

## Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di TK IT Bunayya

Amanda hijriani<sup>1</sup>, Dea Miftahul Jannah<sup>2</sup>, Fadillah Ajeng Ningrum<sup>3</sup>, Nur Fadillah<sup>4</sup>, Irda Wahyuni Hasiabuan<sup>5</sup>, Fauziah Nasution<sup>6</sup>

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

\* Correspondence e-mail; amanda0308221027@uinsu.ac.id

### Article history

Submitted: 2025/03/03; Revised: 2025/03/11; Accepted: 2025/06/24

### Abstract

The purpose of this study was to examine how creative dance activities can stimulate positive emotions in early childhood at TK IT Bunayya Medan. The approach used was descriptive qualitative with observation, interviews, and documentation methods for teachers and children in group B. The results showed that creative dance activities can stimulate expressions of happiness, increase self-confidence, and strengthen children's social relationships. Creative dance also provides space for children to express their feelings spontaneously and freely. With a fun approach, dance becomes an effective medium in forming positive emotions in early childhood.

### Keywords

Interpersonal Intelligence, Role Play, Early Childhood



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada periode emas perkembangan (golden age), yaitu usia 0–6 tahun yang sangat penting dalam pembentukan berbagai aspek kecerdasan dan kepribadian anak. Pada masa ini, stimulasi yang tepat dan konsisten sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan intelektual, emosional, sosial, dan fisik anak. Salah satu bentuk kecerdasan yang memiliki peran sentral dalam kehidupan sosial anak adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan ini menjadi pondasi penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat, bekerja sama, serta mengenali dan memahami perasaan orang lain.

Howard Gardner (2011), penggagas teori kecerdasan majemuk, menyebutkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan dalam komunikasi verbal dan nonverbal, kepekaan terhadap ekspresi, kemampuan

membentuk hubungan sosial, dan kerja sama dalam kelompok. Bagi anak usia dini, kecerdasan ini sangat penting karena berkaitan dengan keterampilan hidup (*life skills*) yang akan terus berkembang hingga dewasa.

Lingkungan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) memegang peranan strategis dalam memberikan stimulus terhadap kecerdasan interpersonal anak. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu menciptakan kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sarat akan nilai-nilai sosial dan emosional. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal adalah bermain peran (*role play*). Bermain peran memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi peran sosial, menyelesaikan konflik, dan belajar dari perspektif orang lain.

Berk (2020) menyatakan bahwa bermain peran merupakan bentuk permainan simbolik yang dapat mengembangkan empati, perspektif sosial, serta memperkuat interaksi verbal. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, bermain peran juga mendorong anak untuk membangun kerja sama, menyampaikan pendapat, dan memahami aturan sosial. Oleh karena itu, kegiatan ini sangat potensial untuk dikembangkan dalam program harian pembelajaran PAUD.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif dari implementasi kegiatan bermain peran dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak. Penelitian oleh Wulandari & Azizah (2022) dalam *Jurnal Pendidikan Anak* menunjukkan bahwa bermain peran secara terstruktur mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama anak kelompok B di TK Al-Firdaus Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mampu menyapa, merespon, dan membantu temannya selama permainan berlangsung.

Penelitian serupa dilakukan oleh Marbun & Sitompul (2021) yang meneliti di TK St. Fransiskus Medan. Penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran dalam tema “profesi” (seperti dokter, polisi, guru) membantu anak memahami peran sosial dan meningkatkan kepekaan terhadap perasaan teman. Selain itu, Safitri et al. (2023) menemukan bahwa kegiatan bermain peran berbasis cerita mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal dan memperkuat hubungan sosial antar anak di PAUD Nurul Fikri Jakarta.

Namun, dalam praktiknya, kegiatan bermain peran belum secara konsisten dijadikan strategi utama dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak. Banyak guru yang masih berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif dan akademik, sementara aspek sosial-emosional kurang mendapatkan porsi yang cukup.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kegiatan bermain peran diterapkan di TK IT Bunayya Medan dan bagaimana pengaruhnya terhadap pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini, khususnya anak kelompok B.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam fenomena pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui kegiatan bermain peran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menelusuri makna, proses, dan interaksi sosial yang terjadi dalam konteks alami di lingkungan pendidikan anak usia dini. Fokus utama penelitian ini adalah pada makna di balik perilaku anak saat bermain peran dan bagaimana guru membimbing serta menstimulasi perkembangan sosial anak dalam kegiatan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Bunayya Medan, sebuah lembaga pendidikan Islam terpadu yang memiliki program pembelajaran berbasis tematik dan aktif mengintegrasikan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berusia antara 5–6 tahun sebanyak 10 orang anak, terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki, serta 2 orang guru kelas yang bertanggung jawab langsung terhadap kegiatan pembelajaran harian.

Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, yakni anak yang telah terbiasa mengikuti kegiatan bermain peran dan guru yang aktif mengembangkan model pembelajaran berbasis bermain. Subjek dipilih berdasarkan kriteria keterlibatan aktif dalam aktivitas sosial dan kemampuan komunikasi dasar yang sudah terlihat selama kegiatan kelas berlangsung.

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh melalui tiga teknik utama yang saling melengkapi, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai dinamika sosial anak dalam konteks kegiatan bermain peran di kelas. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menangkap realitas yang terjadi secara alami, serta menggali makna dari setiap interaksi yang muncul di antara anak-anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi partisipatif menjadi teknik pertama yang digunakan. Dalam hal ini, peneliti secara langsung hadir di dalam kelas dan ikut menyaksikan kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak. Observasi dilakukan selama tiga minggu

berturut-turut dalam sesi pembelajaran tematik yang telah dijadwalkan oleh sekolah. Selama observasi, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disusun secara sistematis, dilengkapi dengan catatan lapangan untuk mencatat detail interaksi sosial, ekspresi emosional anak, respons terhadap teman sebaya, serta bentuk kerja sama yang muncul secara spontan. Kegiatan bermain peran yang diamati berlangsung dalam suasana yang alami dan menyenangkan, sehingga memungkinkan anak-anak menampilkan perilaku yang autentik tanpa tekanan atau instruksi yang kaku. Interaksi antar anak, ekspresi wajah yang muncul, dan peran-peran yang mereka mainkan menjadi sumber data penting dalam memahami perkembangan kecerdasan interpersonal mereka.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada dua guru kelas yang secara langsung terlibat dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran tersebut. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga memberikan ruang bagi guru untuk menjelaskan secara bebas, namun tetap dalam kerangka pertanyaan yang telah disiapkan. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara meliputi tujuan dari pelaksanaan kegiatan bermain peran, bagaimana guru mengarahkan anak-anak dalam menjalankan peran mereka, strategi pengelolaan kelas yang diterapkan selama kegiatan berlangsung, serta pengamatan guru terhadap perubahan perilaku sosial anak. Proses wawancara ini dilakukan secara langsung, dicatat, dan direkam untuk memastikan bahwa tidak ada informasi penting yang terlewat. Data dari wawancara ini berperan penting dalam memperkaya hasil observasi serta memberikan perspektif dari pihak pendidik yang memahami karakter masing-masing anak.

Teknik dokumentasi juga digunakan sebagai pelengkap dan penguat dari hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi foto-foto kegiatan bermain peran, video pendek yang merekam interaksi anak selama kegiatan berlangsung, serta catatan perkembangan anak yang disusun oleh guru secara berkala. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumen RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang memuat rincian kegiatan bermain peran sebagai bagian dari program pembelajaran tematik. Data dokumentasi ini sangat berharga karena memberikan bukti visual dan tertulis yang dapat diverifikasi dan dijadikan bahan triangulasi dalam proses analisis data.

Setelah seluruh data terkumpul, proses analisis dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (2014), yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan memilah data yang relevan dari keseluruhan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang tidak berkaitan

langsung dengan fokus penelitian, yaitu kecerdasan interpersonal anak, dieliminasi untuk menjaga kejelasan dan ketepatan analisis. Proses ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada indikator-indikator penting seperti kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, serta memahami perasaan orang lain.

Tahap berikutnya adalah penyajian data. Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam berbagai bentuk penyajian yang sistematis, seperti narasi deskriptif, matriks tematik, kutipan langsung dari hasil wawancara, serta tabel ringkasan perilaku anak yang diamati selama kegiatan berlangsung. Penyajian ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam membaca pola-pola interaksi yang muncul, serta mengidentifikasi makna-makna sosial yang terkandung di dalamnya. Melalui penyajian data yang terstruktur, peneliti dapat mulai menarik hubungan antara aktivitas bermain peran dengan perkembangan keterampilan sosial anak.

Tahap akhir dari proses analisis adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal disusun berdasarkan interpretasi terhadap temuan-temuan yang telah disajikan sebelumnya. Untuk memastikan validitas dan keandalan kesimpulan yang diperoleh, peneliti melakukan verifikasi data melalui diskusi bersama guru sebagai bentuk *member check*. Selain itu, peneliti juga membandingkan hasil dari berbagai sumber data, yaitu antara observasi, wawancara, dan dokumentasi, guna memastikan adanya konsistensi dan konfirmasi antar temuan. Dengan demikian, proses analisis tidak hanya menghasilkan simpulan yang bersifat deskriptif, tetapi juga interpretatif, yang memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana kegiatan bermain peran dapat menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Melalui pendekatan yang menyeluruh ini, penelitian mampu menggambarkan secara utuh dinamika yang terjadi di dalam kelas saat anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain peran. Setiap data yang dikumpulkan dan dianalisis memberi kontribusi dalam memahami peran penting interaksi sosial dalam proses tumbuh kembang anak, sekaligus menegaskan bahwa pembelajaran di usia dini memerlukan pendekatan yang kreatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman nyata anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran di TK IT Bunayya Medan**

Kegiatan bermain peran di TK IT Bunayya Medan dilaksanakan sebagai bagian dari pembelajaran tematik yang mengintegrasikan nilai-nilai sosial, komunikasi, dan karakter. Berdasarkan hasil observasi selama tiga minggu, kegiatan ini dijadwalkan seminggu sekali, biasanya pada hari Kamis atau Jumat, dengan durasi sekitar 30–40

menit per sesi. Guru menyesuaikan topik bermain peran dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung, seperti “Pasar Tradisional”, “Rumah Sakit”, “Transportasi”, “Keluarga”, dan “Pemadam Kebakaran”.

Sebelum kegiatan dimulai, guru mempersiapkan alat peraga sederhana seperti meja sebagai konter jual-beli, kotak obat, stetoskop mainan, dan kostum mini sesuai peran. Guru juga memberikan pengantar cerita singkat untuk memberikan konteks situasi sosial. Anak-anak kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi kebebasan untuk memilih peran masing-masing. Misalnya, dalam tema “Pasar”, anak memilih menjadi penjual, pembeli, kasir, atau penjaga parkir. Guru tidak mengarahkan secara kaku, namun lebih sebagai fasilitator dan pengamat yang mencatat perilaku sosial anak.

Dalam sesi tersebut, tampak bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi. Beberapa anak bahkan terlihat berinisiatif menciptakan dialog dan alur cerita sendiri. Guru kelas B menyatakan, *“Anak-anak sangat menyukai kegiatan ini, karena mereka bisa meniru orang dewasa. Kami melihat kemampuan mereka berbicara, merespon, dan bersosialisasi berkembang pesat dalam aktivitas ini.”* Guru juga menggunakan kesempatan tersebut untuk menanamkan nilai-nilai seperti sopan santun, gotong royong, dan empati melalui diskusi kecil setelah bermain.

### **Pengaruh Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal**

Berdasarkan hasil observasi, tampak bahwa kegiatan bermain peran memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk menyapa temannya, bertanya, serta terlibat dalam percakapan kelompok. Misalnya, dalam tema “Rumah Sakit”, seorang anak berperan sebagai dokter dan mengajak temannya bermain sebagai pasien. Dalam interaksinya, anak tersebut bertanya, “Apa yang kamu rasakan?” lalu menanggapi dengan memberikan “obat” mainan sambil berkata, “Jangan khawatir, kamu akan sembuh.”

Perubahan perilaku sosial juga terlihat dalam kemampuan anak untuk menyelesaikan konflik kecil. Saat terjadi rebutan alat peraga, guru hanya perlu memberi isyarat agar anak menyelesaikan secara mandiri. Salah satu anak berkata, “Sekarang kamu dulu yang pakai, nanti aku.” Hal ini menunjukkan mulai terbentuknya kesadaran sosial dan keterampilan negosiasi sederhana. Dalam wawancara, guru menyampaikan bahwa setelah 3–4 kali kegiatan, anak-anak mulai lebih kooperatif, mudah diarahkan, dan berani menyampaikan pendapat di depan teman.

Guru juga mengamati bahwa anak menjadi lebih peka terhadap kondisi emosional teman. Dalam satu sesi, ketika salah satu anak terlihat murung dan tidak ingin bermain, dua anak mendekatinya dan berkata, “Kenapa kamu sedih? Yuk kita main bareng.” Respons tersebut memperlihatkan adanya empati, yang merupakan indikator penting dari kecerdasan interpersonal.

### **Diskusi Temuan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan ruang nyata bagi anak untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dalam konteks sosial yang alami. Interaksi yang terjadi selama bermain peran memungkinkan anak untuk memahami peran sosial, membangun komunikasi dua arah, mengenal emosi teman, serta membentuk pola kerja sama.

Temuan ini konsisten dengan pendapat Armstrong (2017) yang menyatakan bahwa permainan sosial seperti role play dapat merangsang perkembangan empati, keterbukaan terhadap perspektif orang lain, dan kerja tim. Hal ini sangat penting dalam proses pembentukan kecerdasan sosial anak, terutama di masa usia dini yang merupakan fase krusial bagi perkembangan kepribadian.

Hurlock (2019) menegaskan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui interaksi aktif dan imajinatif. Bermain peran sebagai bentuk permainan simbolik memberi kesempatan bagi anak untuk tidak hanya menyalurkan ekspresi emosional, tetapi juga memahami posisi sosial dan tanggung jawab orang lain.

Penelitian oleh Sari & Wahyuni (2021) dalam *Jurnal Obsesi* juga menguatkan bahwa kegiatan bermain peran secara signifikan meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali perasaan teman, memperbaiki komunikasi sosial, serta menyelesaikan konflik sederhana melalui dialog. Penelitian lain oleh Wulandari & Azizah (2022) menemukan bahwa anak yang sering terlibat dalam role play lebih terampil dalam bekerja sama dan memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi saat berinteraksi dalam kelompok.

Penelitian oleh Safitri et al. (2023) menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran berbasis cerita dengan narasi yang familiar bagi anak (seperti kehidupan rumah tangga atau sekolah) dapat memperkuat hubungan sosial, meningkatkan perhatian anak terhadap perasaan teman, dan memperkuat interaksi yang sehat dalam kelas. Ini menunjukkan bahwa konteks cerita yang relevan sangat membantu dalam proses internalisasi nilai-nilai sosial oleh anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran bukan hanya aktivitas bermain biasa, tetapi juga merupakan strategi pembelajaran yang memiliki dampak luas terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia

dini. Pembelajaran sosial yang dibangun melalui bermain peran bersifat alami, menyenangkan, dan berkelanjutan, karena melibatkan emosi, komunikasi, serta refleksi sosial secara langsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran di TK IT Bunayya Medan terbukti efektif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini, khususnya anak kelompok B. Anak-anak menunjukkan perkembangan signifikan dalam aspek komunikasi verbal, kerja sama, empati, kemampuan menyelesaikan konflik secara sederhana, serta kepekaan terhadap perasaan orang lain.

Melalui kegiatan bermain peran yang dirancang secara tematik dan kontekstual, anak belajar mengenali peran sosial, mengekspresikan gagasan, serta membangun interaksi yang sehat dalam kelompok. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang menciptakan suasana pembelajaran aktif, menyenangkan, dan reflektif. Pengamatan selama beberapa sesi menunjukkan bahwa anak yang semula pasif menjadi lebih percaya diri dan terlibat aktif dalam interaksi sosial.

Temuan ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa bermain peran adalah media efektif untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya memperkaya pengalaman bermain anak, tetapi juga menjadi strategi penting dalam membentuk kemampuan sosial-emosional anak secara menyeluruh sejak usia dini.

## REFERENCES

- Armstrong, T. (2017). *Multiple Intelligences in the Classroom* (4th ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Berk, L. E. (2020). *Development Through the Lifespan* (7th ed.). Boston: Pearson Education.
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (3rd ed.). New York: Basic Books.
- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Alih Bahasa: Istiwidayanti & Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Safitri, N., Pratiwi, Y. N., & Suryani, T. (2023). Bermain Peran Berbasis Cerita dalam Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age: Jurnal*

*Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(1), 45–54.  
<https://doi.org/10.29408/jga.v8i1.5603>

Sari, D. P., & Wahyuni, S. (2021). Peran Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1005–1015.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.743>

Wulandari, N., & Azizah, S. (2022). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 77–88.  
<https://doi.org/10.21009/jpa.111.07>

Marbun, R. F., & Sitompul, D. L. (2021). Implementasi Permainan Peran untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak di TK St. Fransiskus. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(2), 112–119.  
<https://doi.org/10.24036/104732>