



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B
DI RA ALFATIAH DESA SAMBIREJO TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
mencapai gelar sarjana pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

WINDARI UTAMI

NIM: 38.14.4.006

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B
DI RA ALFATIAH DESA SAMBIREJO TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna
mencapai gelar sarjana pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

WINDARI UTAMI

NIM: 38.14.4.006

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Masganti Sitorus, M.Ag
NIP. 196708211993032007

Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag
NIP. 197411112007102002

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

Hal: Skripsi sdri. Windari Utami

Kepada Yth
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di
Medan

Assalamualaikum. Wr. Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Windari Utami
Nim : 38144006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di RA Alfatimah Desa Sambirejo Timur

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Masganti Sitorus, M. Ag
NIP. 196708211993032007

Dr. Humaidah Br Hasibuan, M.Ag
NIP. 197411112007102002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683
Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di RA Alfatimah Desa Sambirejo Timur**” Oleh **Windari Utami** telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal:

5 November 2018 M

13 Shafar 1440 H

Dan telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Sekretaris

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Sapri,S.Ag.,MA
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji

1. Dr. Masganti Sitorus, M. Ag
NIP. 196708211993032007

2. Dr. Humaidah Hasibuan,M.Ag
NIP. 19741111 200710 2 002

3. Sapri,S.Ag.,MA
NIP. 19701231 199803 1 023

4. Rustam Pakpahan MA
NIP. 196809201995031002

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **WINDARI UTAMI**
NIM : 38144006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul : *“Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di RA Alfatimah Desa Sambirejo Timur”* benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka kesalahan dan kekeliruan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 10 September 2018

Yang membuat pernyataan

WINDARI UTAMI
NIM. 38144006

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. DATA PRIBADI

Nama : Windari Utami
Tempat/Tanggal Lahir : Sei rotan, 8 Maret 1996
Nim : 38. 14. 4. 006
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia
Dini (PIAUD)
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Abdul Mukri
Nama Ibu : Umi Kalsum
Alamat Rumah : Jl.Batang Kuis Sei Rotan Dusun II

B. PENDIDIKAN

1. SDN 105288 Desa Sei Rotan (2002-2008)
2. Mts Aljam'iyatul Alwasliyah tembung (2008- 2011)
3. SMK Swasta Teladan Medan (2014-2014)

Medan, 10 September 2018

Penulis

Windari Utami
38. 14.4.006

ABSTRAK



Nama : Windari Utami
Nim : 38144006
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Din
Pembimbing I : Dr. Masganti Sitorus, M.Ag
Pembimbing II : Dr. Humaidah Br Hasibuan, M.Ag
Judul : “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Kelompok B di RA Alfatihah Desa Sambirejo Timur”

Kata Kunci: Kecerdasan Interpersonal, Metode Bermain Peran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori, untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran, serta mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Alfatihah Desa Sambirejo Timur.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi dan studi dokumentasi, dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Kecerdasan interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat dari nilai posttest kelas kontrol yaitu 13,200. Kecerdasan Interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran termasuk dalam kategori tinggi, terlihat dari hasil postes kelas eksperimen 13,53. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana $t_{hitung} 0,5 > t_{tabel} 1,701$

Mengetahui
Pembimbing Skripsi 1

Dr. Masganti Sitorus, M.Ag
Nip: 196708211993032007

MOTTO

**“JANGANLAH SURUT DI TENGAH JALAN WALAUPUN
PENUH DENGAN RINTANGAN”
(ABUYA SYAIKH BAHAUDDIN TAWAR)**

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK ALMAMATER

TERCINTA

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

SERTA TERKHUSUS UNTUK AYAHANDA DAN IBUNDA

TERKASIH

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kehadirat Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Inteerpersonal Anak Kelompok B Di RA Alfatihah Desa sambirejo Timur”*, kemudian shalawat dan salam semoga selalu terucap kepada junjungan Nabi Muhammad saw, semoga kita termasuk hamba-hamba yang mendapat syafaatnya di akhirat kelak.

Dalam menyelesaikan tulisan ini penulis banyak mengalami kesulitan, tentunya karena kurangnya pengalaman dalam penulisan serta merangkai kata demi kata, walaupun demikian penulis tetap optimis dan berusaha. Berkat bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah Swt yang selalu memberikan nikmat kesehatan, umur yang panjang serta kesempatan, semangat, dan nikmat yang lainnya yang luar biasa hadir senantiasa menemani untuk menembus pencapaian kesuksesan, kebahagiaan dan keridhoan hidup.

Pada kesempatan yang sangat berharga ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga atas bantuan serta doa untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, yaitu kepada:

1. Keluarga besar teristimewa kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Abdul Mukri dan Ibunda Umi Kalsum, yang telah bersusah payah berjuang demi memenuhi kebutuhan penulis, terima kasih

pengorbanannya, semangat, doa dan kasih sayang selama ini, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Dan juga kepada suami tercinta (Ahmad Magfiroh) yang telah ikut mensupport, menemani serta mendoakan, untuk ibu mertua (Ibu Arni) yang senantiasa mengingatkan dan menyemangati untuk tak pernah letih mengerjakan skripsi dan juga untuk adik-adiku tersayang, Lisna Ramadhani, Citra Adelia, Zaky Arridho yang juga ikut membantu mensupport serta doanya.

2. Bapak Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd sebagai dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu dosen dan staf dilingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang dengan senang hati mengajari penulis selama perkuliahan, khususnya di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Ibu Dr. Khadijah, M.Ag sebagai ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Ibu Dr. Masganti Sitorus, M.Ag dan Ibu Dr. Humaidah Br Hasibuan M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik
5. Ibu Dr. Yusnaili Budianti sebagai penasehat akademik yang telah membimbing penulis hingga saat ini
6. Ibu Sri Wahyuni S.Pd.I sebagai kepala sekolah RA Alfatihah yang telah mengizinkan penulis meneliti di sekolah tersebut
7. Guru kelas di RA Alfatihah dan serta staf-staf yang membantu penelitian berjalan dengan baik

8. Kepada sepupu Fitri Nuzul Utami dan Suci dwi asiyah terimakasih atas bantuan mengedit skripsi.
9. Kepada sahabatku yang terkhusus, Fitri Khairani S.Pd. I, Fikri Sandani S.Pd.I, Devi Yuliani, dan Maryanti Hasugian Yang telah banyak membantu dan memberikan masukan, semangat yang luar biasa dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada Sahabatku Muhammad Bayu sasinda Amd, Nurhalimah Lubis, Abdul Candra Berutu, Astuti Purwasari M.Pd, dan muhammad ikbal yang selalu mengingatkan supaya tidak lalai dalam pengerjaan skripsi ini serta dukungan dan motivasi luar biasa hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Kepada Teman Seperjuangan PIAUD 1 stambuk 2014, Atika Hafsari, Suryani, Ika Muslimah, Azuratul Husna, Cari Ulina, Devi Amalia, Hilma, ida dan yang lainnya terima kasih banyak untuk semangat, dukungan dan bantuannya kepada penulis selama ini

Akhirnya semoga jerih payah penyusunan dalam penulisan skripsi ini mendapatkan sambutan hangat dari para pembaca sekalian dan dapat bermanfaat bagi semua orang dan terutama sekali mendapat keridhoan Allah Swt, amin Ya Robbal Alamin.

Medan, 10 September 2018

WINDARI UTAMI
NIM. 38144006

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
Moto.....	ii
Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
A. KerangkaTeori.....	8
1. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	8
a. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	8
b. Teori Bermain Peran	9
c. Manfaat Bermain Peran.....	11
d. Jenis-Jenis Metode Bermain Peran	13
e. Tahapan Bermain Peran	13
f. Langkah-Langkah Bermain Peran.....	16
g. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran	16
2. Kecerdasan Interpersonal	17
a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	17
b. Teori Kecerdasan Majemuk	21
c. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal	23
3. Metode Ekspositori.....	24
a. Pengertian Metode Ekspositori	24
b. Kelemahan dan Kelebihan Metode Ekspositori	25
B. Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Pikir	28
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian.....	32

B. Populasi dan Sampel	33
C. Defenisi Operasional	34
D. Pengumpulan Data	35
E. Analisis Data	40
a. Uji Normalitas	41
b. Uji Homogenitas	42
c. Uji Hipotesis	43
F. Prosedur Penelitian	45

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum	47
1. Profil Sekolah.....	47
2. Tujuan Berdirinya RA Alfatihah.....	47
3. Guru dan Tenaga Kependidikan.....	47
B. Temuan Khusus.....	48
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
2. Nilai Pretes Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen .	49
3. Nilai Pretes Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol	51
4. Nilai Pretes Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kontrol	52
5. Nilai Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kontrol	53
C. Analisis Data Hasil Penelitian.....	56
1. Uji Normalitas Data	56
2. Uji Homogenitas Data.....	57
3. Pengujian Hipotesis	58
D. Pembahasan Hasil Penelitian	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA	64
----------------------	----

LAMPIRAN.....	66
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tahapan Dalam Bermain Peran.....	14
Tabel 2.2	Sintaks Metode Bermain Peran	16
Tabel 3.1	Desain Penelitian	31
Tabel 3.2	Populasi.....	32
Tabel 4.1	Data Pretes & Postes Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas Eksperimen	49
Tabel 4.2	Ringkasan Hasil Perhitungan Kelas Eksperimen (Pretes Postes).....	49
Tabel 4.3	Data Pretes & Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol	50
Tabel 4.4	Ringkasan Hasil Perhitungan Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.5	Hasil Pretes Kedua Kelas.....	52
Tabel 4.6	Data Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kontrol...54	
Tabel 4.7	Ringkasan Rata-Rata Nilai Pretes & Postes Kecerdasan Interpersonal. 55	
Tabel 4.8	Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Kecerdasan Interpersonal.....	56
Tabel 4.9	Data Hasil Uji Homogenitas Kecerdasan Interpersonal Anak.....	57
Tabel 4.10	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Struktur Organisasi RA Alfatihah	46
Gambar 2 Diagram Data Pretes Kelas Eksperimen & Kontrol.....	53
Gambar 3 Diagram Data Postes Kelas Eksperimen & Kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pengumpulan Data	66
Lampiran 2 RPPH	69
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	80
Lampiran 4 Data Pretest Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
Lampiran 5 Data Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82
Lampiran 6 Perhitungan Rata-Rata, Varians dan Standar Deviasi untuk Data Pretest (T_1), Posttest (T_2) dan Selisih (T_2-T_1)	83
Lampiran 7 Perhitungan Uji Normalitas Data Kecerdasan Interpersonal Anak	87
Lampiran 8 Perhitungan Uji Hipotesis.....	90
Lampiran 9 Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke Z.....	94
Lampiran 10 Daftar Nilai Kritis Uji Lilifors.....	96
Lampiran 11 Tabel distribusi Nilai f.....	97
Lampiran 12 Daftar Nilai Persentil Untuk distribusi t.....	99
Lampiran 13 Titik Persentase Distribusi F	102
Lampiran 14 Dokumentasi.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan individu. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini disebut sebagai usia (*golden Age*). Para ahli mengungkapkan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya, oleh sebab itu apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Berdasarkan aspek pedagogis, masa usia dini sebagai masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagian besar pakar bahwa masa anak-anak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa datang dan sebaliknya. Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Sedangkan secara teoritis berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar melalui bermain, minat dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk

belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar¹. Sejak dini, anak-anak perlu diberi rangsangan yang berfungsi untuk memacu dan mengembangkan berbagai kecerdasan mereka, Anak akan tumbuh dan berkembang menjadi dewasa sebagai sosok pribadi ia akan selalu berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama, sehingga ia memerlukan satu sikap saling memahami dan mengerti bahwa ada orang lain selain dirinya.

Paud diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Paud pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudatul athfal (RA), atau bentuk lain sederajat.²

PAUD termasuk dalam jenis pendidikan formal, Dalam UU No 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 Paud sebagai salah satu lembaga pendidikan usia dini, yang bertujuan untuk mengupayakan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut³. PAUD diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan juga kecerdasan.

Berkaitan dengan hal tersebut, RA Alfatimah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal untuk anak usia dini yang beralamat di Jl.Sempurna desa Sambirejo timur yang mengembangkan berbagai aspek perkembangan yaitu perkembangan kognitif, fisik motorik, seni, dan sosial emosional, namun peneliti

¹ Khadijah, *Pendidikan prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2006) h. 5

² Trianto, *Desain Pengembangan pembelajaran tematik*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.4

³Novan Ardy Wiyani, *Format Paud*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 32

menemukan masalah mengenai perkembangan kecerdasan interpersonal siswa yang berkaitan dengan aspek sosial siswa.

Ketika penulis melakukan wawancara kepada ibu Yuni selaku guru RA dikelas yang dilakukan pada bulan Mei 2018 diketahui bahwa pada dasarnya siswa sudah memiliki kecerdasan interpersonal, pada dasarnya nilai yang diperoleh siswa sebagian telah memenuhi pencapaian aspek perkembangan yaitu berkembang sesuai harapan (BSH). Namun nilai tersebut tidak dapat menjamin kecerdasan interpersonal anak. Terutama pada aspek sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi peneliti pada perkembangan sosial emosional siswa. Hal-hal yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal siswa termasuk dalam bagian aspek perkembangan sosial. Selain mewawancarai, penulis melakukan observasi langsung dikelas tersebut dan melihat perkembangan sosial siswa yang berkaitan dengan masalah kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa.

Siswa-siswa dikelas tersebut terlihat acuh tak acuh dalam bermain sesama temannya. Masih ada siswa yang memilih-milih teman, rasa simpati maupun empati terhadap temannya masih kurang dalam diri siswa di kelas tersebut, terlihat pada antusias siswa yang sedang tidak memiliki pensil, dan teman yang lain memiliki pensil berlebih, namun siswa tersebut tidak mau meminjamkan pensilnya, kemudian rasa kurang menghargai dan menghormati sesama teman juga masih kurang dimiliki siswa. Hal tersebut diduga penggunaan metode mengajar yang kurang tepat dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Yaitu metode Ekspositori.

Hal-hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat pada faktor dalam diri siswa itu sendiri, misalnya kepandaian

untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, kepandaian dalam bergaul bersama teman, berhubungan baik, adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi model bagi anak dan adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Dan guru belum menerapkan metode mengajar yang dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal

Salah satu usaha untuk mengatasi rendahnya kecerdasan interpersonal anak usia dini di RA Alfatihah pada kelas B1 tersebut diperlukan metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa hidup bersosial, berinteraksi langsung dengan teman disekelilingnya dan berperan langsung kedalam proses belajarnya.

Metode pembelajaran bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari⁴. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan. Metode bermain peran ini akan membantu anak dalam berperan langsung dalam melakukan interaksi dengan orang lain.

Pada penelitian sebelumnya seperti penelitian Kharida Shaleha yang berjudul Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mahabbah Batang Kuis T.A 2014/2015 di dapatkan data hasil penelitian yang diperoleh nilai rata-rata anak dari kelas eksperimen terdapat 56,68 Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 24 dengan perbedaan penelitian diatas penelitian yang peneliti lakukan adalah dari segi penerapan metode

⁴Mayke S Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2005) h.29

pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan perkembangan yang lain. Seperti pada penelitian pertama, fungsi metode bermain peran dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa anak.

Pada penelitian kedua, peneliti meneliti perkembangan interpersonal dengan metode proyek. Perbedaannya dengan penelitian ini, sama-sama akan meneliti kecerdasan interpersonal anak usia dini namun mengembangkannya dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dan cara penggunaan metode yang berbeda..

Berdasarkan uraian latar belakang diatas serta penelitian yang sudah ada sebelumnya, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di RA Alfatimah Desa Sambirejo Timur”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kecerdasan interpersonal pada siswa di RA Alfatihah
2. Siswa kurang peduli terhadap sesama teman
3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang mempengaruhi anak untuk berinteraksi sosial
4. Adanya pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kecerdasan Interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran Ekspositori?
2. Bagaimana kecerdasan Interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran?
3. Apakah terdapat pengaruh metode Pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan Interpersonal anak di RA Alfatihah Desa Sambirejo Timur?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori
2. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran

3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B Di RA Alfatimah Desa Sambirejo Timur.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan adalah memperoleh kebenaran secara empiris mengenai teori yang telah ada dan memberikan pengetahuan baru dibidang pendidikan, khususnya mengenal metode pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Guru, sebagai masukan mengenal metode pembelajaran bermain peran yang dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal .
- b. Siswa, sebagai pengalaman baru dalam belajar dengan menggunakan belajar main peran.
- c. Peneliti lain, sebagai bahan referensi dalam mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kerangka Teori

1. Metode Pembelajaran Bermain Peran

a. Pengertian Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode (method), secara harfiah berasal dari dua perkataan, yaitu meta dan hodos. Meta berarti “melalui” dan hodos berarti “jalan” atau cara, metode kemudian diartikan sebagai cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan . Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Bila dihubungkan dengan pembelajaran, maka istilah metode pembelajaran menunjuk pada pengertian berbagai cara, jalan, atau kegiatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.⁵ Dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan

Kata kunci main peran adalah main pura-pura..⁶Peran atau “ role” dalam konsep, merupakan suatu rangkaian perasaan, ucapan atau tindakan/*action*. Kegiatan bermain peran adalah kegiatan bermain dengan menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran merupakan pengalaman penting yang mendukung perkembangan anak secara keseluruhan, kognisi, sosial emosional dan bahasa.

⁵ Jasa Ungguh, *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak*, (Jogjakarta, Diva Press, 2009) h.239

⁶Hasanah Safriyani, *99 Ide Kegiatan Main Peran Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indocamp, 2011) h.2

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.⁷

Metode pembelajaran bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran merupakan metode untuk menuangkan gagasan perasaan serta berinteraksi langsung melalui sebuah peran yang ditirukan dan dilakukan bersama teman

b. Teori Bermain Peran

Dasar pemikiran main peran yang menjadi pijakan bermain anak berasal dari teori:

1) Erik Erikson

Erik Erikson menyatakan, manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba perencanaan. Main adalah suatu cara bagi anak untuk mengembangkan pengendalian diri dan memahami tuntutan dari luar yang datang setiap hari, dengan main peran anak dapat membongkar pengalaman emosinya.

⁷Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), h. 75

2) Gowen

Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosa kata konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

3) Vigotsky

Vigotsky percaya bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kegiatan kerja sama, teori vygotsky tentang main peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu: kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. Serta kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel

4) Piaget

Main peran muncul saat anak kira-kira berumur satu tahun. Pada saat ini anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk dan pura-pura mencicipi.

5) Sigmud Freud

Sigmud Freud berdasarkan teori psikoanalisis megatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud melalui bermain dan dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya.

Sigmund Freud melihat bermain dari kaca mata psikoanalitis. Dengan demikian, teorinya disebut teori bermain psikoanalisis. Menurutnya, bermain bagi anak merupakan suatu mekanisme untuk mengulang kembali peristiwa traumatik yang dialami sebelumnya sebagai upaya untuk memperbaiki atau menguasai pengalaman tersebut demi kepuasan anak. Dengan demikian, Freud melihat bermain sebagai sarana melepaskan kenangan dan perasaan yang menyakitkan. Hal ini berarti anak bermain karena mereka butuh melepaskan desakan emosi secara tepat.⁸

Dari teori tersebut disimpulkan bahwa anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Hal ini merupakan suatu jalan dimana anak usia dini belajar menghadapi serangan dari luar terhadap egonya.⁹

c. Manfaat Bermain Peran

Kegiatan bermain peran sangat membantu anak menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkannya dalam berbagai bentuk kegiatan kreatif. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya dikemudian hari. Pengalaman selama bermain peran akan mendukung semua aspek perkembangan anak, yaitu aspek agama dan moral, sosial-emosional, fisik, kognitif dan bahasa.¹⁰

Metode bermain peran membantu siswa menemukan makna jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui

⁸ H. Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*, (Lampung: Guepedia, 2018), h. 26

⁹ Mukhtar Latif, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h.206-209

¹⁰ Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishingm 2016) h. 57

bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain¹¹. Metode pembelajaran bermain peran dapat membantu menciptakan antusiasme untuk kegiatan yang membutuhkan kecerdasan tertentu. Jadi dengan metode bermain peran tertentu akan menimbulkan antusiasme/motivasi dari dalam diri individu untuk mengeksplor kecerdasan yang menonjol dan telah ada dalam diri anak secara sistematis.

Metode bermain peran membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak¹². Dalam pemanfaatan bermain peran ini siswa dapat bereksplorasi mengenai kejadian-kejadian dan peran-peran yang mereka temui sehari-hari.

Melalui bermain peran anak juga belajar bagaimana berlaku sebagai orang tua, ayah, ibu atau guru, dokter, pembantu dan lain-lain.¹³ Dengan pilihan peran tersebut, anak akan berlatih tanggung jawab melakukan kegiatan yang mencerminkan perannya dan mengelaborasi keterampilan yang dimilikinya menjadi lebih matang. Namun setelah anak-anak bermain dengan perannya masing-masing, ia akan kembali pada peran mereka yang sebenarnya.

Kemudian konsep Islam dalam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Nabi Muhammad SAW sering sekali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong hasan dan husain diatas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburkannya kewajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

¹¹ Hamzah b Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 26

¹² Nurussakinah, *Psikologi Kecerdasan Anak*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h.145

¹³ Jaipaul L Ropnarine, *Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Berbagai Pendekatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 41

Riwayat diatas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik putra putrinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁴

d. Jenis-Jenis Bermain Peran

Secara teoritik, kegiatan bermain peran dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Bermain peran Makro, yaitu: Anak memerankan secara langsung tokoh yang dipilihnya, misalnya: Petani, polisi, dokter dan lain sebagainya.
- 2) Bermain peran Mikro, yaitu: anak menjadi dalang atau sutradaranya dan menggunakan alat-alat permainan berukuran kecil dalam bermain, seperti: bermain orang-orangan kertas. Di dalam bermain peran mikro, anak dapat memerankan lebih dari satu peran sekaligus. Anak yang memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.¹⁵

e. Tahapan Bermain Peran

Kata kunci dari main peran adalah main pura-pura dan memerankan satu tokoh yang kompleks dengan menggunakan alur cerita atau skenario. Berikut ini adalah tahapan dalam bermain peran. Beberapa tahapan dalam bermain peran dijabarkan pada tabel 2.1

Tabel 2.1.

¹⁴ M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h. 28

¹⁵Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana Media Group,2010), h. 145

Model Peran	Cara Memerankan
Main peran tiruan	Anak menirukan peran seseorang atau sesuatu yang lain, misalnya anak menirukan peran menjadi ibu atau yang lain
Main pura-pura dengan objek	Anak menggunakan gerakan atau pernyataan lisan sebagai pengganti objek yang sebenarnya, misalnya anak menggunakan kotak menjadi mobil sambil menjalankan kotak tersebut
Pura-pura berkaitan dengan tindakan dan keadaan	Anak menggunakan bahasa sebagai pengganti untuk tindakan atau keadaan. Misalnya anak menirukan suara suatu benda atau peristiwa
Ketekunan	Anak berlatih konsentrasi pada peran mereka, memulai dan mengakhiri sebuah naskah cerita. Misalnya anak bermain peran dalam sebuah cerita
Komunikasi lisan	Anak berkomunikasi menurut peran-peran yang mereka mainkan, sehingga terjadi kerjasama dalam peran-peran yang mereka mainkan bersama-sama

Leong dan Bodrova menjelaskan sintaks bermain peran terdiri atas enam langkah, yaitu perencanaan (*plan*), peran (*roles*), Benda (*props*), Lamanya waktu (*Extended time frame*), bahasa (*language*), dan Skenario (*scenario*)¹⁶

No	Tahapan	Kegiatan	
		Guru	Anak

¹⁶ Masganti Sit, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 58-59

1	Perencanaan (<i>Plan</i>)	Tanya jawab pada anak tentang bermain peran Menentukan peran sebelum bermain, seperti anak, ibu, ayah dan adik Memberikan pujian pada anak untuk memotivasi anak agar mau mengikuti bermain peran dalam cerita keluargaku	Anak mengikuti kegiatan tanya jawab Anak mendengarkan peran yang dibuat guru untuk bermain keluargaku Anak menunjukkan reaksi bahagia
2	Peran (<i>Roles</i>)	Mengajak dan membimbing anak untuk bersama-sama Membicarakan karakter khususnya berkaitan dengan aspek sosial berdasarkan skenario Menjelaskan karakter sikap sosial yang akan diperankan anak sesuai dengan pemahaman yang dilihat anak tentang peran yang akan dilakukan Membimbing dan memilih anak untuk memainkan peran Membagi kelompok untuk bermain peran Guru memberikan aturan dalam bermain peran, seperti giliran siapa yang tampil selanjutnya	Anak mendengarkan dan mengikuti apa yang diminta guru Menunjukkan ekspresi wajah sesuai perintah guru -Anak mendengarkan dan memainkan peran yang telah dipilih oleh guru Anak mendengarkan dengan baik
3	Props (Benda)	Guru menyiapkan alat-alat yang mendukung untuk bermain peran, seperti, baju, alat-alat rumah, dan lain-lain	Anak membantu guru menyiapkan alat-alat yang diperlukan
4	Lamanya Waktu	Guru menentukan lamanya waktu untuk bermain peran 10-15 menit sesuai dengan skenario yang dibuat guru	Anak mengikuti bermain peran sesuai dengan skenario sampai selesai

5	Bahasa (<i>language</i>)	Guru membuat naskah bermain peran dengan menggunakan bahasa Indonesia	Anak bermain peran dengan menggunakan bahasa Indonesia
6	Skenario (<i>Scenario</i>)	Guru membuat skenario bermain peran yang mudah dipahami oleh anak	Anak bermain peran sesuai naskah yang dibuat guru

Tabel 2.2 Sintaks Metode Bermain Peran

f. Langkah-Langkah Bermain Peran

Sebagai seorang calon guru harus dapat memahami langkah-langkah dan prosedur dalam bermain peran, agar dalam permainan peran tersebut siswa mendapatkan arahan dan permainan peran dapat berjalan secara lancar sesuai dengan yang diharapkan

Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran bermain peran:

1. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang di peragakan¹⁷

g. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Pembelajaran Bermain Peran

¹⁷ Zainal Aqib, *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 25

Adapun kelebihan metode pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut: 1) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil, 2) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, 3) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah orang terjadi dalam bermain peran

Kelemahan metode pembelajaran bermain peran yaitu: 1) Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi peran tersebut, 2) Lebih menekankan masalah daripada cerita terhadap peran, 3) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam penyelesaian diri terhadap peran yang harus dilakukan, 4) Membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar, 5) Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar¹⁸

2. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan adalah kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan serta kemampuan untuk berpikir abstrak. Kecerdasan mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk berfikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat dan belajar dari pengalaman bahkan kemampuan untuk memahami hubungan.¹⁹

¹⁸ Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2001), h. 136-137

¹⁹Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013) h.10

Gardner mengatakan kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan dengan indikator-indikator yang menyenangkan bagi orang lain. Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam kecerdasan interpersonal sangat menyejukkan dan penuh kedamaian. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan memersepi dan membedakan suasana hati, tempramen, motivasi dan keinginan orang lain.²⁰

Kecerdasan interpersonal adalah berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. Ini mengacu pada “ keterampilan manusia”, dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, bermain peran, dan kerja sama.²¹

Menciptakan hubungan baik di muka bumi sebuah kemestian. Dengan hubungan baik inilah, persatuan dan kesatuan antara umat Islam akan berdiri kokoh. Hubungan baik disini maksudnya dapat berhubungan baik dengan sesama manusia, menjaga silaturahmi, dapat menjaga persatuan. Pentingnya kita berbuat kebaikan dan menjaga silaturahmi di jelaskan dalam Al-Qur’an surah An-Nisa ayat 39 sebagai berikut.

²⁰ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h.20

²¹ Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Pt Indeks, 2013), h. 192

وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ
وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ
السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

Artinya: Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. Dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapa, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Termasuk juga kemampuan membentuk, juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam suatu kelompok.

Pentingnya anak memiliki kecerdasan interpersonal bertujuan untuk memiliki kemampuan memahami suasana hati dan perasaan orang lain, memiliki hubungan yang baik dengan orang lain, menghibur dalam berbagai perspektif²², dan untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri²³. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Luqman ayat 18 sebagai berikut

²² Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 181

²³ Christine Sujana, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 199

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ (١٨)

Artinya: “Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri.” (Q.S. Al-Luqman: 18)

Tafsir ayat tersebut menjelaskan asal makna *sha'ara* ialah penyakit yang menimpa leher unta hingga kepalanya borok dan tegang, lalu unta yang demikian diserupakan dengan orang sombong yang memalingkan wajahnya dari khalayak, tatkala dia berkata kepada mereka atau sebaliknya, karena memandang mereka hina dan karena kesombongannya. Sesungguhnya Allah melarang berbuat demikian.²⁴

Pengaruh teman yang baik juga akan mempengaruhi kecerdasan interpersonal yang baik, seperti dalam hadis berikut:

Dari Abu Musa Al-Asy ari ra. Bahwasanya Nabi SAW bersabda:

إِنَّمَا مَثَلُ الْجَلِيسِ الصَّالِحِ وَالسَّوِّءِ كَحَامِلِ الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكَيْرِ فَحَامِلُ الْمِسْكِ إِمَّا أَنْ يُحْدِثَكَ وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً وَنَافِخُ الْكَيْرِ إِمَّا أَنْ يُحْرِقَ ثِيَابَكَ وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ رِيحًا خَبِيثَةً

“Sesungguhnya perumpamaan bergaul dengan teman shalih dan teman nakal adalah seperti berteman dengan pembawa minyak kesturi dan peniup api. Pembawa minyak kesturi itu adakalanya memberi minyak kepadamu atau adakalanya kamu membeli daripadanya dan adakalanya kamu mendapatkan bau harum darinya. Dan peniup api itu adakalanya ia membakar kain bajumu dan

²⁴ M. Nasib Rifa'i, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, (Depok: Gema Insani, 2012), h. 576

adakalanya kamu mendapatkan bau busuk dari padanya” (HR. Bukhari dan Muslim)²⁵

Hadis ini membimbing kepada umat manusia bagaimana membentuk kepribadian yang baik yang merupakan cita-cita dan tujuan pendidikan dalam Islam. Salah satunya adalah faktor pengaruh dari teman pergaulan atau *milleu social* dimana seseorang hidup.

Dalam pendidikan teman mempunyai pengaruh yang menentukan dalam pembentukan watak, karakter atau kepribadian seseorang disamping faktor lain, karena melalui teman inilah manusia sangat mudah di bentuk dan diwarnai pola hidup, pola pikir dan prilaku²⁶

b. Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relative baru. Menurut teori ini kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika. Dengan kata lain seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang dimilikinya. Kecerdasan majemuk merupakan teori yang menggambarkan dan menjelaskan tentang berbagai kecerdasan yang memungkinkan untuk dimiliki seorang anak.²⁷

Namun dalam hal ini hanya ada satu atau dua kecerdasan yang sangat dominan bagi tiap-tiap anak. Berikut adalah delapan kecerdasan majemuk yang diungkapkan oleh Howard Gardner, yaitu: 1) kecerdasan linguistik, 2) kecerdasan

²⁵ Imam Nawawi, *Terjemah Riyadhus Shalihin*, (Jakarta: Pustaka Amani, 1999), h.365

²⁶ Abdul Majid, *Hadis- Hadis Tarbawi: Hadis-Hadis Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h. 223

²⁷ M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. 2004, h.16

logika-matematika, 3) kecerdasan visual spasial, 4) kecerdasan kinestetik, 5) kecerdasan musikal, 6) kecerdasan interpersonal, 7) kecerdasan intrapersonal, 8) kecerdasan naturalistik. Kecerdasan majemuk ini sewaktu waktu dapat bertambah sesuai dengan perkembangan penelitian. Sebab selain kedelapan kecerdasan tersebut masih banyak kecerdasan lain yang belum terungkap, misalnya kecerdasan spiritual²⁸

Howard Gardner menyatakan bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas. Gardner kemudian memunculkan istilah multiple intelegensi. Intelligence menurut Gardner adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi didalam kehidupan nyata sehari-hari, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang²⁹

Menurut Gardner salah besar apabila kita mengasumsikan bahwa IQ adalah suatu entitas atau besaran tunggal dan tetap, yang bisa diukur dengan tes menggunakan pensil dan kertas. Pendefinisian ulang tentang kecerdasan yang dicetuskan Gardner memperkuat perspektipnya tentang kecerdasan kognitif manusia dan ini menyadarkan kita betapa kecerdasan memiliki spektrum yang sangat luas, bahkan menembus dimensi emosionalitas dan spritualisme, yang didalamnya bersemayam kemampuan imajinasi, kreativitas, dan *problem solving*.

Kecerdasan dalam definisi Howard Gardner adalah sebuah kebudayaan yang tercipta dari proses pembelajaran, perilaku, pola kehidupan antar manusia, dan

²⁸M. Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. 2004, h.17.

²⁹Nurussakinah, *Psikologi kecerdasan Anak*, (Medan, Perdana Publishing, 2015), h. 69

alam atau lingkungan yang terkristalisasi dalam habit (kebiasaan). Dengan demikian, kecerdasan adalah sebuah perilaku yang diulang-ulang.

Teori Gardner ini selanjutnya dikembangkan dan dilengkapi oleh para ahli lain. Diantaranya adalah Daniel Goleman melalui bukunya yang terkenal *Emotional Intelligences*. Dari kedelapan spektrum kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner diatas, Goleman mencoba memberi tekanan pada aspek kecerdasan interpersonal atau antarpribadi.

Inti sari kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, tempramen, motivasi dan hasrat keinginan orang lain. Namun menurut Gardner, kecerdasan pribadi ini lebih menekankan pada aspek kognisi atau pemahaman, sementara faktor emosi atau perasaan kurang diperhatikan.

Goelmen , faktor emosi ini sangat penting dan dan memberikan suatu warna yang kaya dalam kecerdasan antarpribadi. Ada lima wilayah tersebut adalah kemampuan mengenal emosi diri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri, kemampuan mengenali emosi orang lain, dan kemampuan membina hubungan³⁰. Emosi sangat penting mengkomunikasikan emosi dan untuk membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal³¹

c. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal

Orang-orang yang memiliki kecerdasan interpersonal ditampakkan pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial serta kenyamanan atau keengganan dalam kesendirian dan menyendiri. Orang yang

³⁰ Thomas Amstrong, *Kecerdasan Multiple Didalam Kelas*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. 15

³¹ Howard S Friedman & Miriam W Schustack, *Kepribadian teori klasik dan Risert Modern*, (Jakarta: Erlangga: 2008), h. 269

memiliki jenis kecerdasan ini menyukai dan menikmati bekerja secara berkelompok, belajar sambil berinteraksi dan bekerja sama, juga kerap merasa senang bertindak sebagai penengah atau mediator dalam perselisihan dan pertikaian baik disekolah maupun dirumah.³²

Memiliki kemampuan memahami orang lain dan melihat dunia dari sudut pandang orang yang bersangkutan (empati). Secara umum, orang yang menonjol pada kecerdasan interpersonal juga memiliki kemampuan dalam: 1) Bekerjasama dengan teman. 2) Mengenal dan membedakan perasaan dan pribadi teman. 3) Berempati dan peka terhadap teman. 5) Menganalisis kondisi atau orang lain³³ Selain itu, ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal juga memiliki kepekaan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain.³⁴

3. Metode Pembelajaran Ekspositori

a. Pengertian Metode Pembelajaran Ekspositori

Metode pembelajaran ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.³⁵ Dalam metode ini, materi pelajaran disampaikan secara langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi tersebut. Materi pelajaran seakanakan sudah jadi. Karena metode ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan strategi “*chalk and talk*”.

³² Julia Jasmine, *Metode Mengajar Multiple Intelligences*, (Bandung: Nuansa, 2016) h.26

³³ S. Shoimatul Ula, *Evolusi Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013). h.96

³⁴ M.Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Prenada Media Group, 2014) h.17

³⁵ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (jakarta: Kencana, 2009) h.299

Metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal oleh guru kepada peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut Roy Killen menyebut metode ekspositori ini dengan istilah pembelajaran langsung (*direct intruction*). Sebutan lain bagi metode ini adalah ceramah, dikte, dialog, dan sejenisnya. Oleh karena itu, metode ini sering kali diserupakan dengan metode ceramah³⁶

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode pembelajaran Ekspositori

Adapun kelebihan pembelajaran ekspasitori adalah 1) dengan Pembelajaran ekspositori guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pelajaran dengan demikian ia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa mengasai bahan yang telah disampaikan. 2) Pembelajaran ini dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa sangat luas sementara waktunya sangat terbatas. 3) Melalui metode pembelajaran ekspositori ini selain siswa mendengarkan melalui penuturan tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi melalui pelaksanaan demonstrasi.³⁷

³⁶ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 145

³⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), h. 190

Kekurangan metode pembelajaran ekspositori 1) pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar secara baik. 2) ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan individual

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dan diteliti.

Adapun penelitian sebelumnya yang sudah ada adalah sebagai berikut

1. Penelitian Kharida Shaleha yang berjudul Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mahabbah Batang Kuis T.A 2014/2015. Penelitian ini adalah penelitian Quasi eksperimen dan desain yang digunakan adalah Posttest-Only control design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di RA AlMahabbah Batang Kuis yang berjumlah 56 orang. Populasi dalam penelitian ini adalah dua kelas, siswa kelas B1 dan B2. Hasil penelitian dihasilkan data yang diperoleh nilai rata-rata anak dari kelas eksperimen terdapat 56,68 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 53, sehingga perkembangan bahasa anak pada kelas kontrol memperoleh perbedaan yang signifikan. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 24, 48 dengan nilai tertinggi 31 dan nilai terendah 20³⁸
2. Penelitian Erma Sari Saputri, Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Pada Anak kelompok A Tk Pertiwi Krajan II

³⁸Kharida Saleha, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mahabbah Batang Kuis T.A 2014/2015*, Skripsi, 2015

Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014, Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, pengambilan data melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data secara deskriptif komparatif dengan analisis kritis. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi penelitian pengembangan kecerdasan interpersonal anak pada prasiklus sebesar 36%, pada siklus I pengembangan kecerdasan interpersonal anak mencapai 75% dan pada siklus II yaitu mencapai 85%. Hasil penelitian membuktikan bahwa hipotesis kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan melalui metode proyek pada anak kelompok A TK Pertiwi Krajan II Jatinom Klaten.³⁹

³⁹Erma Sari Saputri, *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Pada Anak kelompok A Tk Pertiwi Krajan II Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*, Naskah Publikasi, 2014.

C. Kerangka Pikir

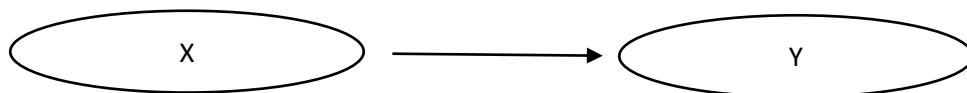
Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan banyak orang untuk menuangkan gagasan perasaan serta berinteraksi langsung dengan orang lain melalui sebuah peran. Dalam metode pembelajaran ini siswa diajak untuk memerankan sebuah cerita yang dapat membuat anak peduli terhadap perasaan orang lain. Selain itu, siswa akan merasa senang dikarenakan semua siswa terlibat aktif bersosial dan berinteraksi dengan temannya melalui sebuah cerita yang telah ditulis oleh guru

Keadaan siswa yang kurang antusias dalam pergaulan sesama teman di dalam proses pembelajaran membuat perkembangan kecerdasan interpersonal siswa rendah. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan siswa dalam memahami perasaan orang lain, menghargai orang lain dan dapat berhubungan baik dengan orang lain yang seharusnya dapat ditanamkan kepada anak sejak dini supaya bisa berhubungan baik dengan orang lain. Dan sudah menjadi tugas guru dan orang tua untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal, karna dengan memiliki kecerdasan interpersonal siswa bisa lebih mudah memahami perasaan sesama teman. Pada perkembangan kecerdasan interpersonal siswa, salah satu penyebab rendahnya kecerdasan interpersonal pada siswa kelas B dikarenakan kurang menariknya metode pembelajaran yang di pakai guru dalam melibatkan proses sosial sehingga siswa kurang mengeksplorasi kemampuan dalam berinteraksi sosial dengan sesama teman dan memicu hubungan yang kurang saling peduli dan saling menghormati sesama teman.

Dari penjelasan diatas diduga model pembelajaran bermain peran dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal dan dapat diterima oleh siswa

dengan baik serta diharapkan siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk peduli terhadap orang disekelilingnya dan memiliki sikap sosial yang baik dengan sesama temannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari:



Keterangan

X: Metode Pembelajaran Bermain Peran

Y: Kecerdasan Interpersonal

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁰

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dari metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Nur Hidayah Batang Kuis.

H_0 = Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran Bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas B RA Alfatihah

H_a = Ada Pengaruh Model Pembelajaran Bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas B RA Alfatihah

⁴⁰Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 64

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \quad (\text{kedua populasi mempunyai varians yang sama})$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \quad (\text{kedua populasi tidak mempunyai varians yang sama})$$

Pengujian Hipotesis

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek (peserta didik). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi eksperimen (Quasi Eksperimental). Quasi eksperimental ini disebut juga sebagai eksperimen semu. Tujuan dari quasi eksperimen ini adalah untuk mengetahui keadaan pengaruh dari metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal

Penelitian ini mengelompokkan sampel penelitian menjadi dua kelompok. Kedua kelompok tersebut diberi perlakuan yang berbeda. Kelompok kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran bermain peran, dan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Treatment	Postest
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Keterangan:

X : Pengajaran pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan metode pembelajaran bermain peran

O : Observasi

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin baik hasil menghitung maupun hasil mengukur. Populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitatif atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti⁴¹. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa yang ada di RA Alfatihah kelompok B tahun pelajaran 2018-2019 yang berjumlah 30 siswa yang terbagi dalam 2 kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	B1	15
2	B2	15
Jumlah		30

Sumber: Tata Usaha RA Alfatihah Desa Sambirejo Timur

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa, Masing-masing anak didalam kelas eksperimen berjumlah 15 siswa, dan dikelas kontrol 15 siswa. Jumlah keseluruhan siswa berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sample random sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu⁴².

⁴¹Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 241

⁴² Syahrudin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2009), h. 114

Cara pengambilan sampel dilakukan dengan cara memasukkan kertas kedalam botol dimana didalam kertas-kertas tersebut bertuliskan BE dan BK dan kemudian botol dikocok, setelah selesai dikocok maka diambil satu kertas untuk menjadi kelas kontrol, dan kemudian satu kertas lagi diambil untuk kelas eksperimen sehingga didapat kelas BE yang berjumlah 15 anak untuk kelas eksperimen dan kelas BE yang berjumlah 15 anak untuk kelas kontrol

C. Definisi Oprasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran, maka dibutuhkan penjelasan mengenai variabel-variabel dalam penelitian, yaitu:

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang dimiliki anak dalam berinteraksi sosial dan dapat berhubungan dengan orang lain secara baik. Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kepekaan, perasaan simpati dan empati terhadap orang lain

2. Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran yang dirancang oleh guru berbasis drama, bermain peran merupakan bermain yang melibatkan banyak orang, berinteraksi dengan orang. Bermain Peran terdapat unsur kepura-puraan, simbolik dan memainkannya melalui memerankan satu tokoh pada sebuah alur cerita yang sudah dibuat oleh guru. Dimana metode pembelajaran bermain peran ini diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui peran yang dimainkan bersama orang lain.

3. Metode Pembelajaran Ekspositori

Metode pembelajaran ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal

D. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah dengan melakukan observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁴³

Instrumen penelitian diartikan sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dan mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen pada penelitian ini menggunakan instrumen nontes, yaitu observasi terstruktur terhadap kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh siswa. Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Instrumen penelitian ini menggunakan panduan observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri.

Indikator Kecerdasan Interpersonal (variabel)

Adapun kisi-kisi instrumen observasi kecerdasan interpersonal siswa adalah sebagai berikut

- a. Suka berteman dan senang dalam berbagai macam aktivitas sekolah

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 145

- b. Memiliki sikap empati dan simpati
- c. Belajar sambil berinteraksi dan bekerja sama
- d. Peka mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi dan keinginan orang lain

Kisi-kisi instrumen merupakan sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data tersebut diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun.

Berikut kisi-kisi instrumen yang di sajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Variabel	Indikator	Aspek Yang dinilai	Ya	Tidak
Kecerdasan Interpersonal	a. Suka berteman dan senang dalam berbagai macam aktivitas sekolah	1. Anak suka bermain dengan aktivitas sosial 2. Anak pandai bergaul 3. Anak mampu mengajak temannya untuk bermain bersama 4. Anak aktif dalam		

		bermain bersama teman		
	b. Memiliki sikap empati dan simpati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengerti kesusahan orang lain 2. Anak dapat merasakan penderitaan orang lain 3. Anak mampu merasakan penderitaan orang lain dan menghiburnya 4. Anak mampu memahami penderitaan orang lain serta membantu dan menghibur orang yang sedang menderita 		
	C. Belajar sambil berinteraksi dan bekerja sama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak senang bermain peran 2. Anak mampu berkomunikasi dengan teman dalam bermain peran penjual dan pembeli 3. Anak mampu 		

		<p>berinteraksi dengan teman mengenai perannya sebagai penjual dan pembeli</p> <p>4. Anak mampu bekerjasama dalam memainkan peran</p>		
	<p>d. Peka mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi dan keinginan orang lain</p>	<p>1. Anak mampu mengenali keinginan orang lain</p> <p>2. Anak mampu memahami apa yang sedang dibutuhkan orang lain</p> <p>3. Anak mampu memberikan motivasi berupa semangat pada teman yang sedang susah</p> <p>4. Anak mampu merespon apa yang tidak disukai teman</p>		

Keterangan :

1-4 : Belum Berkembang (BB)

5-8 : Mulai Berkembang (MB)

9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Penelitian ini menggunakan instrumen dengan pedoman *checklist* dengan menggunakan skala pengukuran. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Gutmen. Skala dalam pengukuran tipe ini akandidapatkan jawaban yang tegas yaitu “ ya, tidak”.

Skala Gutmen selain dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda, juga dapat dibuat dalam bentuk *checklist*. Untuk jawaban dapat dibuat skor tinggi satu dan terendah nol.⁴⁴ Dapun perhitungannya apabila perlakuan yang diharafkan tidak muncul maka diberikan nilai nol.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, h. 139

E. Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan lengkap, maka tahap berikutnya adalah menganalisis data. Teknik data yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal siswa di kelompok B RA Alfatihah . Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah statistik deskriptif. Teknik Statistik deskriptif yang digunakan adalah untuk mendeskripsikan data variabel kecerdasan interpersonal anak dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menstabilasi Data

Tabulasi data dalam hasil penelitian berdasarkan data yang telah ditetapkan sebagai sampel, dan data variabel yang telah ditetapkan

b. Menghitung rata-rata

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dan nilai yang dimaksud.

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : mean

$\sum Xi$: jumlah skor

n : Jumlah Indikator

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan digunakan. Uji parametrik misalnya, mengisyaratkan data harus berdistribusi normal. Apabila distribusi data tidak normal maka disarankan untuk menggunakan uji non parametrik. Uji normalitas merupakan suatu pengujian sekelompok data untuk mengetahui apakah distribusi data tersebut membentuk kurva normal atau tidak.⁴⁵

Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal. Dengan kata lain, apabila ada teori yang menyatakan bahwa suatu variabel yang sedang diteliti normal maka tidak diperlukan lagi pengujian normalitas data.

Uji normalitas data bertujuan untuk memperlihatkan bahwasanya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang diberi hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal. Oleh sebab itu sebelum dilakukan analisis regresi sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal. Pengujian ini digunakan dengan menggunakan *lilifors*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari bilangan baku

Dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

⁴⁵ Yusri, *Statistika Sosial*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.139

\bar{X} = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku

- b. Menghitung peluang $F_{(z_i)} = P(Z \leq Z_i)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.
- c. Selanjutnya menghitung proporsi $S_{(z_i)}$ dengan rumus:

$$S_{z_i} = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian dibentuk harga mutlak.
- e. Menentukan harga terbesar dari selisih harga mutlak $F(z_i) - S(z_i)$ sebagai L_o . Untuk menerima dan menolak distribusi normal data penelitian dapatlah dibandingkan nilai L_o dengan nilai kritis L uji liliefors dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria pengujian:

Jika $L_o < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_o > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan yaitu untuk menguji kesamaan varians. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil.

Untuk menguji apakah varians kedua sampel homogen, digunakan uji homogenitas dengan hipotesis:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \quad (\text{kedua populasi mempunyai varians yang sama})$$

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (kedua populasi tidak mempunyai varians yang sama)

Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Dimana $F_{\alpha(v_1, v_2)}$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang α , sedangkan derajat kebebasan v_1 dan v_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang = $(n_1 - 1)$ dan dk penyebut = $(n_2 - 1)$ pembilang dan taraf nyata

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau ditolak, yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji satu pihak. Dengan taraf $\alpha = 0,005$.

Pengujian hipotesis akan membawa kepada kesimpulan untuk menerima hipotesis atau menolak hipotesis.” Dalam penelitian ini hipotesis yang diuji adalah

$$H_o : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Dimana :

μ_1 = Rata-rata kecerdasan interpersonal dengan menggunakan metode bermain peran

μ_2 = Rata-rata kecerdasan interpersonal dengan menggunakan metode ekspasitori

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah uji satu pihak dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Rumus Uji-t α

Jika data berasal dari populasi yang homogen ($\sigma_1 = \sigma_2$) dan σ tidak diketahui, maka digunakan rumus uji-t' yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 2)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = Distribusi t

\bar{X}_1 = Skor rata-rata kelas kontrol

\bar{X}_2 = Skor rata-rata kelas eksperimen

n_1 = Jumlah siswa kelas B¹

n_2 = Jumlah siswa kelas B²

S_1^2 = Varians pada kelas B²

S_2^2 = Varians pada kelas B¹

S = Varians gabungan

F. Prosedur Penelitian

Adapun tahapan dalam melakukan proses penelitian ini adalah:

1. Tahap Persiapan
 - a. Meminta ijin kepada pihak sekolah RA Alfatihah untuk memberikan ijin melakukan penelitian, pada bulan juli 2018.
 - b. Melakukan observasi atau studi pendahuluan untuk melihat langsung kecerdasan interpersonal siswa dan bagaimana proses pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa
 - c. Penyusunan RPPM dan RPPH
 - d. Menggunakan teknik random sampling acak untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen
 - e. Peneliti menyusun jadwal kegiatan yang disesuaikan dengan jadwal di RA Alfatihah Desa Sambirejo Timur
 - f. Menyusun instrument penelitian.
 - g. Peneliti telah menetapkan kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen.
 - h. Dibuka pelajaran dan diberi materi yang akan dipelajari, baik di kelas kontrol maupun eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jadwal yang ditentukan yaitu pada bulan juli 2018 dalam 4 kali pertemuan, pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran bermain peran, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional

3. Tahap Akhir

- a. Memeriksa lembar observasi untuk mendapatkan data
- b. Mengumpulkan data yang diperoleh untuk

BAB IV
TEMUAN DAN PEMBAHASAN

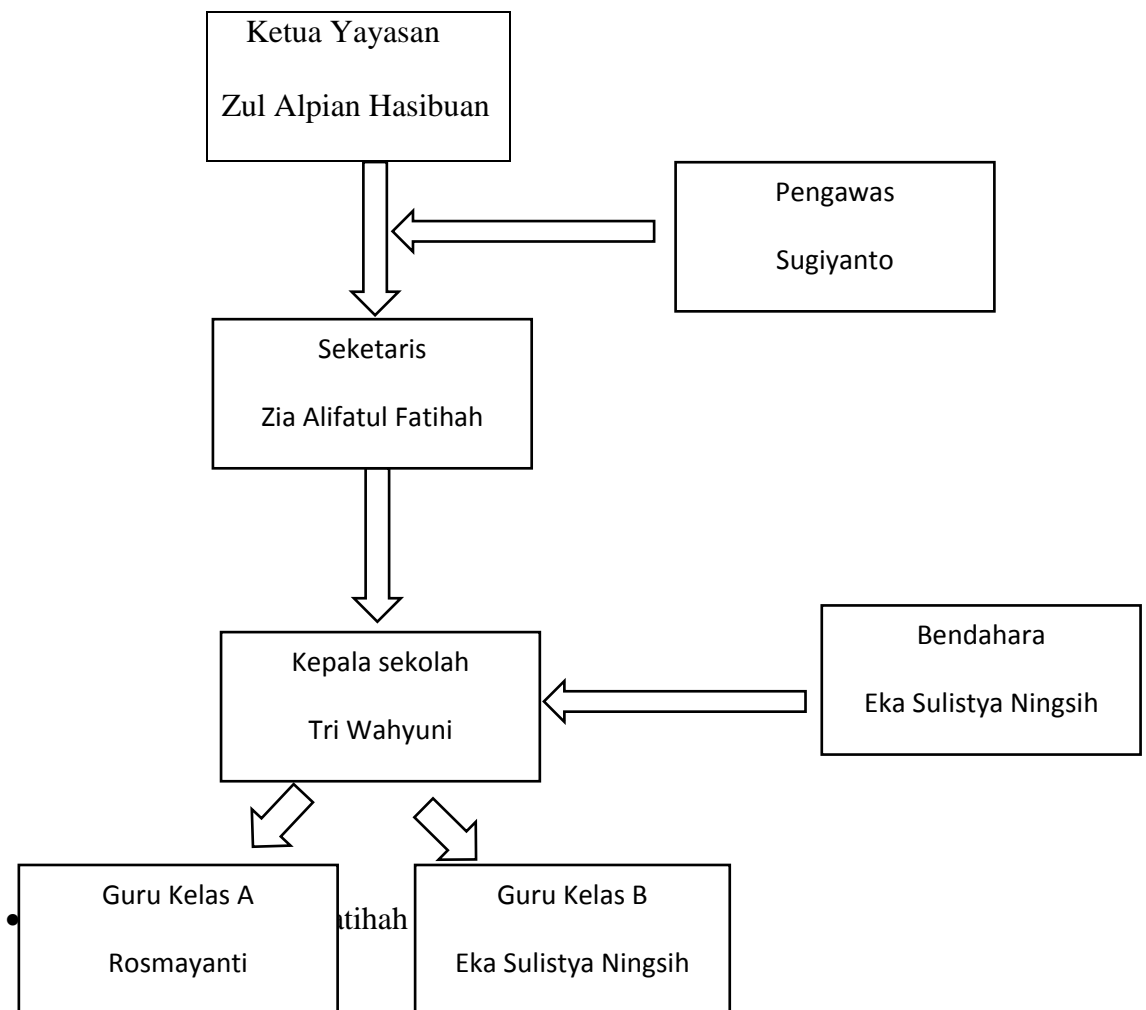
A. Temuan Umum

1. Profil Sekolah RA Alfatihah Desa Sambirejo Timur

Nama sekolah ini adalah RA Alfatihah, sekolah ini berdiri pada tahun 2002. Sekolah ini berada di jalan sempurna Gg.Mawar 41 Desa Sambirejo Timur.

Adapun struktur organisasi RA Alfatihah adalah sebagai berikut:

Struktur Organisasi RA Alfatihah



- a. Kelas A : 1 Kelas = 30 anak
- b. Kelas B : 1 Kelas = 30 Anak

- Jumlah Guru yang mengajar di RA Alfatihah

- a. Kelas A : 1 Guru
- b. Kelas B : 1 Guru

2. Tujuan Berdirinya Raudatul athfal Al-Fatihah

Untuk membentuk anak usia dini yang beriman dan bermoral terhadap Allah dan masyarakat. Pertambahan jumlah anak didik dari tahun ketahun mengalami peningkatan, ini membuktikan antusias masyarakat untuk menyekolahkan anaknya disekolah tersebut mengalami peningkatan. Untuk menambah kualitas pendidikan disekolah itu dengan mengikuti berbagai pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan pemerintah.

3. Guru dan Tenaga Kependidikan

Adapun data guru antara lain sebagai berikut.

Kepala Sekolah : Tri Wahyuni S.Pd

Guru Kelas : Rosmayanti, Eka Sulistyia Ningsih S.Pd.

B. Temuan Khusus

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Lembar observasi yang telah disusun akan digunakan untuk mengamati data kecerdasan interpersonal anak.

Pada saat pembelajaran berlangsung anak diobservasi dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan. Untuk mengetahui gambaran tentang karakteristik data dari hasil observasi yang dilaksanakan pada kegiatan tersebut. Kelas eksperimen berjumlah 15 orang dan kelas kontrol berjumlah 15 orang. Penelitian menggunakan metode bermain peran pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Sebelum diadakan penelitian terlebih dahulu dilakukan pre test atau tes awal. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan kecerdasan interpersonal anak tanpa dipengaruhi pembelajaran dan menjadi dasar dalam pengelompokan anak pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pada pembelajaran masing-masing

2. Nilai Pretest dan Postes kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen

Dari hasil pemberian pretest pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak adalah 6,13, hasil observasi anak sebelum diterapkan metode bermain peran meraih skor 92 dengan standart deviasi 1,884. Nilai postes pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 13,53 dengan hasil observasi anak setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran mencapai skor 203 dengan standar deviasi 1,9223.

Secara ringkas hasil pretest dan postes kelas eksperimen diperlihatkan pada tabel 4.1 (lampiran 3 hal 80)

Tabel 4.1 Data Pretest dan Postes Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen (Pretest)			Kelas Eksperimen (Postes)		
KodeSiswa	Skor	Kriteria	KodeSiswa	Skor	Kriteria
	T _{1x}			T _{2x}	
BE01	4	BB	BE01	11	BSH
BE02	4	BB	BE02	11	BSH
BE03	4	BB	BE03	11	BSH
BE04	4	BB	BE04	12	BSH
BE05	5	MB	BE05	12	BSH
BE06	5	MB	BE06	13	BSB
BE07	5	MB	BE07	13	BSB
BE08	6	MB	BE08	13	BSB
BE09	6	MB	BE09	14	BSB
BE10	7	MB	BE10	14	BSB
BE11	8	MB	BE11	15	BSB
BE12	8	MB	BE12	16	BSB
BE13	8	MB	BE13	16	BSB
BE14	9	BSH	BE14	16	BSB
BE15	9	BSH	BE15	16	BSB

Tabel 4.2. Ringkasan hasil perhitungan kelas eksperimen (pretes postes)

No	Statistik	Kelas Eksperimen	
		Pretes	Postes
1	N	15	15
2	Jumlah Nilai	92	203
3	Rata-Rata	6,13	13,53
4	Simpangan Baku	1,884	1,9223
5	Varians	3,552	3,695

(Lampiran 6 halaman 83)

3. Nilai Pretest dan Postes kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol

Dari hasil pemberian pretest pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak adalah 7,4 hasil observasi anak sebelum diterapkan metode bermain peran mencapai skor 111. Nilai postes pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 13,2 dengan hasil observasi anak setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran mencapai skor 198

Secara ringkas hasil pretest dan postes kelas kontrol diperlihatkan pada tabel 4.3 (lampiran 3 halaman 80)

Tabel 4.3. Data Pretest dan Postes Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas Kontrol

Kelas Kontrol (Pretest)			Kelas Kontrol (Postes)		
KodeSiswa	Skor	Kriteria	KodeSiswa	Skor	Kriteria
	T _{ix}			T _{ix}	
BE01	4	BB	BE01	11	BSH
BE02	5	MB	BE02	11	BSH
BE03	6	MB	BE03	11	BSH
BE04	6	MB	BE04	12	BSH
BE05	7	MB	BE05	12	BSH
BE06	7	MB	BE06	12	BSH
BE07	7	MB	BE07	12	BSH
BE08	8	MB	BE08	13	BSB
BE09	8	MB	BE09	13	BSB
BE10	8	MB	BE10	14	BSB
BE11	9	BSH	BE11	15	BSB
BE12	9	BSH	BE12	15	BSB
BE13	9	BSH	BE13	15	BSB
BE14	9	BSH	BE14	16	BSB
BE15	9	BSH	BE15	16	BSB

Tabel 4.4. Ringkasan hasil perhitungan kelas kontrol (pretes postest)

No	Statistik	Kelas Kontrol	
		Pretes	Postes
1	N	15	15
2	Jumlah Nilai	111	198
3	Rata-Rata	7,4	13,3
4	Simpangan Baku	1,594	1,82
5	Varians	2,543	3,314

(Lampiran 6 halaman 83)

4. Nilai Pretest Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil pemberian pretest diperoleh nilai rata-rata kecerdasan Interpersonal anak kelas eksperimen adalah 6,13 sedangkan nilai rata-rata kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol adalah 7,4 . Ternyata dari pengujian nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama (normal) dan kedua kelas homogen. Secara ringkas hasil pretest kedua kelompok diperlihatkan pada tabel 4.5

Tabel 4.5

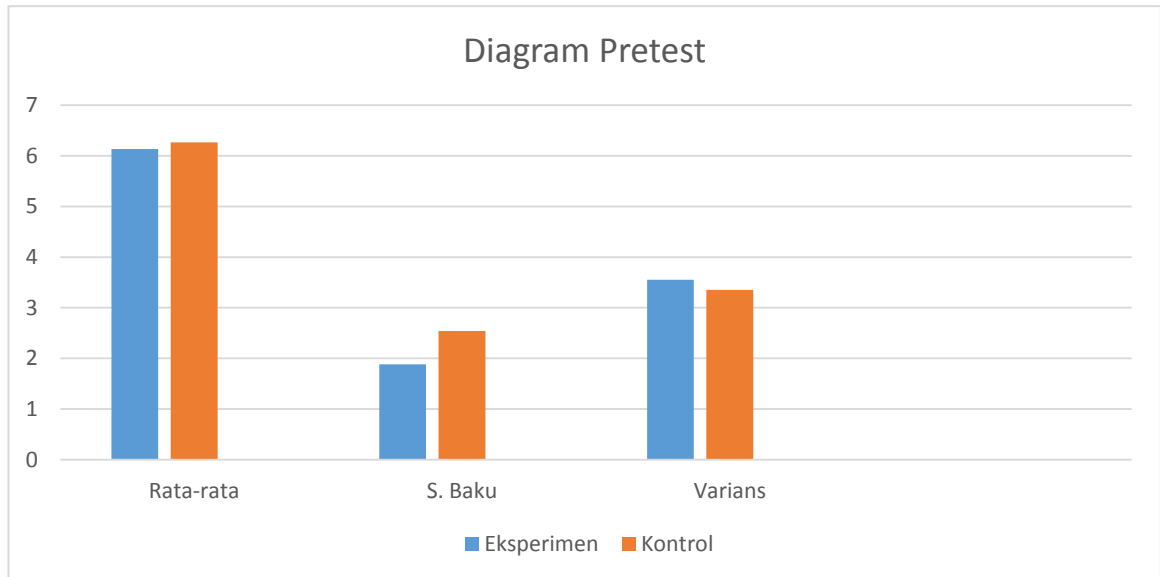
Data Pretest Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Statistik	Kelas Esperimen	Kelas Kontrol
1	N	15	15
2	Jumlah Skor	92	111
3	Rata-Rata	6,13	7,4
4	S.Baku	1,884	1,594
5	Varians	3,552	2,543
6	Maksimum	9	9
7	Minimum	4	4

Dari informasi yang disajikan dalam tabel 4.5 diatas dapat dilihat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal perhitungan statistika pretest sebelum diberikan pembelajaran yang berbeda. Perhitungan data diatas terdapat pada lampiran 6 hal 83-86

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Gambar 4.2

Diagram Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

5. Nilai Postest Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diketahui kecerdasan interpersonal anak, kemudian kedua kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan. Untuk kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan metode bermain peran, sedangkan di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada akhir pertemuan, anak kembali diberikan *post test*. Tujuan diberikannya *post test* adalah untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak dari kedua kelas setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran metode bermain peran pada kelas eksperimen dan metode ekspositori pada kelas kontrol

Secara ringkas hasil postes kedua kelompok diperlihatkan pada tabel 4.6

Data Postest Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kontrol terlihat pada tabel 4.6 (lampiran 6 hal 83- 86)

Tabel 4.6

Data postest kecerdasan interpersonal kelas eksperimen dan kontrol

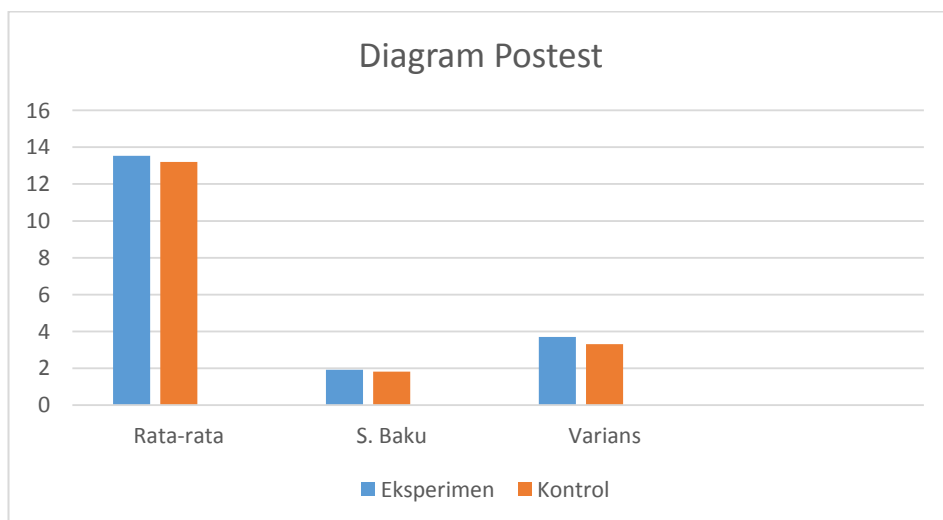
Statistik	Kelas Esperimen	Kelas Kontrol
N	15	15
Jumlah Skor	203	198
Rata-Rata	13,53	13,2
S.Baku	1,92	1,82
Varians	3,695	3,314
Maksimum	16	16
Minimum	11	11

(Lampiran 4 hal. 82)

Berikut disajikan diagram perbedaan perhitungan statistika postest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Gambar 4.3

Diagram Data Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak dari kedua kelas baik pretes maupun postes dapat dilihat pada tabel berikut 4.7

Tabel 4.7.

Ringkasan Rata-Rata Nilai Pretes dan Postes Kecerdasan Interpersonal Anak Kedua Kelas

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Jumlah nilai	92	203	111	198
Rata-rata	6,13	13,53	7,4	13,2

C. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data digunakan uji Lilifors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Dampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Uji normalitas data pretes pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 (0,192) < L_{tabel} (0,220)$ dan data pretest kelas kontrol diperoleh $L_0 (0,1577) < L_{tabel} (0,220)$. Dari data post test kecerdasan interpersonal anak kelas eksperimen diperoleh $L_0 (0,14261) < L_{tabel} (0,220)$ dan data post test kecerdasan interpersonal anak kelas kontrol diperoleh $L_0 (0,211) < L_{tabel} (0,220)$. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa distribusi data pretest dan posttest kecerdasan interpersonal anak dengan metode bermain peran berdistribusi normal.

Secara ringkas perhitungan data hasil penelitian diperlihatkan pada tabel 4.8 dan perhitungannya terlampir pada lampiran 7 halaman 87.

Tabel 4.8

Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Kecerdasan Interpersonal Anak

Kelas	Pretes			Postes		
	L ₀	L _{tabel}	Keterangan	L ₀	L _{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0.192	0.220	Normal	0.1426	0.220	Normal
Kontrol	0.157	0.220	Normal	0.211	0.220	Normal

2. Uji Homogenitas

Penujian homogenitas data untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan derajat kebebasan pembilang = $(n_1 - 1)$ dan derajat kebebasan penyebut = $(n_2 - 1)$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$

Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas kecerdasan interpersonal anak disajikan pada tabel berikut 4.8 (lampiran 8 halaman 90)

Tabel 4.9

Data Hasil Uji Homogenitas Kecerdasan Interpersonal Anak

Data	Varian Terbesar	Varian Terkecil	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pretest	3,552	2,543	1,39	2,48	Homogen
Data	Varian Terbesar	Varian Terkecil	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Posttest	3,695	3,314	1,11	2,48	Homogen

(Lampiran 8 hal 90)

3. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji beda. Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah selisih antara skor rata-rata postes dsengan skor rata-rata pretes pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak H_0 ialah jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ H_a diterima dan H_0 di tolak. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis

Tabel 4.10. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

Nilai Rata-Rata Postes		Dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
13,5333	13,2000	28	0,5	1,701	$t_{hitung} > t_{tabel}$

(Lampiran 8 halaman 90)

Dari pengujian hipotesis kecerdasan interpersonal anak diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $0,5 > 1,701$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata kecerdasan interpersonal anak yang diajarkan dengan metode bermain peran di kelas eksperimen RA Alfatihah lebih baik dari pada rata-rata kecerdasan interpersonal di kelas kontrol, metode bermain peran berpengaruh positif terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di RA Alfatihah tahun ajaran 2018-2019 dibanding penerapan metode ekspositori.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, maka dalam penelitian ditemukan hal-hal sebagai berikut:

1. Sebelum pemberian perlakuan, siswa diberikan tes kemampuan awal sehingga diperoleh rata-rata nilai untuk kelas eksperimen sebesar 6,13 dan untuk kelas kontrol rata-rata pretes yang diperoleh sebesar 7,4. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelas tersebut hampir sama. Tetapi

nilai tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu kedua kelas tersebut perlu diberikan perlakuan.

2. Setelah perlakuan diberikan pada kedua kelas tersebut maka diperoleh nilai rata-rata kecerdasan interpersonal untuk kelas eksperimen sebesar 13,533 Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata kecerdasan interpersonal anak yang diperoleh sebesar 13,200. Jadi terlihat bahwa rata-rata kecerdasan interpersonal anak pada kedua kelas berbeda, dimana rata-rata kecerdasan interpersonal kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kecerdasan interpersonal kelas kontrol.
3. Dari hasil observasi kecerdasan interpersonal, dari 15 siswa pada kelas eksperimen ditemukan orang siswa yang kecerdasan interpersonalnya berada pada kategori “berkembang sesuai harapan (bsh)”, dan 10 orang siswa yang kecerdasan interpersonalnya berada pada kategori “berkembang sangat baik (bsb)”. Sedangkan dari 15 siswa pada kelas kontrol di temukan 7 orang siswa yang kecerdasan interpersonalnya berada pada kategori “berkembang sesuai harapan (bsh), 8 orang siswa yang kecerdasan interpersonalnya berada pada kategori “berkembang sesuai harapan (bsh).

Berdasarkan data nilai postes siswa ditemukan bahwa kecerdasan interpersonal dengan menerapkan metode bermain peran lebih tinggi dari pada metode pembelajaran ekspositori.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Susilowati pada tahun 2011 dengan judul “Kegiatan Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Mataram” diketahui bahwasanya terdapat peningkatan yaitu dengan mencapai persentase

85,75% dengan kategori berkembang baik. Hal ini dipengaruhi oleh didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan model kegiatan, menjelaskan aturan main secara rinci dan bertahap kepada anak memberi kesempatan kepada anak untuk berdiskusi dan menceritakan pengalaman bermain peran sehingga skor yang diperoleh meningkat pada tahap pengembangan III dengan mencapai skor rata-rata (85,7) dari pengembangan I persentase 50% dan pengembangan II persentasenya 63,4%.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian maka dapat dikatakan kecerdasan interpersonal siswa yang diajar dengan metode pembelajaran bermain peran lebih baik daripada yang diajar dengan metode pembelajaran ekspositori. Kendala yang dihadapi oleh guru (peneliti) selama proses pembelajaran berlangsung di kedua kelas adalah:

1. Kesulitan untuk membuat siswa lebih tertib dan fokus.
2. Adanya siswa yang malas mendengarkan, dan sibuk dengan aktivitasnya sendiri.
3. Kurang motivasi dan pengarahan peneliti yang menyebabkan siswa kurang antusias dengan kegiatan.
4. Siswa merasa canggung untuk bertanya seputar tentang kegiatan.
5. Siswa masih malu-malu kedepan saat disuruh memainkan perannya dengan sesuai karakter dan tokohnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kecerdasan Interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode ekspositori termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat dari nilai posttest kelas kontrol yaitu 13,200
2. Kecerdasan interpersonal anak pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat dari nilai posttest kelas eksperimen yaitu 13,533
3. Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak pada tema tanaman, tema spesifik buah jeruk dikelompok B RA Alfatimah Desa Sambirejo Timur. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} 0,5 > t_{tabel} 1701$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi guru, guru dapat membimbing anak-anak dalam melaksanakan kegiatan metode bermain peran sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan.
2. Bagi sekolah, sekolah dapat mengembangkan program untuk kecerdasan interpersonal dengan menyediakan fasilitas untuk bermain peran seperti sentra bermain peran, properti untuk bermain peran, dan kostum bermain peran.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempersiapkan sajian model pembelajaran lain dan dapat mengoptimalkan waktu guru mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Hasil dan perangkat penilaian ini dapat dijadikan acuan untuk menggunakan metode bermain peran atau model pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2013. *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya
- Basyir Himat. 2016. *Tafsir Muyassar*. Jakarta: Darul Haq
- Departemen Agama. 2000. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: Cv. Asy-Syifa
- Fadilla M..2004. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Jasmine Julie. 2016. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa
- Khadijah. 2006. *Pendidikan prasekolah*. Medan: Perdana Publishing
- Latif Muchtar. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta. Prenada Group
- Majid Abdul. 2012. *Hadis- Hadis Tarbawi: Hadis-Hadis Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Masganti, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan. Perdana Publishing
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Media Group
- Nurani Yuliani. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Nurussakinah. 2015. *Psikologi kecerdasan Anak*. Medan. Perdana Publishing
- Purwanto. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta. Pustaka belajar
- Rifa' Nasib Mi. 2012. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*. Depok: Gema Insani
- Ropnarine L Jaipul. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Schustack W Miriam & Friedman S Howard. 2008. *Kepribadian teori klasik dan Riset Modern*. Jakarta: Erlangga

- Saifullah. 2005. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jogja. Kata Hati
- Safriyani Hasanah. 2011. *99 Ide Kegiatan Main Peran Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Indocamp
- Saleha Kharida, Skripsi *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mahabbah Batang Kuis T.A 2014/2015*, Fakultas Ilmu Pendidikan. 2015
- Sanjaya Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Kencana
- Sanjaya Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media Group.
- S Mayke Tedja Saputra. 2005. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Saputri Sari Erma. 2014. *Naskah Publikasi Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Pada Anak kelompok A Tk Pertiwi Krajan II Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*
- Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Producation.
- Sujana Christine. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks
- Sudijono Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Susanto Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2009. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Syahrum. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Ciptapustaka Media
- Uno b Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yamin Martinis. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada,

Ungguh Jasa. 2009. *Manajemen Play Group Dan Taman Kanak-Kanak*.
Jogjakarta. Diva Press

Yaumi Muhammad. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta:
Prenada Media Group

Yusri. 2013. *Statistika Sosial*. Yogyakarta. Graha Ilmu

Lampiran 1

Instrumen Pengumpulan Data

Nama Anak :
 Hari/ Tanggal :
 Kelas :

Indikator	Deskriptor	Ya	Tidak
<ul style="list-style-type: none"> Suka berteman dan senang dalam berbagai macam aktivitas sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Anak suka bermain dengan aktivitas sosial Anak pandai bergaul Anak mampu mengajak teman nya untuk bermain bersama Anak aktif dalam bermain bersama teman 		
<ul style="list-style-type: none"> Memiliki sikap empati dan simpati 	<ol style="list-style-type: none"> Anak mengerti kesusahan orang lain Anak dapat merasakan penderitaan orang lain Anak mampu merasakan penderitaan orang lain dan menghiburnya Anak mampu memahami 		

		penderitaan orang lain serta membantu dan menghibur orang yang sedang menderita		
<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Sambil Berinteraksi dan bekerja sama 		<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak senang bermain peran 6. Anak mampu berkomunikasi dengan teman dalam bermain peran penjual dan pembeli 7. Anak mampu berinteraksi dengan teman mengenai perannya sebagai penjual dan pembeli 8. Anak mampu bekerjasama dalam memainkan peran 		
<ul style="list-style-type: none"> • Peka mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, tempramen, motivasi dan keinginan orang lain 		<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak mampu mengenali keinginan orang lain 6. Anak mampu memahami apa yang sedang dibutuhkan orang lain 7. Anak mampu memberikan motivasi berupa semangat pada teman yang sedang susah 8. Anak mampu merespon apa yang tidak disukai teman 		

Keterangan :

1-4 : Belum Berkembang (BB)

5-8 : Mulai Berkembang (MB)

9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Medan, 4 Agustus 2018

Pengamat Guru Kelas

Peneliti

Eka Sulistya Ningsih, S. Pd.I

Windari Utami

Lampiran 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Semester/Bulan/Minggu ke: 1/Agustus /1

Hari/Tanggal: Rabu, 1 Agustus 2018

Kelompok: B

Tema/Sub Tema: Tanaman/ Buah Jeruk

KD: 1.1, 4.10, 4.4, 2.7, 3.8, 4.8

- Materi
 - Bercerita bahwa Buah-buahan berasal dari Allah
 - Bercerita tentang buah kesukaan sesama teman
 - Bernyanyi lagu tentang buah
 - Memahami cerita “ buah jeruk untuk teman”
 - Mengelompokkan siswa dan menentukan tokoh dan karakter untuk bermain peran
 - Membeli buah jeruk di pasar
 - Berbagi dengan teman dan memberikan buah jeruk kepada teman yang sedang sakit
 - Mematuhi permainan yang diarahkan guru sesuai dengan perannya masing-masing
- Alat dan Bahan:
 - Buah jeruk asli
 - Kertas gambar jeruk
 - Buah-buahan mainan/plastik

- Uang Mainan

A. Pembukaan

- Bernyanyi lagu “ Macam buah-buahan”
- Tepuk buah jeruk
- Berdoa sebelum belajar
- Ucap salam
- Bercerita tentang pentingnya berbagi dan menjenguk teman yang sedang sakit
- Mengenalkan aturan bermain dan mengelompokkan siswa untuk dibagi peran dan tokohnya
- Berdiskusi tentang permainan peran” Buah jeruk untuk teman”
- Menunggu giliran saat bermain peran “ penjual dan pembeli buah jeruk”
- Memberikan buah jeruk pada teman yang sedang sakit

B. Inti

- Peneliti mengajak anak mengamati objek sesuai dengan tema yang diamati
- Peneliti memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bertanya mengenai perannya
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan gagasan dan minatnya
 - Kegiatan satu: Anak mulai berperan sebagai pembeli dan penjual di pasar
 - Kegiatan dua: Membeli buah jeruk dengan uang mainan

- Kegiatan tiga: Anak berani menawar harga buah jeruk saat bermain peran
 - Kegiatan empat: Menghitung buah jeruk dan memasukkannya kedalam keranjang buah
 - Kegiatan lima: Melihat temannya yang sedang sakit dan memberikan buah jeruk kepada temannya yang sedang sakit pada saat bermain peran
- Peneliti melihat sikap simpati dan empati serta sikap percaya diri anak dalam bermain peran
 - Peneliti menanyakan kepada anak buah apa saja yang ada dipasar dan buah apa yang dibeli serta berapa banyak buah yang dibeli anak

C. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran bermain peran yang dilakukan hari ini
- Berdiskusi buah apa yang disukai anak dan temannya
- Bercerita pendek tentang isi pesan yang terkandung dalam cerita main peran “ buah jeruk untuk teman”

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

RA Al-Fatihah

(Tri Wahyuni S.Pd.I)

Eka Sulistya Ningsih S.Pd.I

Windari Utami

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Semester/Bulan/Minggu ke: 1/Agustus/1

Hari/Tanggal: Kamis, 2 Agustus 2018

Kelompok: B

Tema/Sub Tema: **Tanaman/ Buah jeruk**

KD: 1.1, 2.10, 4.4, 2.1, 3.3

- **Materi**

- Bercerita tentang pentingnya makan buah-buahan
- Memahami cara mencuci bersih buah jeruk
- Bercerita buah apa saja yang pernah dimakan dan beli dimana
- Bernyanyi lagu tentang jeruk
- Mengucapkan buah jeruk dalam bahasa inggris
- Mengelompokkan siswa dan menentukan tokoh dan karakter untuk bermain peran
- Main peran sebagai “penjual jus jeruk dan pembeli jus di restoran”
- Mematuhi permainan yang diarahkan guru sesuai dengan perannya masing-masing

- **Alat dan Bahan:**

- Buah jeruk asli
- Pisau mainan
- Buah jeruk mainan
- Perasan jus

A. Pembukaan

- Bermain tebak-tebakan jumlah jeruk
- Tepuk buah jeruk
- Berdoa sebelum belajar
- Bercerita tentang pentingnya menjaga kesehatan dengan makan buah dan jus buah
- Mengenalkan aturan bermain dan mengelompokkan siswa untuk dibagi peran dan tokohnya
- Berdiskusi tentang permainan peran sebagai “penjual dan pembeli jus di restoran”

B. Inti

- Peneliti memberikan kesempatan anak untuk bertanya tentang ceritanya dan perannya
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan gagasan dan minat
 - Kegiatan satu: Bercerita tentang memakan buah itu penting
 - Kegiatan dua: berdiskusi pembagian peran
 - Kegiatan tiga: Membeli jus jeruk di restoran dan ikut membuat jus (pada saat bermain peran)
 - Kegiatan empat: Anak mengikuti penjual jus untuk mulai membuat jus jeruk dengan memeraskan jeruk
 - Kegiatan lima: Pelayan menyajikan jus jeruk
- Peneliti melihat kerja sama anak dalam berperan sebagai penjual, pembeli dan pelayan

- Peneliti menanyakan kepada anak apakah makan buah dan minum jus itu penting atau tidak

C. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran hari ini
- Berdiskusi cerita pentingnya buah bagi kesehatan
- Anak disuruh menceritakan kembali tokoh peran sebagai siapa dan apa isi perannya

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

RA Al-Fatihah

(Tri Wahyuni S.Pd.I)

Eka Sulistya Ningsih S.Pd.I

Windari Utami

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Semester/Bulan/Minggu ke: 1/ Agustus/ I

Hari/Tanggal: Jum'at, 3 Agustus 2018

Kelompok: B

Tema/Sub Tema: Tanaman/ sayuran/ bawang

KD: 1.1, 2.10, 4.4, 2.1, 3.3

- **Materi**

- Bercerita tentang pentingnya makan sayuran
- Memahami cara menanam bawang
- Memahami cara merawat bawang
- Menjual hasil panen bawang dipasar
- Mengelompokkan siswa dan menentukan tokoh dan karakter untuk bermain peran
- Main peran sebagai “penjual bawang dipasar”
- Mematuhi permainan yang diarahkan guru sesuai dengan perannya masing-masing

- **Alat dan Bahan:**

- Bawang
- Uang mainan
- Tanah
- Aqua
- Daftar belanja

A. Pembukaan

- Bermain tebak-tebakan nama sayur
- Berdoa sebelum belajar
- Bercerita tentang pentingnya menjaga kesehatan dengan makan sayur
- Mengenalkan aturan bermain dan mengelompokkan siswa untuk dibagi peran dan tokohnya, ada sebagai penanam bawang

B. Inti

- Peneliti memberikan kesempatan anak untuk bertanya tentang ceritanya dan perannya
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan gagasan dan minat
 - Kegiatan satu: Bercerita tentang memakan sayur itu penting
 - Kegiatan dua: berdiskusi pembagian peran
 - Kegiatan tiga: Menanam bawang
 - Kegiatan empat: Merawat tanaman dengan menyiram bawang kemudian siap untuk dipanen dan dijual
- Peneliti melihat kerja sama anak dalam berperan sebagai petani
- Peneliti menanyakan kepada anak sayur apa yang mereka tanam

C. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran hari ini
- Berdiskusi cerita pentingnya sayur bagi kesehatan.

Mengetahui

Kepala Sekolah

RA Al-Fatihah

Guru Kelas

Peneliti

Tri Wahyuni S.Pd.I

Eka Sulistia Ningsih S.Pd.I

Windari Utami

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Semester/Bulan/Minggu ke: I/Agustus/I

Hari/Tanggal: Sabtu, 4 Agustus 2018

Kelompok: B

Tema/Sub Tema: Tanaman/sayur bawang

KD: 1.1, 2.10, 4.4, 2.1, 3.3

- **Materi**

- Menjual hasil panen bawang yang telah dipanen di pasar
- Mengelompokkan siswa dan menentukan tokoh dan karakter untuk bermain peran
- Main peran sebagai petani yang menjual sayuran bawang
- Membeli beberapa sayuran
- Mematuhi permainan yang diarahkan guru sesuai dengan perannya masing-masing

- **Alat dan Bahan:**

- Bawang, wortel, tomat
- Uang Mainan
- Daftar belanjaan sayuran yang akan dibeli

A. Pembukaan

- Berdoa sebelum belajar
- Mengenalkan macam-macam sayuran
- Mengenalkan aturan bermain dan mengelompokkan siswa untuk dibagi peran dan tokohnya

- Berdiskusi tentang permainan peran sebagai “penjual sayuran dipasar”

B. Inti

- Peneliti memberikan kesempatan anak untuk bertanya tentang ceritanya dan perannya
- Anak melakukan kegiatan sesuai dengan gagasan dan minat
 - Kegiatan satu: Menghitung jumlah bawang yang dipanen
 - Kegiatan dua: Menjual bawang hasil panen
 - Kegiatan tiga: Membeli beberapa jenis sayuran selain bawang
 - Kegiatan empat: Mencuci sayuran hingga bersih
- Peneliti melihat kerja sama anak dalam berperan sebagai penjual, pembeli

C. Kegiatan Penutup

- Menanyakan perasaan anak selama pembelajaran hari ini
- Anak disuruh menceritakan kembali tokoh peran sebagai siapa dan apa isi perannya

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

RA Al-Fatihah

(Tri Wahyuni S.Pd.I)

Eka Sulistya Ningsih S.Pd.I

Windari Utami

Lampiran 3

Hasil Observasi

Data Pre-test (T_1) dan Post-test (T_2)

Kode Siswa	Kelas Eksperimen						Kelas Kontrol						
	Pretes		Postes		Selisih		Kode Siswa	Pretes		Postes		Selisih	
	T_{1x}	T_{1x}^2	T_{2x}	T_{2x}^2	X	X^2		T_{1v}	T_{1v}^2	T_{2v}	T_{2v}^2	Y	Y^2
BE01	4	16	11	121	7	49	K01	4	16	11	121	7	49
BE02	4	16	11	121	7	49	K02	5	25	11	121	6	36
BE03	4	16	11	121	7	49	K03	6	36	11	121	8	64
BE04	4	16	12	144	8	64	K04	6	36	12	144	6	36
BE05	5	25	12	144	7	49	K05	7	49	12	144	5	25
BE06	5	25	13	169	7	49	K06	7	49	12	144	5	25
BE07	5	25	13	169	7	49	K07	7	49	12	144	5	25
BE08	6	36	13	169	7	49	K08	8	64	13	169	5	25
BE09	6	36	14	196	8	64	K09	8	64	13	169	5	25
BE10	7	49	14	196	7	49	K10	8	64	14	196	6	36
BE11	8	64	15	225	7	49	K11	9	81	15	225	6	36
BE12	8	64	16	256	8	64	K12	9	81	15	225	6	36
BE13	8	64	16	256	8	64	K13	9	81	15	225	6	36
BE14	9	81	16	256	7	49	K14	9	81	16	256	7	49
BE15	9	81	16	256	7	49	K15	9	81	16	256	7	49
Jumlah	92	614	203	2799	109	795	Jumlah	111	857	198	2660	90	552
Rata-Rata	6,133333		13,53333		7,266666667		Rata-Rata	7,4		13,2000		6,000	
S. Baku	1,884		1,9223		0,457737708		S. Baku	1,8309		1,82		0,9258201	
Varians	3,552		3,695		0,20952381		Varians	2,543		3,314		0,857142857	

*Lampiran 4***Data Pretest Kecerdasan Interpersonal Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Statistik	Kelas Esperimen	Kelas Kontrol
1	N	15	15
2	Jumlah Skor	92	111
3	Rata-Rata	6,133333	7,4
4	S.Baku	1,884	18309
5	Varians	3,552	3,352
6	Maksimum	16	16
7	Minimum	4	4

*Lampiran 5***Tabel 4.2.**

Data Postes Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Kelas Esperimen	Kelas Kontrol
N	15	15
Jumlah Skor	203	198
Rata-Rata	13,53	13,2
S.Baku	1,884	18309
Varians	3,695	3,314
Maksimum	16	16
Minimum	4	4

Lampiran 6

Perhitungan Rata-Rata, Varians dan Standar Deviasi untuk Data Pretest (T₁), Posttest (T₂) dan Selisih (T₂-T₁)

A. Kelas Eksperimen (X)

- Dari data skor pretest kelas eksperimen diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{1x} = 92 \quad \sum T_{1x}^2 = 614 \quad (\sum T_{1x})^2 = 8464$$

a. **Rata-rata** $\frac{\sum T_{1x}}{N} = \frac{92}{15} = 6,133333$

b. **Varians**

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum T_{1x}^2 - (\sum T_{1x})^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{15(614) - (8464)}{15(14)} \\ &= \frac{746}{210} \\ &= 3,552 \end{aligned}$$

c. **Standar Deviasi**

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{3,552} \\ S &= 1,884 \end{aligned}$$

- Dari data skor posttest kelas eksperimen diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{2x} = 203 \quad \sum T_{2x}^2 = 2799 \quad (\sum T_{2x})^2 = 41209$$

a. **Rata-rata**

$$\overline{T}_{2x} = \frac{\sum T_{2x}}{N} = \frac{203}{15} = 13,5333$$

b. Varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{N \sum T_{2x}^2 - (\sum T_{2x})^2}{N(N-1)} \\
 &= \frac{15(2799) - (41209)}{15(14)} \\
 &= \frac{776}{210} \\
 &= 3,695
 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{3,695} \\
 S &= 1,9223
 \end{aligned}$$

- Dari data skor selisih posttest dan pretest kelas eksperimen A ($X = T_{2x} - T_{1x}$) diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum X = 109 \quad \sum X^2 = 795 \quad (\sum X)^2 = 11881$$

a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{109}{15} = 7,267$$

b. Varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \quad S^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \\
 S^2 &= \frac{15(795) - (11881)}{15(14)} \\
 S^2 &= \frac{44}{210} \\
 &= 0,2095
 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{0,2095} \\
 S &= 0,4577
 \end{aligned}$$

B. Kelas Kontrol (Y)

- Dari data skor pretest kelas kontrol diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{2y} = 111 \quad \sum T_{1y}^2 = 857 \quad (\sum T_{1y})^2 = 12321$$

a. Rata-rata

$$\bar{T}_{1y} = \frac{\sum T_{1y}}{N} = \frac{111}{15} = 7,4$$

b. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum T_{1y}^2 - (\sum T_{1y})^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{15(857) - (12321)}{15(14)} \\ &= 2,543 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{2,543} \\ S &= 1,594 \end{aligned}$$

- Dari data skor post-test kelas kontrol B diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{2y} = 198 \quad \sum T_{2y}^2 = 2660 \quad (\sum T_{2y})^2 = 39204$$

a. Rata-rata

$$\bar{T}_{2y} = \frac{\sum T_{2y}}{N} = \frac{198}{15} = 13,2$$

b. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum T_{2y}^2 - (\sum T_{2y})^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{15(2660) - (39204)}{15(14)} \\ &= 3,314 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{3,314} \\ S &= 1,82 \end{aligned}$$

- Dari data skor selisih posttest dan pretest kelas kontrol B ($Y = T_{2y} - T_{1y}$) diperoleh :

$$N = 15 \quad \Sigma Y = 90 \quad \Sigma Y^2 = 552 \quad (\Sigma Y)^2 = 8100$$

a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\Sigma Y}{N} = \frac{90}{15} = 6$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}{N(N-1)}$$

$$S^2 = \frac{15(552) - (8100)}{15(14)}$$

$$S^2 = 0,8571429$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{0,8571429}$$

$$S = 0,9258201$$

Secara ringkas hasil perhitungan untuk masing-masing variabel dapat dirangkum sebagai berikut:

No	Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pretes	Postes	Pretes	Postes
1	N	15	15	15	15
2	Jumlah Nilai	92	203	111	198
3	Rata-Rata	6,13	13,53	7,4	13,2
4	Simpangan Baku	1,884	1,9223	1,8309	1,82
5	Varians	3,552	3,695	3,352	3,314

Lampiran 7

Perhitungan Uji Normalitas Data Kecerdasan Interpersonal Anak

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

A. Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen

Prosedur perhitungan :

1. Mengurutkan data dari yang terendah sampai data tertinggi, kemudian menentukan frekuensi observasi (F) dan frekuensi kumulatif (F_{kum}).
2. Mengubah skor menjadi bilangan baku (Z_i).

Contoh nilai $X_1 = 4$ diubah menjadi bilangan baku $Z_1 = -1,32$. Untuk mengubahnya digunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Contoh perhitungan :

Diketahui $\bar{X} = 6,13$ dan $S = 3,552$

Untuk $X_1 = 4$ diperoleh :

$$Z_1 = \frac{4 - 6,13}{3,552} = -1,32$$

Demikian juga untuk skor-skor berikutnya.

3. Untuk mencari $F(Z_i)$ dilihat dari tabel “ Wilayah Luas dibawah kurva normal “ 1,32 dilihat dari tabel = 0,1287
4. Menentukan $S(Z_i)$ dengan cara menghitung proporsi F_{kum} berdasarkan jumlah F seluruhnya. Untuk $S(-1,32) = 0,1287$ yang diperoleh dengan

$$\text{menghitung } \frac{F_{kum}}{\sum F} = \frac{4}{15} = 0,2666.$$

5. Langkah terakhir menentukan selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut L_0 . Kemudian untuk $N =$

15 pada taraf $\alpha = 0,05$ harga $L_{tabel} = 0,220$. (Daftar Nilai Kritis Untuk Uji

Liliefors)

Maka untuk data pretes siswa kelas eksperimen disajikan dalam tabel

berikut :

No	X_i	F	Fkum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
1	4	4	4	-1,32	0,1287	0,2666	0,1379
2	5	3	7	-0,60	0,2737	0,4666	0,1929
3	6	2	9	-0,70	0,4717	0,6	0,1282
4	7	1	10	0,46	0,6772	0,6666	0,0106
5	8	3	13	0,99	0,8391	0,8666	0,0276
6	9	2	15	1,52	0,9359	1,0000	0,0641
$\sum X$	92						Lo = 0.1929
N	15						Ltabel = 0.2200
X	6,13						
S	3,552						

6. Selanjutnya dengan membandingkan harga L_0 dengan harga L_{tabel} didapat $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1929 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data pretes siswa di kelas eksperimen adalah berdistribusi normal. Perhitungan yang sama juga dilakukan pada data postes di kelas eksperimen dan juga data pretes dan postes di kelas kontrol.

B. Data Postes Siswa Kelas Eksperimen

No	X_i	F	Fkum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
1	11	3	3	-1,31	0,0937	0,2	0,1062
2	12	2	5	-0,79	0,2125	0,3333	0,1205
3	13	3	8	-0,27	0,3907	0,5333	0,1426
4	14	2	10	-0,24	0,5959	0,6666	0,0707
5	15	1	11	0,76	0,777	0,7333	0,0439
6	16	4	15	1,28	0,900	1	0,0997
$\sum X$	203						Lo = 0.1426
N	15						Ltabel = 0.220
X	13,53						
S	3,695						

Diperoleh $L_0 < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1426 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data postes siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *Storytelling* adalah berdistribusi normal.

C. Data Pretes Siswa Kelas Kontrol

No	X_i	F	Fkum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)	
1	4	1	1	-2,13	0,0164	0,0666	0,0502	
2	5	1	2	-1,50	0,0660	0,1333	0,0673	
3	6	2	4	-0,87	0,1898	0,2666	0,0768	
4	7	3	7	0,25	0,4009	0,4666	0,0657	
5	8	3	10	0,03	0,6466	0,6666	0,0200	
6	9	5	15	1,00	0,8422	1,0000	0,1577	
$\sum X$	111						Lo = 0,1577	
N	15						Ltabel = 0.220	
\bar{X}	7,400							
S	1,594							

Diperoleh $L_0 < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,1577 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data pretes siswa di kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

D. Data Postes Siswa Kelas Kontrol

No	X_i	F	Fkum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)	
1	11	3	3	-1,20	0,1134	0,2000	0,0866	
2	12	4	7	-0,65	0,2548	0,4667	0,2118	
3	13	2	9	0,10	0,4562	0,6000	0,1438	
4	14	1	10	0,43	0,6699	0,6667	0,0032	
5	15	3	13	0,98	0,8387	0,8667	0,0280	
6	16	2	15	1,53	0,4380	1,000	0,0620	
$\sum X$	198						Lo = 0.211	
N	15						Ltabel = 0.220	
\bar{X}	13,200							
S	3,314							

Diperoleh $L_0 < L_{\text{tabel}}$ yaitu $0,211 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data postes siswa di kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

Lampiran 8

Perhitungan Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dihitung dengan menggunakan uji F pada data pretest dan posttest dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

Dari data perhitungan sebelumnya diperoleh:

- Untuk Pretest

Varians pretest kelas eksperimen = 3,552 ; n = 15

Varians pretest kelas kontrol = 2,543 ; n = 15

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{3,552}{2,543} \\ &= 1,396 \end{aligned}$$

- Untuk Posttest

Varians posttest kelas eksperimen = 3,695 = 15

Varians posttest kelas kontrol = 3,314 n = 15

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{3,695}{3,314} \\ &= 1,11496 \end{aligned}$$

Perhitungan F_{tabel}

Dengan peluang $\frac{1}{2} \alpha$, taraf nyata $\alpha = 0,05$; $dk_{pembilang} = n_1 - 1 = 15 - 1 = 14$ dan

$dk_{penyebut} = n_2 - 1 = 15 - 1 = 14$, maka kita mencari nilai $F_{tabel} = F_{1/2} ($

$0,05)(14,14)$ sehingga diperoleh $F_{tabel} = 2,48$. Dengan membandingkan F_{hitung}

pretest dan posttest kedua kelas, didapat:

- $F_{hitung} \text{ pretest} < F_{tabel} (1, 396 < 2,48)$ yang berarti data pretest kedua kelas homogen
- $F_{hitung} \text{ posttest} < F_{tabel} (1, 1149 < 2,48)$ yang berarti data posttest kedua kelas homogen

Perhitungan Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dihitung dengan menggunakan rumus uji-t. Karena kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S \sqrt{\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}}}$$

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria pengujiannya adalah: terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{1-\alpha}$, dimana $t_{1-\alpha}$, diperoleh dari daftar distribusi t dengan $d_k = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $1-\alpha$, dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

Hasil perhitungan data, diperoleh harga-harga sebagai berikut:

$$\bar{X}_1 = 13,533 \quad S_1^2 = 3,314 \quad n = 15$$

$$\bar{X}_2 = 13,2000 \quad S_2^2 = 3,695 \quad n = 15$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Rata-rata Postes Kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata Postes Kelas Kontrol

S_1^2 : Varians Postes Kelas Kontrol

S_2^2 : Varians Postes Kelas Eksperimen

dimana :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(15 - 1)(3,314) + (15 - 1)(3,695)}{15 + 15 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(14)(3,314) + (14)(3,695)}{28}$$

$$S^2 = \frac{46,2 + 50,4}{28}$$

$$S^2 = \frac{96,6}{28}$$

$$S^2 = 3,45$$

$$S^2 = \sqrt{3,45}$$

$$S = 1,85$$

Maka :

$$t_{hit} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hit} = \frac{13,533 - 13,200}{1,85 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}}$$

$$t_{hit} = \frac{0,33}{1,85 \sqrt{0,13}}$$

$$t_{hit} = \frac{0,33}{(1,85)(0,36)}$$

$$t_{hit} = \frac{0,33}{0,66}$$

$$t_{hit} = 0,5$$

t_{tabel} untuk uji satu pihak pada $\alpha = 0,05$

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 15 + 15 - 2$$

dk = 28 dengan harga $t_{tabel} = 1,701$

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 0,5$ sementara itu t_{tabel} dengan $dk = 15 + 15 - 2 = 28$ $\alpha = 0,05$ dan $t_{1-\alpha} = t_{1-0,05} = t_{0,95}$ dapat dicari pada tabel distribusi t, maka didapat harga $t_{(0,95;28)} = 1,701$. Sesuai dengan kriteria pengujian terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{1-\alpha}$ padataraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (15 + 15 - 2)$. Dari perhitungan diatas $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,5 > 1,701$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak.

Lampiran 9

Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke Z

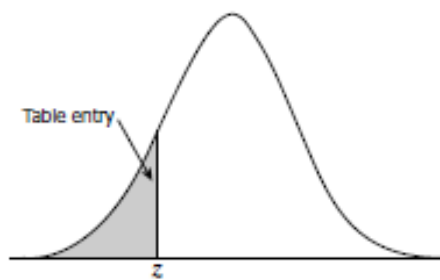


Table entry for z is the area under the standard normal curve to the left of z .

z	.00	.01	.02	.03	.04	.05	.06	.07	.08	.09
-3.4	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0002
-3.3	.0005	.0005	.0005	.0004	.0004	.0004	.0004	.0004	.0004	.0003
-3.2	.0007	.0007	.0006	.0006	.0006	.0006	.0006	.0005	.0005	.0005
-3.1	.0010	.0009	.0009	.0009	.0008	.0008	.0008	.0008	.0007	.0007
-3.0	.0013	.0013	.0013	.0012	.0012	.0011	.0011	.0011	.0010	.0010
-2.9	.0019	.0018	.0018	.0017	.0016	.0016	.0015	.0015	.0014	.0014
-2.8	.0026	.0025	.0024	.0023	.0023	.0022	.0021	.0021	.0020	.0019
-2.7	.0035	.0034	.0033	.0032	.0031	.0030	.0029	.0028	.0027	.0026
-2.6	.0047	.0045	.0044	.0043	.0041	.0040	.0039	.0038	.0037	.0036
-2.5	.0062	.0060	.0059	.0057	.0055	.0054	.0052	.0051	.0049	.0048
-2.4	.0082	.0080	.0078	.0075	.0073	.0071	.0069	.0068	.0066	.0064
-2.3	.0107	.0104	.0102	.0099	.0096	.0094	.0091	.0089	.0087	.0084
-2.2	.0139	.0136	.0132	.0129	.0125	.0122	.0119	.0116	.0113	.0110
-2.1	.0179	.0174	.0170	.0166	.0162	.0158	.0154	.0150	.0146	.0143
-2.0	.0228	.0222	.0217	.0212	.0207	.0202	.0197	.0192	.0188	.0183
-1.9	.0287	.0281	.0274	.0268	.0262	.0256	.0250	.0244	.0239	.0233
-1.8	.0359	.0351	.0344	.0336	.0329	.0322	.0314	.0307	.0301	.0294
-1.7	.0446	.0436	.0427	.0418	.0409	.0401	.0392	.0384	.0375	.0367
-1.6	.0548	.0537	.0526	.0516	.0505	.0495	.0485	.0475	.0465	.0455
-1.5	.0668	.0655	.0643	.0630	.0618	.0606	.0594	.0582	.0571	.0559
-1.4	.0808	.0793	.0778	.0764	.0749	.0735	.0721	.0708	.0694	.0681
-1.3	.0968	.0951	.0934	.0918	.0901	.0885	.0869	.0853	.0838	.0823
-1.2	.1151	.1131	.1112	.1093	.1075	.1056	.1038	.1020	.1003	.0985
-1.1	.1357	.1335	.1314	.1292	.1271	.1251	.1230	.1210	.1190	.1170
-1.0	.1587	.1562	.1539	.1515	.1492	.1469	.1446	.1423	.1401	.1379
-0.9	.1841	.1814	.1788	.1762	.1736	.1711	.1685	.1660	.1635	.1611
-0.8	.2119	.2090	.2061	.2033	.2005	.1977	.1949	.1922	.1894	.1867
-0.7	.2420	.2389	.2358	.2327	.2296	.2266	.2236	.2206	.2177	.2148
-0.6	.2743	.2709	.2676	.2643	.2611	.2578	.2546	.2514	.2483	.2451
-0.5	.3085	.3050	.3015	.2981	.2946	.2912	.2877	.2843	.2810	.2776
-0.4	.3446	.3409	.3372	.3336	.3300	.3264	.3228	.3192	.3156	.3121
-0.3	.3821	.3783	.3745	.3707	.3669	.3632	.3594	.3557	.3520	.3483
-0.2	.4207	.4168	.4129	.4090	.4052	.4013	.3974	.3936	.3897	.3859
-0.1	.4602	.4562	.4522	.4483	.4443	.4404	.4364	.4325	.4286	.4247
-0.0	.5000	.4960	.4920	.4880	.4840	.4801	.4761	.4721	.4681	.4641

Lampiran 10

Daftar Nilai Kritis Uji Liliefors

Ukuran Sampel	Tarf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	<u>1.031</u>	<u>0.886</u>	<u>0.85</u>	<u>0.768</u>	<u>0.736</u>
	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

Sumber :Sudjana (2005: 467)

Lampiran 11

Tabel Distribusi Nilai F

F Distribution:		Critical Values for a Right Tail with Area .025									
	DF1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DF2	1	647.7890	799.5000	864.1630	899.5833	921.8479	937.1111	948.2169	956.6562	963.2846	968.6274
	2	38.5063	39.0000	39.1655	39.2484	39.2982	39.3315	39.3552	39.3730	39.3869	39.3980
	3	17.4434	16.0441	15.4392	15.1010	14.8848	14.7347	14.6244	14.5399	14.4731	14.4189
	4	12.2179	10.6491	9.9792	9.6045	9.3645	9.1973	9.0741	8.9796	8.9047	8.8439
	5	10.0070	8.4336	7.7636	7.3879	7.1464	6.9777	6.8531	6.7572	6.6811	6.6192
	6	8.8131	7.2599	6.5988	6.2272	5.9876	5.8198	5.6955	5.5996	5.5234	5.4613
	7	8.0727	6.5415	5.8898	5.5226	5.2852	5.1186	4.9949	4.8993	4.8232	4.7611
	8	7.5709	6.0595	5.4160	5.0526	4.8173	4.6517	4.5286	4.4333	4.3572	4.2951
	9	7.2093	5.7147	5.0781	4.7181	4.4844	4.3197	4.1970	4.1020	4.0260	3.9639
	10	6.9367	5.4564	4.8256	4.4683	4.2361	4.0721	3.9498	3.8549	3.7790	3.7168
	11	6.7241	5.2559	4.6300	4.2751	4.0440	3.8807	3.7586	3.6638	3.5879	3.5257
	12	6.5538	5.0959	4.4742	4.1212	3.8911	3.7283	3.6065	3.5118	3.4358	3.3736
	13	6.4143	4.9653	4.3472	3.9959	3.7667	3.6043	3.4827	3.3880	3.3120	3.2497
	14	6.2979	4.8567	4.2417	3.8919	3.6634	3.5014	3.3799	3.2853	3.2093	3.1469
	15	6.1995	4.7650	4.1528	3.8043	3.5764	3.4147	3.2934	3.1987	3.1227	3.0602
	16	6.1151	4.6867	4.0768	3.7294	3.5021	3.3406	3.2194	3.1248	3.0488	2.9862
	17	6.0420	4.6189	4.0112	3.6648	3.4379	3.2767	3.1556	3.0610	2.9849	2.9222
	18	5.9781	4.5597	3.9539	3.6083	3.3820	3.2209	3.0999	3.0053	2.9291	2.8664
	19	5.9216	4.5075	3.9034	3.5587	3.3327	3.1718	3.0509	2.9563	2.8801	2.8172
	20	5.8715	4.4613	3.8587	3.5147	3.2891	3.1283	3.0074	2.9128	2.8365	2.7737
	21	5.8266	4.4199	3.8188	3.4754	3.2501	3.0895	2.9686	2.8740	2.7977	2.7348
	22	5.7863	4.3828	3.7829	3.4401	3.2151	3.0546	2.9338	2.8392	2.7628	2.6998
	23	5.7498	4.3492	3.7505	3.4083	3.1835	3.0232	2.9023	2.8077	2.7313	2.6682
	24	5.7166	4.3187	3.7211	3.3794	3.1548	2.9946	2.8738	2.7791	2.7027	2.6396
	25	5.6864	4.2909	3.6943	3.3530	3.1287	2.9685	2.8478	2.7531	2.6766	2.6135
	26	5.6586	4.2655	3.6697	3.3289	3.1048	2.9447	2.8240	2.7293	2.6528	2.5896
	27	5.6331	4.2421	3.6472	3.3067	3.0828	2.9228	2.8021	2.7074	2.6309	2.5676
	28	5.6096	4.2205	3.6264	3.2863	3.0626	2.9027	2.7820	2.6872	2.6106	2.5473
	29	5.5878	4.2006	3.6072	3.2674	3.0438	2.8840	2.7633	2.6686	2.5919	2.5286
	30	5.5675	4.1821	3.5894	3.2499	3.0265	2.8667	2.7460	2.6513	2.5746	2.5112
	40	5.4239	4.0510	3.4633	3.1261	2.9037	2.7444	2.6238	2.5289	2.4519	2.3882
	60	5.2856	3.9253	3.3425	3.0077	2.7863	2.6274	2.5068	2.4117	2.3344	2.2702
	inf	5.0239	3.6889	3.1161	2.7858	2.5665	2.4082	2.2875	2.1918	2.1136	2.0483

F Distribution:		Critical Values for a Right Tail with Area .025 (continued)								
	DF1	12	15	20	24	30	40	60	120	INF
DF2	1	976.7079	984.8668	993.1028	997.2492	1001.4140	1005.5980	1009.8000	1014.0200	1018.2580
	2	39.4146	39.4313	39.4479	39.4562	39.4650	39.4730	39.4810	39.4900	39.4980
	3	14.3366	14.2527	14.1674	14.1241	14.0810	14.0370	13.9920	13.9470	13.9020
	4	8.7512	8.6565	8.5599	8.5109	8.4610	8.4110	8.3600	8.3090	8.2570
	5	6.5245	6.4277	6.3286	6.2780	6.2270	6.1750	6.1230	6.0690	6.0150
	6	5.3662	5.2687	5.1684	5.1172	5.0650	5.0120	4.9590	4.9040	4.8490
	7	4.6658	4.5678	4.4667	4.4150	4.3620	4.3090	4.2540	4.1990	4.1420
	8	4.1997	4.1012	3.9995	3.9472	3.8940	3.8400	3.7840	3.7280	3.6700
	9	3.8682	3.7694	3.6669	3.6142	3.5600	3.5050	3.4490	3.3920	3.3330
	10	3.6209	3.5217	3.4185	3.3654	3.3110	3.2550	3.1980	3.1400	3.0800
	11	3.4296	3.3299	3.2261	3.1725	3.1180	3.0610	3.0040	2.9440	2.8830
	12	3.2773	3.1772	3.0728	3.0187	2.9630	2.9060	2.8480	2.7870	2.7250
	13	3.1532	3.0527	2.9477	2.8932	2.8370	2.7800	2.7200	2.6590	2.5950
	14	3.0502	2.9493	2.8437	2.7888	2.7320	2.6740	2.6140	2.5520	2.4870
	15	2.9633	2.8621	2.7559	2.7006	2.6440	2.5850	2.5240	2.4610	2.3950
	16	2.8890	2.7875	2.6808	2.6252	2.5680	2.5090	2.4470	2.3830	2.3160
	17	2.8249	2.7230	2.6158	2.5598	2.5020	2.4420	2.3800	2.3150	2.2470
	18	2.7689	2.6667	2.5590	2.5027	2.4450	2.3840	2.3210	2.2560	2.1870
	19	2.7196	2.6171	2.5089	2.4523	2.3940	2.3330	2.2700	2.2030	2.1330
	20	2.6758	2.5731	2.4645	2.4076	2.3490	2.2870	2.2230	2.1560	2.0850
	21	2.6368	2.5338	2.4247	2.3675	2.3080	2.2460	2.1820	2.1140	2.0420
	22	2.6017	2.4984	2.3890	2.3315	2.2720	2.2100	2.1450	2.0760	2.0030
	23	2.5699	2.4665	2.3567	2.2989	2.2390	2.1760	2.1110	2.0410	1.9680
	24	2.5411	2.4374	2.3273	2.2693	2.2090	2.1460	2.0800	2.0100	1.9350
	25	2.5149	2.4110	2.3005	2.2422	2.1820	2.1180	2.0520	1.9810	1.9060
	26	2.4908	2.3867	2.2759	2.2174	2.1570	2.0930	2.0260	1.9540	1.8780
	27	2.4688	2.3644	2.2533	2.1946	2.1330	2.0690	2.0020	1.9300	1.8530
	28	2.4484	2.3438	2.2324	2.1735	2.1120	2.0480	1.9800	1.9070	1.8290
	29	2.4295	2.3248	2.2131	2.1540	2.0920	2.0280	1.9590	1.8860	1.8070
	30	2.4120	2.3072	2.1952	2.1359	2.0740	2.0090	1.9400	1.8660	1.7870
	40	2.2882	2.1819	2.0677	2.0069	1.9430	1.8750	1.8030	1.7240	1.6370
	60	2.1692	2.0613	1.9445	1.8817	1.8150	1.7440	1.6670	1.5810	1.4820
	inf	1.9447	1.8326	1.7085	1.6402	1.5660	1.4840	1.3880	1.2680	1.0000

Sumber : flc.losrios.edu/Tables/FTable/pdf

*Lampiran 12***Daftar Nilai Presentil Untuk Distribusi t**

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI							
	duasisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satusisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%	
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619	
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599	
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924	
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610	
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869	
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959	
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408	
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041	
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781	
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587	
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437	
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318	
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221	
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140	
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073	
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015	
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965	
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922	
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883	
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850	
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819	
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792	
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768	
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745	
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725	
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707	
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690	
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674	
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659	
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646	
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633	
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622	
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611	
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601	
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591	
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582	

37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,439
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,206	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418

80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	3,195	3,416
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	3,194	3,415
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	3,193	3,413
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,191	3,412
84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,190	3,410
85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	3,189	3,409
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,188	3,407
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,187	3,406
88	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	3,185	3,405
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	3,184	3,403
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	3,183	3,402
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	3,182	3,401
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	3,181	3,399
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	3,180	3,398
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	3,179	3,397
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	3,178	3,396
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	3,177	3,395
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	3,176	3,394
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	3,175	3,393
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	3,175	3,392
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390

Sumber: rumushitung.com/2013/01/23/tabel-t-dan-cara-menggunakannya/

Lampiran 13

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilitas = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 14

Dokumentasi



Peneliti menjelaskan aturan bermain
Peran dan menentukan tokoh



Anak main peran berjualan buah di pasar



Anak menjenguk teman yang sedang sakit
Dengan memberikan buah jeruk yang
Sudah dibeli dipasar



Anak bermain peran sebagai penjual
jus jeruk di restoran





Anak bermain peran sebagai petani
Menanam bawang



Menanam bawang



Anak menjual hasil panen bawang dipasar



Hasil panen bawang