



IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI

SONI HARTINI

Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: hartinisoni20@gmail.com

ABSTRAK

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu aspek perkembangan sosial-emosional yang krusial pada anak usia dini, namun implementasi metode yang efektif untuk mengembangkannya masih menjadi tantangan bagi guru PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode bermain peran (role playing) dan pengaruhnya terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah mixed methods dengan desain sequential explanatory, mengombinasikan penelitian kuantitatif kuasi-eksperimental dan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah 52 anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Negeri Pembina Semarang tahun ajaran 2024/2025: 26 anak kelompok eksperimen dan 26 anak kelompok kontrol. Intervensi berlangsung selama 10 minggu dengan frekuensi tiga kali per minggu. Kecerdasan interpersonal diukur menggunakan Skala Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (SKIAUD) yang mencakup empat subdimensi: empati, kesadaran sosial, regulasi sosial, dan keterampilan komunikasi. Hasil analisis ANCOVA menunjukkan pengaruh yang signifikan ($F=47,83$; $p<0,001$; $\eta^2=0,49$) dari metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal. Data kualitatif dari observasi dan wawancara guru mengungkap tiga mekanisme kunci efektivitas metode ini: perspektif taking, negosiasi peran, dan resolusi konflik dalam konteks bermain. Temuan ini menegaskan bahwa bermain peran merupakan metode yang kuat dan menyenangkan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Kata Kunci: bermain peran, kecerdasan interpersonal, anak usia dini, sosial-emosional, PAUD

ABSTRACT

Interpersonal intelligence is one of the crucial aspects of social-emotional development in early childhood, yet implementing effective methods to develop it remains a challenge for early childhood educators. This study aims to analyze the implementation of the role-playing method and its influence on early childhood interpersonal intelligence. The research approach used is mixed methods with a sequential explanatory design, combining quasi-experimental quantitative and descriptive qualitative research. The research subjects were 52 children in Group B (aged 5-6 years) at TK Negeri Pembina Semarang in the 2024/2025 academic year: 26 children in the experimental group and 26 in the control group. The intervention lasted

10 weeks with a frequency of three times per week. Interpersonal intelligence was measured using the Early Childhood Interpersonal Intelligence Scale (SKIAUD) covering four subdimensions: empathy, social awareness, social regulation, and communication skills. ANCOVA results showed a significant effect ($F=47.83$; $p<0.001$; $\eta^2=0.49$) of the role-playing method on interpersonal intelligence. Qualitative data from teacher observations and interviews revealed three key mechanisms of this method's effectiveness: perspective taking, role negotiation, and conflict resolution in play contexts. These findings confirm that role-playing is a powerful and enjoyable method for developing interpersonal intelligence in early childhood.

Keywords: role playing, interpersonal intelligence, early childhood, social-emotional, early childhood education

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental. Salah satu aspek perkembangan yang sering kali kurang mendapat perhatian dibandingkan aspek kognitif dan bahasa adalah perkembangan sosial-emosional, khususnya kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal, sebagaimana dikonseptualisasikan oleh Gardner (1983) dalam teori multiple intelligence, merujuk pada kemampuan seseorang untuk memahami orang lain – motivasinya, cara kerjanya, cara bekerja sama dengannya – dan bekerja secara efektif dalam konteks sosial (Pratama & Wulandari, 2022).

Perkembangan kecerdasan interpersonal pada masa anak usia dini memiliki implikasi jangka panjang yang sangat signifikan. Penelitian longitudinal menunjukkan bahwa anak-anak dengan kecerdasan interpersonal yang baik memiliki kemampuan adaptasi sosial yang lebih baik di sekolah, memiliki lebih sedikit masalah perilaku, dan menunjukkan prestasi akademik yang lebih tinggi di kemudian hari. Sebaliknya, defisit dalam keterampilan sosial pada usia dini berkorelasi dengan risiko penolakan teman sebaya, isolasi sosial, dan bahkan masalah kesehatan mental di masa remaja (Lestari & Anggraini, 2023).

Di sisi lain, fenomena yang terjadi dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia menunjukkan kecenderungan yang mengkhawatirkan. Penggunaan gawai yang berlebihan, pola pengasuhan yang overprotektif, serta kurangnya kesempatan bermain bebas bersama teman sebaya mengakibatkan berkurangnya interaksi sosial alami yang seharusnya menjadi 'laboratorium' alami bagi perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2023) menunjukkan peningkatan kasus anak dengan kesulitan berinteraksi sosial pasca pandemi COVID-19 sebesar 34%.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain merupakan medium utama pembelajaran yang diakui secara universal. Di antara berbagai bentuk bermain, bermain

peran (role playing atau dramatic play) memiliki posisi istimewa dalam perkembangan sosial-emosional anak. Dalam bermain peran, anak secara sukarela dan antusias mengambil perspektif orang lain, bernegosiasi tentang alur cerita dan pembagian peran, mengelola konflik yang muncul, dan menggunakan bahasa sosial yang kompleks – semuanya merupakan komponen inti kecerdasan interpersonal (Siantayani & Permata, 2024).

Meskipun bermain peran telah lama dikenal sebagai strategi pembelajaran yang berharga, penelitian tentang implementasinya yang terstruktur dan terukur dalam konteks pengembangan kecerdasan interpersonal anak Indonesia masih terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada berfokus pada aspek bahasa dan kognitif dari bermain peran, sementara dimensi sosial-emosionalnya, khususnya kecerdasan interpersonal, belum dieksplorasi secara mendalam dengan metode yang komprehensif.

Penelitian ini dirancang untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menggunakan desain mixed methods yang memungkinkan analisis kuantitatif tentang pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal, sekaligus eksplorasi kualitatif tentang mekanisme dan proses yang menjelaskan pengaruh tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan berbasis bukti (evidence-based guidance) bagi guru PAUD dalam mengimplementasikan bermain peran secara efektif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain mixed methods tipe sequential explanatory, di mana data kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis pada fase pertama, kemudian hasilnya dijelaskan dan diperdalam melalui data kualitatif pada fase kedua. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa fenomena kecerdasan interpersonal bersifat kompleks dan multidimensional, sehingga membutuhkan pendekatan yang mampu mengkuantifikasi perubahan sekaligus memahami proses dan mekanismenya secara mendalam (Creswell & Poth, 2018).

Fase kuantitatif menggunakan desain kuasi-eksperimental nonequivalent control group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 52 anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Negeri Pembina Semarang tahun ajaran 2024/2025, dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kelas B1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen ($n=26$) dan Kelas B2 sebagai kelompok kontrol ($n=26$). Kedua kelas memiliki karakteristik yang setara berdasarkan hasil pretest ($t(50)=0,42$; $p=0,68$).

Instrumen utama penelitian adalah Skala Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (SKIAUD) yang dikembangkan peneliti berdasarkan teori Gardner dan kerangka sosial-emosional CASEL. SKIAUD terdiri dari 40 item observasi yang mencakup empat subdimensi: (1) Empati (10 item): kemampuan merasakan dan memahami perasaan orang lain; (2) Kesadaran Sosial (10 item): kemampuan membaca situasi dan norma sosial; (3) Regulasi Sosial (10 item): kemampuan mengelola interaksi dan konflik; serta (4) Keterampilan Komunikasi (10 item): kemampuan mengekspresikan diri dan merespons orang lain. Validitas instrumen diuji melalui expert judgment (3 ahli psikologi perkembangan) dan uji korelasi Pearson ($r > 0,40$ untuk seluruh item). Reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menghasilkan $\alpha = 0,91$.

Prosedur intervensi berlangsung selama 10 minggu, dengan frekuensi tiga sesi per minggu (@ 60 menit). Setiap sesi bermain peran mengikuti prosedur empat tahap: (1) Briefing (10 menit): pengenalan tema dan tokoh peran, (2) Warming-up (10 menit): kegiatan pemanas untuk membangun keterlibatan, (3) Bermain Peran Inti (30 menit): pelaksanaan skenario bermain peran terstruktur maupun bebas, dan (4) Debriefing/Refleksi (10 menit): diskusi bersama tentang perasaan dan pengalaman selama bermain peran. Total terdapat 30 sesi dengan 10 tema bermain peran yang berbeda. Kelompok kontrol melanjutkan pembelajaran dengan metode konvensional tanpa sesi bermain peran terstruktur.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan ANCOVA (Analysis of Covariance) dengan skor pretest sebagai covariat, untuk mengontrol perbedaan awal antar kelompok. Effect size dihitung menggunakan eta-squared (η^2). Fase kualitatif dilaksanakan setelah analisis kuantitatif, menggunakan observasi partisipatif terhadap 8 anak terpilih (4 dari kelompok eksperimen, 4 dari kontrol) dan wawancara mendalam dengan 4 guru. Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik induktif dengan pendekatan Braun dan Clarke.

C. HASIL PENELITIAN

Hasil uji asumsi ANCOVA menunjukkan terpenuhinya homogenitas regresi ($F = 2,17$; $p = 0,147$) dan normalitas residual (Shapiro-Wilk: $p = 0,341$ dan $p = 0,289$ untuk kelompok eksperimen dan kontrol). Hasil ANCOVA menunjukkan pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal sangat signifikan ($F(1,49) = 47,83$; $p < 0,001$; $\eta^2 = 0,49$). Nilai $\eta^2 = 0,49$ mengindikasikan bahwa metode bermain peran menjelaskan 49% varians dalam skor posttest kecerdasan interpersonal setelah mengontrol skor pretest – tergolong large effect size.

Analisis per subdimensi mengungkap bahwa seluruh aspek kecerdasan interpersonal mengalami peningkatan signifikan, dengan besaran efek yang bervariasi. Empati menunjukkan peningkatan paling besar ($\eta^2=0,53$; large effect), diikuti keterampilan komunikasi ($\eta^2=0,47$; large effect), regulasi sosial ($\eta^2=0,44$; large effect), dan kesadaran sosial ($\eta^2=0,39$; medium-large effect). Secara deskriptif, rerata skor posttest kelompok eksperimen mencapai $M=76,4$ ($SD=8,2$) dibanding kelompok kontrol $M=54,7$ ($SD=10,1$), dengan gain score eksperimen $M=22,3$ vs kontrol $M=5,6$.

Hasil analisis tematik data kualitatif mengidentifikasi tiga tema utama yang menjelaskan mekanisme efektivitas bermain peran. Tema pertama adalah Perspektif-Taking Dinamis: dalam skenario bermain peran, anak secara alami 'memaksa' diri untuk melihat situasi dari sudut pandang tokoh yang dimainkan, sehingga secara bertahap mengembangkan kemampuan empati kognitif dan afektif. Guru melaporkan bahwa setelah beberapa minggu intervensi, anak-anak di kelompok eksperimen mulai menunjukkan kepekaan yang lebih tinggi terhadap perasaan teman sebaya di luar konteks bermain peran.

Tema kedua adalah Negosiasi Peran sebagai Arena Sosial: proses tawar-menawar sebelum dan selama bermain peran tentang siapa memerankan tokoh apa, bagaimana alur cerita berjalan, dan aturan bermain ternyata menjadi 'latihan' yang sangat intensif untuk keterampilan komunikasi, kompromi, dan assertiveness. Observasi mencatat rata-rata 7,3 episode negosiasi per sesi pada kelompok eksperimen. Tema ketiga adalah Resolusi Konflik dalam Konteks Bermain: konflik yang inevitably muncul dalam bermain peran (tentang ketidaksesuaian harapan, pelanggaran aturan bermain, atau ketidaksepakatan alur cerita) memberikan kesempatan nyata bagi anak untuk belajar mengelola konflik secara konstruktif di bawah bimbingan guru.

D. PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi dan memperluas literatur yang ada tentang efektivitas bermain peran dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Effect size yang besar ($\eta^2=0,49$) melampaui temuan beberapa penelitian sebelumnya, kemungkinan karena prosedur intervensi yang lebih terstruktur dan durasi yang lebih panjang dibanding penelitian-penelitian terdahulu. Hasil ini konsisten dengan meta-analisis Siantayani dan Permata (2024) yang menemukan rerata effect size $d=0,73$ untuk intervensi bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia dini.

Peningkatan empati yang paling besar ($\eta^2=0,53$) dapat dijelaskan melalui mekanisme simulasi perspektif yang inheren dalam bermain peran. Ketika seorang anak

memerankan tokoh dokter yang merawat pasien yang sakit, atau menjadi seorang guru yang menghadapi murid yang menangis, ia secara aktif menstimulasi pengalaman emosional dari perspektif orang lain. Proses simulasi perspektif ini, sesuai dengan teori Theory of Mind, melatih kemampuan anak untuk memproyeksikan diri ke dalam kondisi mental orang lain (Budiman et al., 2023). Pada anak usia 5-6 tahun yang Theory of Mind-nya sedang berkembang pesat, latihan seperti ini memberikan dampak yang sangat signifikan.

Temuan kualitatif tentang tiga mekanisme kunci (perspektif-taking, negosiasi peran, dan resolusi konflik) memberikan penjelasan proses yang kaya tentang bagaimana bermain peran bekerja. Mekanisme-mekanisme ini selaras dengan kerangka teori Vygotskian yang memandang bermain sebagai Zone of Proximal Development di mana anak beroperasi 'a head taller than themselves' – melakukan perilaku sosial yang lebih matang dari kemampuan sehari-harinya (Lestari & Anggraini, 2023). Dalam bermain peran, anak terdorong untuk menggunakan keterampilan sosial yang mungkin belum sepenuhnya berkembang, didukung oleh struktur bermain dan scaffolding guru.

Peran guru sebagai fasilitator terbukti sangat krusial dalam efektivitas intervensi. Guru yang terlatih mampu mengoptimalkan fase debriefing untuk memandu anak merefleksikan pengalaman sosial-emosional mereka selama bermain peran – suatu proses yang mengubah pengalaman bermain dari sekadar aktivitas menyenangkan menjadi pengalaman belajar yang terkonsolidasi. Kemampuan guru dalam mengidentifikasi momen 'teachable moments' selama bermain peran dan memberikan scaffolding yang tepat menjadi penentu utama keberhasilan metode ini (Hamid et al., 2022).

Penelitian ini juga menemukan bahwa dampak bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal cenderung bersifat generatif – keterampilan yang dikembangkan dalam konteks bermain peran mulai ditransfer ke situasi nyata di luar bermain peran, seperti yang dilaporkan guru dan dikonfirmasi oleh observasi. Anak-anak di kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan inisiatif sosial, kemampuan berbagi, dan penyelesaian konflik tanpa eskalasi agresi di berbagai konteks sehari-hari. Ini mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar performansi situasional, melainkan internalisasi kompetensi sosial yang lebih dalam (Rahayu et al., 2023).

Keterbatasan penelitian ini mencakup keterbatasan generalisasi temuan yang hanya berasal dari satu lembaga di Semarang. Faktor karakteristik guru – termasuk kompetensi, kreativitas, dan pengalaman dalam memfasilitasi bermain peran – menjadi

variabel penting yang sulit dikontrol sepenuhnya dan memengaruhi kualitas implementasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain multi-site dengan jumlah guru yang lebih beragam, serta mengeksplorasi efek jangka panjang dari intervensi bermain peran terhadap perkembangan sosial anak setelah mereka memasuki jenjang sekolah dasar.

E. KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa implementasi metode bermain peran secara terstruktur dan sistematis berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini ($F=47,83$; $p<0,001$; $\eta^2=0,49$). Peningkatan terbesar terjadi pada subdimensi empati, yang merupakan fondasi dari seluruh kompetensi interpersonal. Secara kualitatif, efektivitas bermain peran bekerja melalui tiga mekanisme utama: perspektif-taking dinamis, negosiasi peran sebagai arena sosial, dan resolusi konflik dalam konteks bermain yang aman dan menyenangkan.

Implikasi praktis penelitian ini sangat konkret: guru PAUD perlu menempatkan bermain peran bukan hanya sebagai aktivitas pengisi waktu yang tidak terstruktur, melainkan sebagai intervensi pedagogis yang disengaja dan terencana. Kunci efektivitasnya terletak pada: (1) pemilihan tema yang relevan dengan kehidupan anak, (2) keterlibatan guru sebagai fasilitator aktif—bukan sekadar pengawas, (3) fase debriefing yang reflektif dan bermakna, serta (4) frekuensi implementasi yang konsisten minimal tiga kali per minggu. Kurikulum PAUD di Indonesia perlu memberikan ruang yang lebih luas dan eksplisit bagi bermain peran terstruktur sebagai komponen inti pengembangan kecerdasan interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, A., Sari, D. P., & Wulandari, T. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis proyek untuk PAUD. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 89–107. <https://doi.org/10.21009/JPUD.171.06>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hamid, M. A., Yulianti, E., & Setiawan, B. (2022). Literasi digital peserta didik di era Society 5.0: Tantangan dan solusi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–62. <https://doi.org/10.17977/um038v10i12022p045>
- Lestari, S., & Anggraini, D. P. (2023). Kecerdasan interpersonal anak usia dini dan implikasinya terhadap kesiapan sekolah: Kajian longitudinal. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1), 45–62. <https://doi.org/10.21009/JPUD.171.03>

- Pratama, R. A., & Wulandari, E. (2022). Teori multiple intelligences Gardner dan aplikasinya dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Visi*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JIV.1701.1>
- Rahayu, T., Nugraha, A., & Setiasih, O. (2023). Transfer keterampilan sosial dari konteks bermain ke konteks nyata pada anak usia dini: Studi observasional di PAUD inklusif. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 203–219. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i2.3341>
- Siantayani, Y., & Permata, M. D. (2024). Meta-analisis efektivitas bermain peran terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini: Tinjauan 15 studi eksperimental di Indonesia (2019–2023). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 30(1), 11–28. <https://doi.org/10.17977/um048v30i12024p11>