

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBASIS *MULTIMEDIA* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN *VERBAL LINGUISTIC* DAN KECERDASAN *INTERPERSONAL***Viona Juari¹⁾**¹⁾TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu¹⁾vionajuari@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* berbasis *multimedia* untuk meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* di kelompok B Tk Baitul Ilmi Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*action research*) dengan 3 siklus meliputi 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dilanjutkan dengan dengan *quasi experiment*. Sampel penelitian adalah anak didik kelompok B1 TK Baitul Ilmi kota Bengkulu. Subjek penelitian adalah B1 untuk PTK, B2 untuk kelas control dan B3 untuk kelas eksperimen yang ditentukan dengan menggunakan undian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua cara yaitu observasi guru dan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penerapan metode *role playing* berbasis multimedia dapat meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* anak TK. Baitul Ilmi. Langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* berbasis multimedia dilakukan dengan pengamatan pihak lain. Hasil pelaksanaan mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* anak dari “Belum Berkembang” pada siklus I, menjadi “Mulai Berkembang” pada siklus II dan “Berkembang Sesuai Harapan” pada siklus III. 2) Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* berbasis multimedia akan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan mempergunakan metode konvensional. Hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas control memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal*

Kata kunci: *verbal linguistic, interpersonal, role play, multimedia*

APPLICATION OF MULTIMEDIA-BASED ROLE PLAYING METHODS TO IMPROVE VERBAL LINGUISTIC INTELLIGENCE AND INTERPERSONAL INTELLIGENCE

Viona Juari¹⁾

¹⁾TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu

¹⁾vionajuari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to 1) describe the application of multimedia-based role playing methods to improve verbal-linguistic intelligence of children in group B Kindergarten Baitul Ilmi Bengkulu City, 2) describe the application of multimedia-based role playing methods to improve interpersonal intelligence of children in group B Kindergarten Baitul Ilmi Bengkulu City, 3) Oanalyzing the effectiveness of multimedia-based role playing methods to improve verbal-linguistic intelligence and interpersonal intelligence of group B Kindergarten Baitul Ilmi Bengkulu City. This study used a class action research method (action research) with a quasi-experimental research approach (pre-experiment), namely to determine the effect of a treatment on the characteristics of the subjects studied which included only one group that was given the intervention. The research sample was group B1 students of Baitul Ilmi Kindergarten, Bengkulu city. Data collection techniques in this study used two methods, namely observation and testing. The results of the study show that the application of multimedia-based role playing methods can improve verbal linguistic intelligence and interpersonal intelligence of kindergarten children. House of Science. The steps for implementing the multimedia-based role playing method are carried out by observing other parties. The results of the implementation revealed that there was an increase in children's verbal linguistic intelligence and interpersonal intelligence from "Not Yet Developed" in cycle I, to "Beginning to Develop" in cycle II and "Developing According to Expectations" in cycle III. This study proves that the application of multimedia-based role playing methods will be more effective than approaches using conventional methods. The results of research on the experimental class and the control class show that there is a significant increase in linguistic verbal intelligence and interpersonal intelligence

Keywords: verbal linguistic, interpersonal, role play, multimedia

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa keemasan bagi seseorang karena masa inilah seluruh informasi dapat diserap dengan mudah dan cepat oleh anak melalui seluruh panca indranya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam undang-undang tersebut telah jelas disebutkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun.

Pemahaman tentang pentingnya masa usia dini, berdampak pada kebijakan pemerintah. Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing dan mengasuh yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia delapan tahun. Pada fase ini anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi kecerdasan anak diantaranya *verbal-linguistic* dan

interpersonal.

Kecerdasan *linguistic verbal* dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir dalam bentuk kata-kata lalu menggunakan bahasa untuk mengekspresikan serta menyampaikan makna kompleks. Sedangkan berdasarkan pengertian lain, kecerdasan *linguistic verbal* yakni anak mampu mengekspresikan apa yang dipikirkannya, baik secara lisan maupun tulisan, contohnya mampu mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, bercerita dan menyampaikan ide/gagasan (Agus, 2005:81).

Selain itu, permasalahan yang terjadi saat ini kecerdasan *linguistic verbal* anak belum berkembang dengan baik dan maksimal sesuai kompetensi dasar dan kurikulum K13. Hal ini dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang diterapkan belum maksimal, terlihat beberapa anak yang belum terampil dalam berbicara seperti mengulangi kalimat sederhana dan kurang keberanain anak dalam berpendapat.

Salah satu dari kecerdasan itu adalah kecerdasan *interpersonal* yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang sekitarnya. Kecerdasan ini merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain. Kecerdasan *interpersonal* memungkinkan anak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Kecerdasan ini sudah dimiliki anak sejak ia lahir dan perlu dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran.

Oleh sebab itu, hendaknya untuk membangun kecerdasan *interpersonal* perlu dibangun sejak anak usia dini. Kecerdasan *interpersonal* merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena manusia tidak bisa menyendirikan.

banyak kegiatan dalam hidup manusia yang terkait dengan orang lain. Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan *interpersonal* akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya, akibatnya mereka mudah tersisihkan secara sosial, seringkali konflik *interpersonal* juga menghambat anak untuk mengembangkan dunia sosialnya secara matang.

Menurut May (2008:13) ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan *interpersonal* yang tinggi yaitu berteman dan berkenalan dengan mudah, suka berada di sekitar orang lain, ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing, menggunakan bersama mainanya dan berbagi makanan dengan teman-temannya, mengalah kepada anak-anak lain, mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain, mau memuji teman/orang lain, mengajak teman untuk bermain/belajar. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing dan mengasuh yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia delapan tahun. Pada fase ini anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi kecerdasan anak (Sujiono, 2009:12).

Ada banyak metode yang dapat guru PAUD terapkan dalam mengembangkan kemampuan dan karakter anak, salah satunya ialah dengan menggunakan metode *role playing*. *Role playing* adalah kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara bermain menggunakan dunia khayal atau bermain peran dengan memakai Bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, orang tertentu atau juga dapat menggunakan tokoh binatang tertentu baik itu nyata atau tidak nyata yang dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan berbahasa, daya pikir dan sebagainya.

Metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan kecerdasan *linguistic verbal* salah satunya adalah dengan menggunakan *multimedia*. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui *linguistic verbal* dapat memicu mengembangkan kecerdasan menggunakan bahasa anak, dapat membantu merangsang anak dapat berbicara dan bercerita dan mengungkapkan isi hati.

Biasanya ada dua sentra *role playing* yaitu peran makro (besar) dan peran mikro (kecil). Peran makro biasanya anak-anak memakai kostum sendiri dan memperagakan peran yang anak-anak pilih sendiri sesuai dengan kenyataan di lapangan. Misal anak ingin menjadi seorang hakim, maka anak akan memakai pakaian dan peralatan seperti hakim atau jika anak ingin menjadi seorang dokter maka anak akan memakai baju dokter dan peralatan dokter. Sedangkan untuk peran mikro anak-anak memperagakan sebuah peran dengan menggunakan boneka yang telah dipilih anak serta peran yang telah dipilih (anak berperan sebagai sutradara) (Erikson, 2013:12).

Hasil observasi awal kemampuan *linguistic verbal* anak usia dini masih dibilang kurang berkembang, ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya: kurangnya media belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran *linguistic verbal*, kurang optimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada di paud, kurangnya pemahaman anak memahami mengenai konsep *linguistic verbal*, media yang selama ini digunakan hanya media yang seadanya dan kurang *up to date*. Sehingga menyebabkan anak merasa jemu dan bosan dalam belajar sehingga ini menjadi salah satu faktor utama dalam kurang berkembangnya hasil belajar *linguistic verbal* anak. Salah satu

alternatif dalam memecahkan masalah tersebut yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru di TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu adalah melakukan metode bermain yaitu metode *role playing*. Perumusan masalah penelitian ini adalah 1) bagaimana penerapan metode *role playing* berbasis *multimedia* untuk meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* anak kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu?, 2) Bagaimana penerapan metode *role playing* berbasis *multimedia* dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu?, 3) Apakah metode *role playing* berbasis *multimedia* efektif untuk meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* anak kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu?. Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan 1) untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* berbasis *multimedia* untuk meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* anak kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu. 2) Mendeskripsikan penerapan metode *role playing* berbasis *multimedia* dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu. 3) menganalisis efektifitas metode *role playing* berbasis *multimedia* untuk meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* anak kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu

METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan cara menyusun rancangan, menjalankan, mengamati serta merefleksikan kegiatan-kegiatan sebuah kelas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu (*pre experiment*).

Penelitian eksperimen semu dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diteliti yang meliputi hanya satu kelompok yang diberi intervensi. Pada penelitian eksperimen semu tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang releva. Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group before after* atau *pre-test and post test group design*. Rancangan ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dalam tiap intervensi yang diberi perlakuan berupa penerapan model.

Prosedur pada penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif artinya peneliti atau guru bersama-sama melakukan pembelajaran guna memperbaiki mutu atau hasil belajar yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan kelas, observasi atau evaluasi dan dilanjutkan dengan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Baitul Ilmi kelompok B kota Bengkulu. Penentuan tempat penelitian ini didasarkan pada fenomena yang terjadi dimana partisipasi anak didalam kelas sangat monoton dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga diperlukan sebuah metode untuk dapat meningkatkan minat, keaktifan dan motivasi belajar anak didalam kelas dengan menggunakan metode *role play* selain itu juga sekolah ini merupakan tempat mengajar peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B1 kelompok sebanyak 15 anak. Adapun alasan kelompok B1 menjadi kelas eksperimen ialah karena anak didalam kelas tersebut paling tidak aktif selama kelas pembelajaran berlangsung jika dibandingkan dengan kelas kelompok lainnya. Teknik pengambilan sampel dari populasi yang akan digunakan peneliti dari *total sampling* yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Berdasarkan hal tersebut, maka sampel pada penelitian ini

adalah semua anak didik kelompok B1 sebanyak 15 orang anak didik.

Teknik atau cara mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi atau pengamatan. Analisis data dilakukan dengan cara data hasil observasi yang diperoleh digunakan untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus yang telah dilakukan, dan diolah secara deskriptif. Penilaian proses pembelajaran dilakukan pada setiap siklus. Maka dari nilai tersebut dinyatakan bahwa semakin tinggi nilai yang dihasilkan, maka semakin baik hasil pembelajaran. Untuk menganalisis data observasi, dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan. Hasil observasi antar siklus di analisis dengan menggunakan uji beda pada setiap siklus yang dianalisis menggunakan program SPSS versi 20. Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui keefektifan metode bermain (*role playing*) berbasis multimedia dalam meningkatkan kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan interpersonal dengan melibatkan perbandingan nilai baik antara nilai pretest dan posttest maupun perbandingan nilai antar siklus. Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

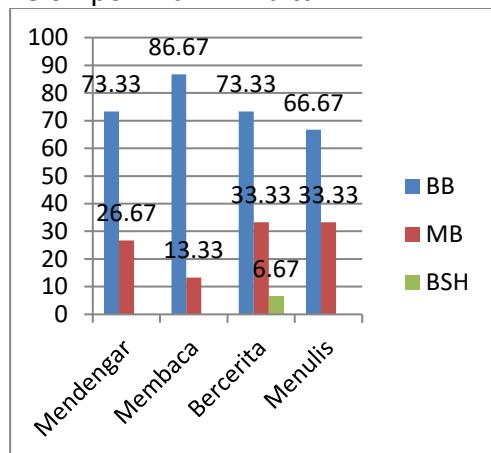
A. Penerapan Metode Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi pembelajaran pada kelompok B di TK. Baitul Ilmi Padang Serai secara umum yang terjadi adalah guru masih menggunakan cara konvensional yaitu metode ceramah. Kecenderungan menggunakan metode ceramah karena guru menganggap metode ini mudah bagi mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikna sehingga guru kurang memperhatikan penggunaan

metode pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi yang dapat meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal*. Tentu saja banyak anak yang merasa kesulitan karena anak masih dalam proses perkembangan pada kedua kemampuan tersebut dan masih membutuhkan stimulasi dalam perkembangannya

Penilaian pra intervensi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi kecerdasan *verbal linguistic*. Instrumen disusun oleh peneliti berdasarkan kriteria kecerdasan *verbal linguistic* yang dijabarkan pada bab sebelumnya. Rata-rata skor perkembangan kecerdasan *verbal linguistic* yang diharapkan dalam tindakan penelitian adalah berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Skor ini menjadi target pencapaian karena target perkembangan merupakan standar normative yang seharusnya dicapai oleh setiap anak. Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa kecerdasan anak usia dini kelompok B TK. Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu kategori belum berkembang. Pada aspek mendengar hanya 15 orang anak yang hasil observasi menunjukkan "Ya" yang artinya sebanyak 73,33% anak masuk kategori belum berkembang. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang masih sedikit dalam pembendaharaan kosa kata, kurang mengerti akan istilah kata-kata baru dan tidak mau mendengar cerita dari teman. Pada aspek membaca diketahui 15 orang anak yang menunjukkan hasil observasi "Ya" dengan persentase kategori belum berkembang sebesar 86,67%. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang senang membaca atau membacakan buku untuk orang lain serta menceritakan ulang buku yang dibaca masih kurang selain itu anak-anak belum antusias dengan objek bacaan yang ada di lingkungan TK Baitul Ilmi. Aspek kemampuan bercerita, hasil observasi menunjukkan 22 orang anak memiliki

kemampuan dengan kategori belum berkembang sebesar 73,33%. Hal ini dapat dilihat masih banyak anak yang belum memiliki kemampuan bercerita, berbicara di depan orang banyak, anak belum berani memberikan tanggapan saat mendengar orang lain bercerita dan masih ada anak yang belum mampu dengan baik menceritakan setiap kejadian yang dialaminya sehari-hari kepada orang lain. Pada aspek menulis, hasil observasi menunjukkan 20 orang mampu dengan kategori keseluruhan belum berkembang 66,67%. Hasil kecerdasan *verbal linguistic* anak yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum diberikan tindakan tergolong rendah dilihat dari banyaknya anak belum mampu berkomunikasi dengan orang lain, anak belum dapat mengarang cerita dengan media gambar yang telah ada, anak belum dapat menyambung cerita yang diceritakan guru, anak belum mampu bercerita sesuai isi gambar yang ditentukan dan anak belum dapat menceritakan pengalamannya sesuai dengan kondisi kelompok B di TK. Baitul Ilmi.



Gambar 4.1 Perkembangan Kecerdasan Verbal Linguistic Pra Tindakan

Hasil pengamatan dan wawancara terungkap bahwa terdapat masalah *interpersonal* pada anak usia dini kelompok B. Berdasarkan pengamatan, terlihat bahwa pembelajaran dilakukan dengan memisahkan anak yang memiliki dominasi tinggi terhadap kelas dan mainan yang ada

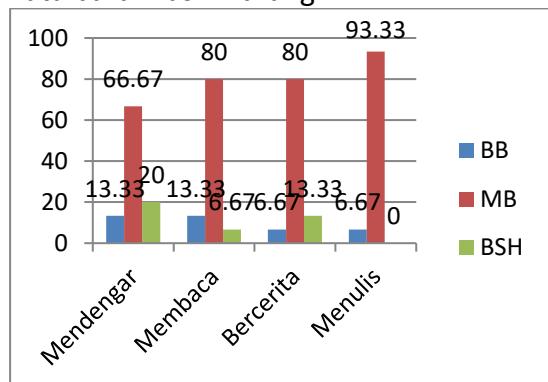
di sekolah dengan anak yang pasif, sehingga jarang terjadi interaksi yang satu sama lain. Hasil wawancara dengan guru juga terungkap bahwa sebagian anak lebih mendominasi kelas dan anak yang tidak aktif otomatis tersingkir dan akhirnya menjauh. Misalnya saja saat pengamatan dilakukan pada rabu tanggal 18 September 2023. Ketika itu dilangsungkan kegiatan lomba olahraga, yaitu lompat bola. Terlihat bahwa jika ada anak yang menang berlomba, beberapa anak yang lain merasa iri dan memusuhi temannya yang menang dan menghasut teman yang lain untuk ikut memusuhi teman yang menang. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelompok B TK. Baitul Ilmi Padang Serai Kota Bengkulu kategori belum berkembang.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti pada siklus pertama adalah menganalisa Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian dikembangkan menjadi indikator yang harus dicapai anak dalam proses pembelajaran. Adapun indikator yang harus dicapai anak dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing* ini adalah sebagai berikut perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi tindakan, refleksi dan rekomendasi.

Pada siklus pertama bahwa kecerdasan *verbal linguistic* terdapat peningkatan dibandingkan sebelumnya. Tetapi kecerdasan *verbal linguistic* tersebut masih dalam kategori mulai berkembang (MB). Pada aspek mendengar dapat dilihat terjadi peningkatan yang sebelumnya hanya 16 orang anak meningkat menjadi 31 orang dengan kategori mulai berkembang sebesar 66,67%. Pada aspek membaca juga terjadi peningkatan kecerdasan anak menjadi mulai berkembang, hal ini dapat dilihat anak-

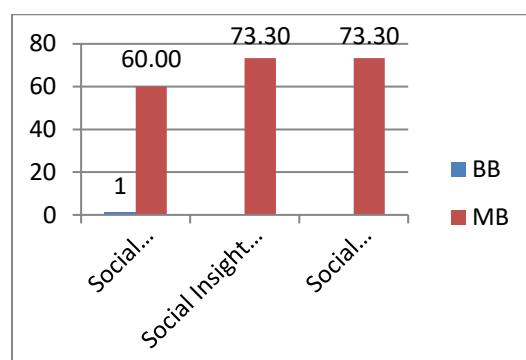
anak mulai senang membaca dan mampu menceritakan kembali bacaannya kepada teman atau orang lain. Pada aspek bercerita juga diketahui bahwa kecerdasan anak-anak juga meningkat setelah melakukan tindakan *role playing* bemain menjadi guru yang ditunjukkan dengan sikap anak yang mulai berani bercerita dan mampu memberi tanggapan saat mendengar orang lain bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa anak belum memiliki kosa kata yang banyak untuk dapat diajak ngobrol. Kemampuan anak mendengar cerita dari temannya masih kurang karena sifat alami anak-anak yang selalu ingin didengar daripada mendengarkan. Selain itu kemampuan anak mengerti istilah kata-kata baru masih kurang.



Gambar 2. Perkembangan Kecerdasan Verbal Linguistic Siklus I

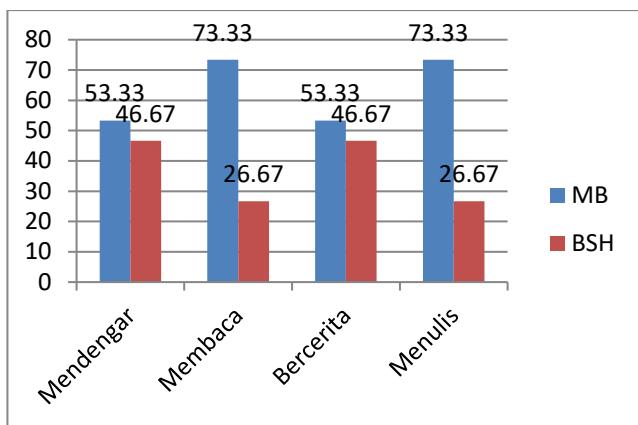
Pada siklus pertama juga diketahui bahwa kecerdasan interpersonal terdapat peningkatan dibandingkan sebelumnya. Tetapi kecerdasan interpersonal tersebut masih dalam kategori mulai berkembang. Melalui pembelajaran metode *role playing*, anak-anak sudah menunjukkan sedikit perkembangan dalam bekerjasama dengan teman, memiliki perhatian dengan teman dan suka menolong. Hal ini dikarenakan melalui metode *role playing*, anak-anak diajak untuk bekerjasama dan saling membantu agar tujuan pembelajaran tercapai. Pada tahap ini, kemampuan menyelesaikan konflik dengan kesadaran masih banyak anak yang belum

berkembang



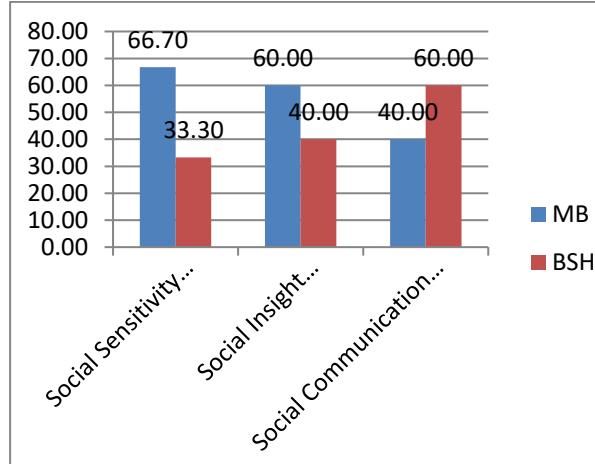
Gambar 3. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Siklus I

Pada siklus kedua diketahui bahwa kecerdasan *verbal linguistic* terdapat peningkatan signifikan dibandingkan siklus I dimana kecerdasan verbal linguistic tetapi sebagian besar masih masuk dalam kategori mulai berkembang (MB). Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada setiap aspek kecerdasan verbal linguistic seperti pada aspek mendengar. Anak-anak mulai banyak memiliki kosakata baru dan mulai mengerti istilah kata-kata baru. Pada aspek membaca sebagian besar anak mulai senang membaca dan mau membacakan buku untuk orang lain selain itu anak-anak juga sudah mulai mau membaca apa saja tulisan yang ditemui. Pada aspek bercerita, kemampuan anak-anak sebagian besar sudah mulai senang bercerita dan memberi tanggapan saat melihat orang lain bercerita. Pada aspek menulis juga terjadi peningkatan dimana secara keseluruhan anak-anak sudah mulai senang menulis, tetapi untuk mempelajari bahasa asing, kecerdasan anak-anak masih kurang.



Gambar 4. Perkembangan Kecerdasan Verbal Linguistic Siklus II

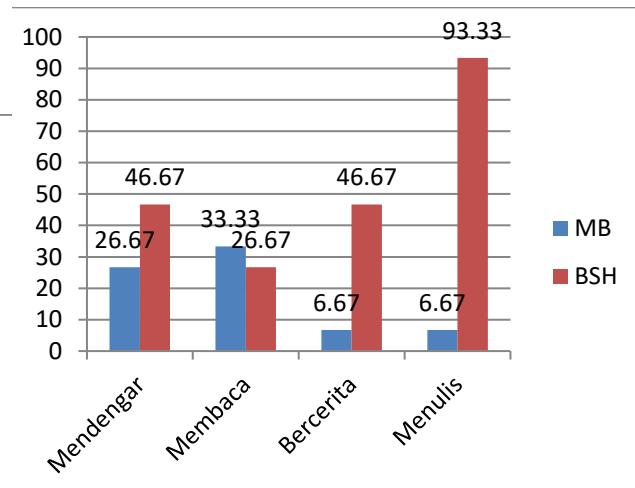
Berdasarkan hasil penelitian juga dapat dilihat bahwa kecerdasan *interpersonal* terdapat peningkatan dibandingkan sebelumnya. Sebagian besar kecerdasan interpersonal anak-anak sudah berkembang sesuai harapan.



Gambar 5 Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Siklus II

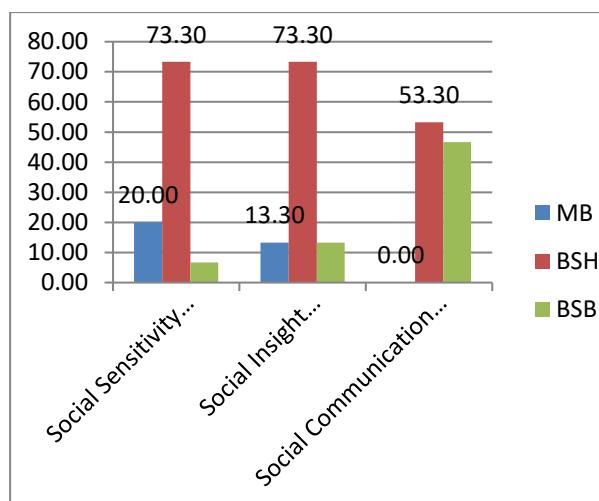
Perencanaan yang dilakukan untuk melakukan tindakan pada siklus ke-3 tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus 2. Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan kegiatan serta media yang dibutuhkan. Pada siklus ke-3 segala kegiatan maupun media disiapkan sesuai dengan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus 2 yakni melakukan kembali kegiatan *role playing* dengan subtema ke tiga yaitu bermain pedagang.

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dilihat bahwa kecerdasan *verbal linguistic* terdapat peningkatan signifikan dibandingkan siklus I dan siklus II dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini dapat dilihat pada masing-masing aspek setiap anak mengalami peningkatan. Pada aspek mendengar secara keseluruhan anak-anak sudah senang di ajak mengobrol dengan teman-temannya, pada aspek membaca hampir secara keseluruhan anak senang membaca, pada aspek bercerita anak secara keseluruhan anak senang bercerita dan pada aspek menulis juga secara keseluruhan anak sudah senang belajar menulis.

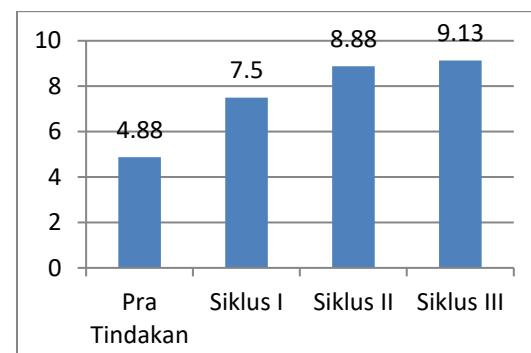


Gambar 6. Perkembangan Kecerdasan Verbal Linguistik Siklus III

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus III bahwa kecerdasan *interpersonal* terdapat peningkatan dibandingkan sebelumnya. Sebagian besar kecerdasan *interpersonal* anak-anak sudah berkembang sesuai harapan.

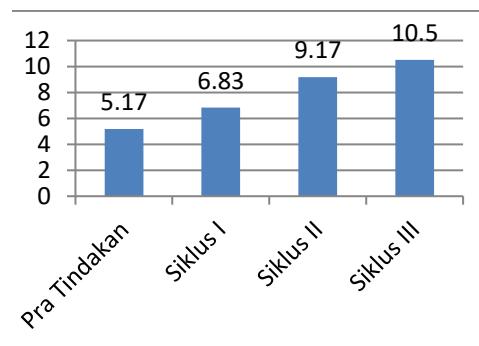


Gambar 7. Perkembangan Kecerdasan *Interpersonal* Siklus III



Gambar 8. Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan *Verbal Linguistik*

Berdasarkan hasil observasi kecerdasan *interpersonal* anak Kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu pada tahap pra tindakan dan pada tahap siklus I, II dan III. diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 9. Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan *Interpersonal*

1. Uji t Antar Siklus (Uji t Dua Sampel Berpasangan)

Uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengukur perbedaan yang signifikan pada kecerdasan *verbal linguistic* anak sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbasis multimedia.

Tabel 1. Uji Kecerdasan *Verbal linguistic* Anak Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
Rerata	6,83	9,17
t-hitung	10,383	
t-tabel	2,20099	

Berdasarkan perhitungan uji t kecerdasan *verbal linguistic* anak siklus I

C. Uji Efektivitas Metode *Role playing* Berbasis *Multimedia* Dalam Meningkatkan Kecerdasan *Verbal linguistic* Anak Kelompok B TK Baitul Ilmi Kota Bengkulu

Penerapan metode *role playing* berbasis multimedia dapat meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* anak TK. Baitul Ilmi. Langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* berbasis multimedia dilakukan dengan pengamatan pihak lain. Hasil pelaksanaan mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* anak dari "Belum Berkembang" pada siklus I, menjadi "Mulai Berkembang" pada siklus II dan "Berkembang Sesuai Harapan" pada siklus III. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* berbasis multimedia secara efektif mampu meningkatkan kecerdasan *verbal linguistic* dan kecerdasan *interpersonal* dibandingkan metode konvensional, oleh karena itu guru harus menggunakan media dan sumber-sumber belajar dengan baik supaya pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak

dan siklus II pada taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (db) = 11 diperoleh nilai thitung = 10,383 dan ttabel = 2,20099 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kecerdasan *verbal linguistic* anak pada siklus I dan siklus II TK. Baitul Ilmi.

Hasil kemampuan kecerdasan *verbal linguistic* anak siklus II dan III, maka didapatkan data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Uji Kecerdasan *Verbal linguistic* Anak Siklus II dan Siklus III

Kategori	Siklus II	Siklus III
Rerata	9,17	10,50
t-hitung	4,304	
t-tabel	2,20099	

Berdasarkan perhitungan uji t kecerdasan *verbal linguistic* anak siklus II dan siklus III pada taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (db) = 11 diperoleh nilai thitung = 4,304 dan ttabel = 2,20099 ($4,304 > 2,20099$) yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kecerdasan *verbal linguistic* anak pada siklus I dan siklus II TK. Baitul Ilmi.

2. Uji t Antar Siklus Kecerdasan *Interpersonal*

a. Uji t Kecerdasan *Interpersonal* Anak Siklus I dan II

Pada penelitian ini, uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengukur perbedaan yang signifikan pada kecerdasan *interpersonal* anak sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbasis *multimedia*. Dalam menganalisis uji t ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil kemampuan kecerdasan *interpersonal* anak siklus I dan II, maka didapatkan data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.Uji Kecerdasan *Interpersonal* Anak Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
----------	----------	-----------

Rerata	7,50	8,88
t-hitung	7,652	
t-tabel	2,13145	

Berdasarkan perhitungan uji t kecerdasan *interpersonal* anak siklus I dan siklus II pada taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (db) = 15 diperoleh nilai thitung = 7,652 dan ttabel = 2,13145 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kecerdasan kecerdasan *interpersonal* anak pada siklus I dan siklus II TK. Baitul Ilmi.

b. Uji t Kecerdasan *Interpersonal* Anak Siklus II dan Siklus III

Dalam menganalisis uji t ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil kemampuan kecerdasan *interpersonal* anak siklus II dan III, maka didapatkan data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Uji Kecerdasan *Interpersonal* Anak Siklus II dan Siklus III

Kategori	Siklus II	Siklus III
Rerata	8,888	9,12
t-hitung	7,732	
t-tabel	2,13145	

Berdasarkan perhitungan uji t kecerdasan *interpersonal* anak siklus II dan siklus III pada taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (db) = 15 diperoleh nilai thitung = 7,732 dan ttabel = 2,13145 ($7,732 > 2,13145$) yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kecerdasan *interpersonal* anak pada siklus I dan siklus II TK. Baitul Ilmi.

3. Uji t Dua Sampel Independen

Uji t dua sampel independen yaitu analisis yang digunakan untuk melihat perbedaan pada sampel yang berbeda (dua kelas/grup) dengan kondisi yang sama (Sugiyono, 2017:260). Pada penelitian ini analisis uji t dua sampel independen dilakukan pada data posttest siklus ketiga kelas PTK dan data postes kelas eksperimen, data postes siklus ketiga kelas PTK dan data posttest kelas control,

data posttest kelas eksperimen dan data posttest kelas kontrol.

a. Siklus Ketiga dan Kelas Eksperimen

Dalam menganalisis uji t ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil siklus ketiga PTK dan Post Test Kelas Eksperimen maka didapatlah data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Uji t Dua Sampel Independen Siklus Ketiga dan Post Test Kelas Eksperimen

Kategori	PTK	Eksperimen
Rerata	9,12	7,12
t-hitung	1,916	
t-tabel	2,04227	

Berdasarkan perhitungan uji t dua sampel independen kelas PTK dengan eksperimen pada taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (db) = 30 diperoleh nilai thitung = 1,916 dan ttabel = 2,04227 yang artinya $1,916 < 2,04227$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan siklus ketiga dari PTK dengan hasil post test kelas eksperimen yang menerapkan metode role playing berbasis multimedia karena kedua kelompok tersebut sama-sama sudah mendapatkan perlakuan yang sama.

b. Siklus Ketiga dengan Kelas Kontrol

Dalam menganalisis uji t ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil siklus ketiga PTK dan kelas kontrol maka didapatlah data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Uji t Dua Sampel Independen Siklus Ketiga dan Post Test Kelas Kontrol

Kategori	PTK	Kontrol
Rerata	9,12	3,75
t-hitung	5,482	
t-tabel	2,04227	

Berdasarkan perhitungan uji t dua sampel independen kelas PTK dengan kelas control pada taraf signifikan 0,05 dan

derajat bebas (db) = 30 diperoleh nilai thitung = 5,482 dan ttabel = 2,04227 yang artinya $5,482 > 2,04227$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan siklus ketiga dari PTK dengan hasil kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berbasis multimedia memberikan peningkatan perkembangan kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan interpersonal anak Kelompok B TK. Baitul Ilmi.

c. Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Dalam menganalisis uji t ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatlah data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Uji t Dua Sampel Independen Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Eksperimen	Kontrol
Rerata	7,12	3,75
t-hitung	3,766	
t-tabel	2,04227	

Berdasarkan perhitungan uji t dua sampel independen kelas PTK dengan kelas eksperimen pada taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (db) = 30 diperoleh nilai thitung = 3,766 dan ttabel = 2,04227 yang artinya $3,766 > 2,04227$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kelas eksperimen dengan hasil kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berbasis multimedia memberikan peningkatan perkembangan kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan interpersonal anak Kelompok B TK. Baitul Ilmi

PENUTUP

Simpulan

- 1) Penerapan metode role playing berbasis multimedia dapat meningkatkan kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan interpersonal anak TK. Baitul Ilmi. Langkah-langkah pelaksanaan metode role playing berbasis multimedia dilakukan dengan pengamatan pihak lain. Hasil pelaksanaan mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan interpersonal anak dari "Belum Berkembang" pada siklus I, menjadi "Mulai Berkembang" pada siklus II dan "Berkembang Sesuai Harapan" pada siklus III.
- 2) penerapan metode role playing berbasis multimedia akan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan mempergunakan metode konvensional. Hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas control memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan interpersonal

Saran

- 1) Guru sebaiknya jika menerapkan metode *role playing* berbasis multimedia hendaknya mengikuti langkah-langkah sesuai yang telah disusun dalam RPPH.
- 2) Pendekatan dan bimbingan diperlukan untuk anak-anak yang masih berada dalam tahap belum berkembang. Guru semestinya mampu mengembangkan diri dengan lebih baik dalam proses mendukung peningkatan kemajuan perkembangan anak

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew. Palmer W. Kellerman. Anne S. Meyer. Jeanine. 2006 .*Multimedia In The Classroom*.Allyn And Bacon Boston
- Agus Efendi. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

- Arikunto. S. 2010. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Pusat Kurikulum. Balitbang
- Dewi. L. M. I.. & Rimpiati. N. L. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi. Jepun. 1(1). 31–46.
- Dimyati Dan Mudjiono. 2009. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Erikson. Erik H. 2013. *Childhood And Society*. Yogyakarta: Pustaka Belaja
- Erikson. Erik H. *Childhood And Society*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kemendiknas. 2014. Direktorat Jenderal Manejemen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Direktorat Pembinaan TK Dan SD. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- May Deassy Andini Dan Endang Supardi. 2008. Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol.1. No.02.
- Miksan Ansori . 2016. Pengaruh Kecerdasan Verbal-Linguistik Dan Kecerdasan Visuo-Spatial Terhadap Kreatifitas Siswa Islamic Boarding School SMP Islam Al-A'la". Dalam *Jurnal Al Lubab* 1 (1). 45-66