

PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI KOBER SERUNI NAGRAK KABUPATEN SUKABUMI

Ajeng Teni^{1*}, Lia Trinuari², Dede Ridwan³

^{1,2,3}Institut Madani Nusantara Sukabumi

*e-mail: ajengteninurafriliani@gmail.com

ABSTRACT

Early Childhood Education is a form of education that focuses on laying the foundation for physical growth and development (fine and gross motor coordination), intelligence (thinking power, creativity, emotional intelligence, spiritual intelligence), socio-emotional attitudes and behavior. and religion), language and communication, in accordance with the uniqueness and stages of development that are passed by early childhood. The formulation of the problem in this study is that the discussion in this study is more focused, so the authors limit this problem to: Is there an interaction effect between role playing games on interpersonal intelligence? This study aims to analyze the interaction effect of traditional anjang-anjangan games on children's interpersonal intelligence at KOBER Seruni Nagrak. In this study, the method used is the experimental method. As for the technique of collecting data in this research is through documentation techniques, observation and check lists. The data analysis technique of this research is through data normality test, homogeneity test. Based on the results of hypothesis testing obtained through research on the effect of role-playing games on children's interpersonal intelligence at KOBER Seruni Nagrak, it was found that the average value of student learning outcomes in the experimental group was higher than the average interpersonal intelligence of children in the control group because they used toy games. role. Based on the results of this study it can be concluded that the results of the paired sample t-test, the average between pretest and posttest in the control class is -1.667 with a standard deviation of 11.178 and t-obtained is -0.577. At a significant level of 0.05 degrees of freedom 14. It can be seen that the t-obtained value is lower than the t-table. It can be concluded that there is no effect of using pictures on children's interpersonal intelligence in KOBER Seruni Nagrak.

Keyword: Role Playing, Interpersonal Intelligence, Kober

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada : Apakah terdapat pengaruh interaksi antara permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di KOBER Seruni Nagrak. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi, observasi dan check list. Adapun teknik analisa data penelitian ini adalah melalui uji normalitas data, uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di KOBER Seruni Nagrak, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kecerdasan interpersonal anak pada kelompok kontrol karena menggunakan permainan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577. Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa t-obtained diperoleh nilai lebih rendah dari pada t-tabel. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di KOBER Seruni Nagrak.

Kata kunci : Bermain Peran, Kecerdasan Interpersional, Kober

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual),

sosiol emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Selaras dengan yang disampaikan Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, M.Si dalam buku Psikologi Pendidikan Anak bahwa usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang adalah usia di bawah lima tahun (Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, 2018). Berdasarkan Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (suyadi, 2014).

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menemukan bahwa semua anak, pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak masih berusia dini.

Perbedaan kecerdasan diantara anak didik menuntut cara berpikir pendidik yang adil pada saat memberikan pengajaran. Pendidik yang baik mampu mendeteksi kecerdasan anak dengan cara mengamati perilaku, kecerdasan, minat, cara dan kualitas pada saat bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Menurut pendekatan psiko motris, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda setiap individu. Gardner dalam bukunya *Frame of Mind* yang dikutip oleh Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, M.Si dalam buku Psikologi manajemen mengatakan bahwa bukan hanya satu jenis kecerdasan yang monolitik yang penting untuk meraih sukses dalam kehidupan, melainkan ada spektrum kecerdasan yang lebar dengan tujuh varietas utama yaitu linguistic (Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, 2021b).

Menurut Gardner dalam suyadi menetapkan ada 9 kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan verbal-linguistik (*Word Smart*) kecerdasan yang berkaitan dengan bahasa, kecerdasan logika-matematika (*Number/reasoning Smart*) kecerdasan untuk mendeteksi pola, berpikir, deduktif, dan berpikir logis, kecerdasan visual-spasial (*Picture Smart*) kecerdasan berpikir secara visual, mampu memanipulasi dan menciptakan gambar, kecerdasan kinestetik/fisik (*Body Smart*) kecerdasan yang memiliki kecenderungan suka bergerak dan menyentuh serta memiliki kontrol gerakan, kecerdasan musikal (*Musical Smart*) kecerdasan dengan mampu mengubah kata-kata menjadi lagu dan menciptakan lagu berbagai musik, kecerdasan interpersonal (*People Smart*) kecerdasan yang terdapat orang-orang yang mudah untuk memiliki relasi sosial dengan orang lain dan tidak mengalami kesulitan dalam bekerja sama, kecerdasan spiritual (*spiritual intelligence*) kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan tuhan, kecerdasan naturalis (*Natural Smart*) kecerdasan yang memiliki ketertarikan yang besar terhadap alam sekitar, dan kecerdasan interpersonal (*self smart*) kecerdasan memiliki pemahaman dan punya kendali yang baik dalam diri sendiri (Yuliani Nurani Sujiono, 2009). Namun, dalam penelitian ini peneliti membatasi penelitian dengan kecerdasan interpersonal.

Hasil riset yang telah dilakukan oleh Hoerr dalam penelitiannya yang berjudul “*Focussing on the personal intelligences as a basic for success*” memberikan penekanan pada kecerdasan personal. Ketika melakukan penilaian pada berbagai macam jenis kecerdasan, kecerdasan personal, intrapersonal dan interpersonal, adalah yang paling penting. Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai mengenai diri sendiri (Tadkikaroatun Musfiroh, 2008). Kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh: kemampuan untuk membedakan berbagai jenis interpersonal dan kemampuan untuk merespon secara efektif isyarat-isyarat tersebut

dalam beberapa cara pragmatis (misalnya untuk mempengaruhi orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan) (Thomas Armstrong, Ed al, 2013).

Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal cenderung mudah mengalami perasaan orang lain. Mereka saling menjadi pemimpin diantara teman-temannya. Anak yang cerdas dalam interpersonal pandai mengorganisasi teman-teman mereka yang pandai mengkomunikasi keinginan pada orang lain (Tadkiroatun Musfiroh, 2008:55). Anak-anak yang cerdas dalam interpersonal mempunyai banyak teman. Mereka juga mudah bersosialisasi serta senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Namun seringkali kecerdasan interpersonal dianggap hal yang biasa bagi orang tua. Pengembangan kecerdasan interpersonal sekarang ini semakin berkurang. Hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta dilapangan khususnya di anak-anak Kober Seruni Nagrak banyak yang menggunakan permainan modern seperti permainan elektronik sehingga anak-anak tertarik memainkannya. Padahal permainan modern tersebut dapat menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawinan yang personal ke interpersonal. mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu ditanamkan sejak dini, maka membutuhkan dukungan dari pendidik dan orang tua untuk mempertahankan perkembangan sosial anak.

Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, M.Si dalam buku Psikologi Pembelajaran mengatakan bahwa salah satu ciri yang menonjol dari pendidikan ialah adanya perubahan tentang konsep, sistem, isi dan bentuk pendidikan yang terjadi dari zaman ke zaman pada setiap bangsa. Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak (Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, 2021c). Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh. Karena, permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Melalui permainan tradisional membantu anak menjalin realitas sosial dengan teman sebaya. Permainan tradisional bermain peran menunjukkan peniruan artinya anak-anak melakukan suatu permainan dengan meniru kebiasaan orang tua dalam keluarga, mencari nafkah, dan lain-lain. permainan ini menggunakan alat dapur dengan ukuran miniatur. Menurut Prof. Dr. H. Endin Nasrudin M.Si dalam buku Psikologi Humanistik bahwa di dalam kelompok siswa dapat mengekspresikan perasaan-perasaan mereka lebih terbuka, untuk menemukan dan memperjelas perasaan tersebut, mengeksplor hubungan antar pribadi, dan untuk mengartikulasikan sistem nilai pribadi mereka (Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, 2021a).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Kober Seruni Nagrak menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum begitu maksimal dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Dari pengamatan peneliti belum melihat adanya permainan yang berkenaan dengan bermain peran atau bertukar peran. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat kita sadari bahwa pentingnya permainan tradisional anjang-anjang untuk meningkatkan interaksi dan kecerdasan interpersonal anak. Seorang anak yang memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal terlihat ketika anak-anak mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya ataupun orang-orang yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk mengkaji seberapa besar pengaruh permainan tradisional bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak di Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi. Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada: Apakah terdapat pengaruh interaksi antara permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal di Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi ? Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk kegiatan pengaruh interaksi permainan tradisional bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi. Hipotesis penelitian yang akan dibuktikan melalui pengujian adalah: H₀: tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi. H_a: terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif . Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian pengaruh permainan bermian peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Dengan sampel kelas A I sebagai kelas kontrol dan kelas A II sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu. Sebelum melakukan penelitian di sekolah, penulis terlebih dahulu melakukan observasi guna mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam proses pengambilan data, teknik yang pertama kali digunakan adalah pengujian Test, test tersebut terdiri dari dua jenis pretest dan posttest yang di dalamnya terkandung materi pembelajaran yang akan diujikan untuk menunjukkan hasil belajar baik dari kelas konrtol maupun eksperimen. Setelah itu data diedit dan ditabulasikan untuk selanjutnya dihitung.

Langkah selanjutnya adalah menganalisa dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Data dari hasil penelitian yang di analisis adalah skor hasil belajar pada aspek kognitif yang terdiri dari skor pretest dan posttest dari kelompok kontrol dan eksperimen. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari 30 siswa kelas kontrol dan 30 kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pada kegiatan awal sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan sangat memperhatikan siswa, pada kegiatan inti setiap langkah-langkah permainan bermian peran yang dilakukan sesuai apa yang dilaksanakan sebagaimana apa yang telah diamati serta dapat menghasilkan proses belajar yang menyenangkan dan yang terakhir tahapan kesimpulan yang telah lakukan oleh peneliti sesuai apa yang ada pada lembar observasi, melakukan dengan baik dan menyimpulkan guna mencapai hasil yang baik terealisasi pada proses hasil belajar yang meningkat pada materi prilaku menyimpang.

Tabel 1
Pengisian lembar observasi kelas eksperimen pre test

Responden	Hasil	Kategori
1	13	Belum Berkembang
2	10	Belum Berkembang
3	15	Belum Berkembang
4	17	Mulai Berkembang
5	10	Belum Berkembang
6	15	Belum Berkembang
7	25	Berkembang Harapan
8	20	Mulai Berkembang
9	10	Belum Berkembang
10	40	Berkembang Baik
11	25	Berkembang harapan
12	37	Berkembang Baik
13	33	Berkembang Harapan
14	25	Berkembang Harapan
15	17	Mulai berkembang
	312	
Rata-rata	20,8	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut: Rentang setiap kategori
 Rentang setiap kategori = (skor maksimum-skor minimum)/(jumlah kategori)
 = $(40-10)/4$
 = 7,5

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2

Kategori Kecerdasan interpersonal anak Kober Seruni Nagrak

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	2	13,3	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	4	26,7	Berkembang Sesuai Harapan
16 – 24	3	20	Mulai Berkembang
10 -15	6	40	Belum Berkembang

Hasil pengisian lembar observasi kelas eksperimen post test

Tabel 3

Pengisian lembar observasi kelas eksperimen

Responden	Hasil	Kategori
1	25	Berkembang Sesuai Harapah
2	30	Berkembang Sesuai Harapa
3	24	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	36	Berkembang Sangat Baik
6	37	Berkembang Sangat Baik
7	40	Mulai Berkembang
8	25	Berkembang Sesuai Harapan
9	20	Mulai Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	30	Berkembang Sesuai Harapan
12	37	Berkembang sangat baik
13	35	Berkembang Sangat Baik
14	30	Berkembang Sesuai Harapan
15	25	Berkembang sesuai Harapan
	464	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	30,97	Berkembang Sesuai Harapan

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Berdasarkan hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut:
 Rentang setiap kategori
 Rentang setiap kategori = (skor maksimum-skor minimum)/(jumlah kategori)
 = $(40-10)/4$
 = 7,5

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak dilihat pada tabel dibawah ini:

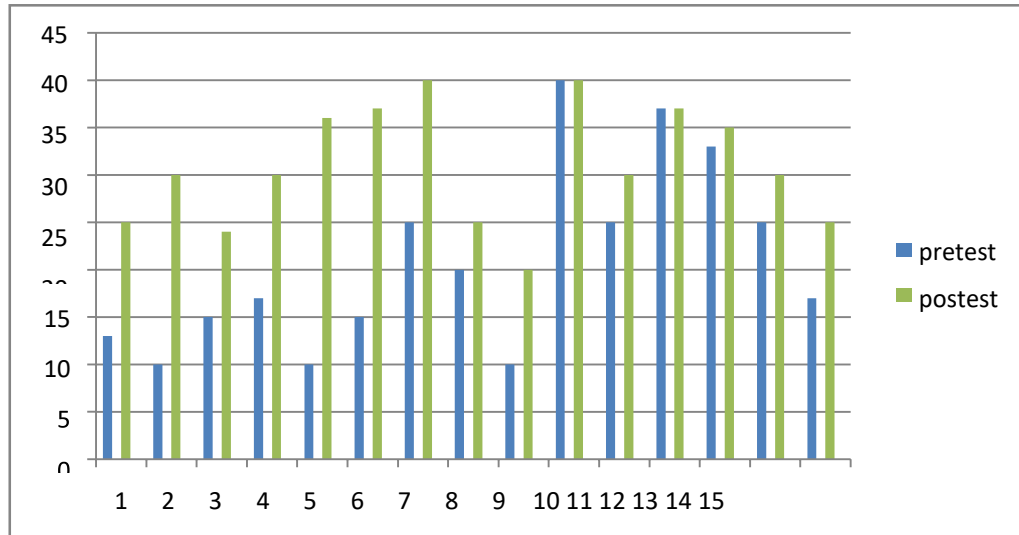
Tabel 4

Kategori Kecerdasan interpersonal anak Kober Seruni Nagrak

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	6	40	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	7	46,6	Berkembang Sesuai Harapan

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
16 – 24	2	13,3	Mulai Berkembang
10 – 15	0	-	Belum Berkembang

Untuk lebih jelasnya, data pada tabel di atas dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol

Tabel 5
Pengisian lembar observasi kelas kontrol pre test

Responden	Hasil	Kategori
1	17	Mulai Berkembang
2	15	Belum Berkembang
3	20	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	24	Mulai Berkembang
6	15	Mulai Berkembang
7	10	Belum Berkembang
8	13	Belum Berkembang
9	25	Berkembang Sesuai Harapan
10	37	Berkembang Sangat
11	10	Belum Berkembang
12	24	Mulai Berkembang
13	15	Belum Berkembang
14	40	Berkembang Sangat Baik
15	33	Berkembang Sesuai Harapan
	328	Berkembang Sesuai Harapan
Rata-rata	21,87	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut:

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}} \\
 &= \frac{40 - 10}{4} = 7,5
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6
Kategori Kecerdasan interpersonal anak Kober Seruni Nagrak

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 - 40	2	10	Berkembang Sangat Baik
25 - 34	6	30	Berkembang Sesuai Harapan
16 - 24	6	30	Mulai Berkembang
10 - 15	6	30	Belum Berkembang

Tabel 7
Pengisian lembar observasi kelas kontrol post test

Responden	Hasil	Kategori
1	15	Belum Berkembang
2	17	Mulai Berkembang
3	30	Berkembang Sesuai Harapan
4	20	Mulai Berkembang
5	15	Belum Berkembang
6	24	Mulai Berkembang
7	13	Belum Berkembang
8	10	Belum Berkembang
9	37	Berkembang Sangat Baik
10	25	Berkembang Sesuai Harapan
11	24	Mulai Berkembang
12	10	Belum Berkembang
13	40	Berkembang sangat Baik
14	33	Berkembang Sesuai Harapan
15	40	Berkembang sangat Baik
	353	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	23,53	Mulai Berkembang

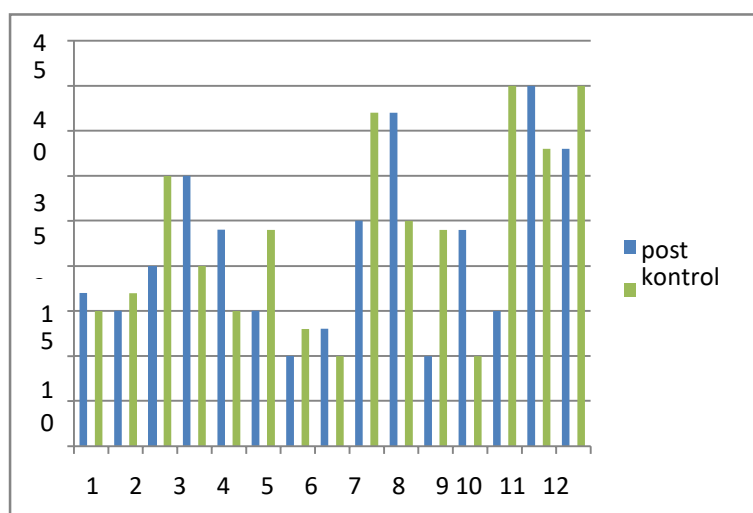
Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut: Rentang setiap kategori = (skor maksimum-skor minimum)/(jumlah kategori)
 $= (40-10)/4$
 $= 7,5$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8
Kategori Kecerdasan Interpersonal anak Kober Seruni Nagrak

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	3	20	Berkembang Sangat Baik
– 34	4	26,7	Berrkembang sesuai Harapan
– 24	4	26,7	Mulai Berkembang
– 15	4	26,6	Belum Berkembang



Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dapat membuktikan bahwa permainan bermian peran berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak. Hal ini dimungkinkan karena model permainan bermian peran lebih menekankan kepada cara belajar siswa aktif dengan memperhatikan proses pencapaian kecerdasan interpersonal anak.

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan bermian peran dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvesional dan berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada tabel data diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan awal siswa yang dipeoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama tidak jauh berbeda, populasi berdistribusi normal, dan homogen. Demikian juga pengujian hasil pengujian perbedaan rata-rata dengan nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama karena sekolah tidak membuat pengelompokkan khusus ataupun aturan tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah - 1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577. Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa t- obtained diperoleh nilai lebih rendah dari pada t-tabel. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak..

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan bermian peran terdapat pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh permainan Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi, didapatkan nilai rata- rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kecerdasan interpersonal anak pada kelompok kontrol karena menggunakan permainan bermian peran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577. Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa t-obtained diperoleh nilai lebih rendah dari pada t- tabel. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di Kober Seruni Nagrak.

DAFTAR PUSTAKA

- Prof. Dr. H. Endin Nasrudin. (2018). *Psikologi Pendidikan Anak*. STAI Sukabumi Publishing.
- Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, M. S. (2021a). *Psikologi Humanistik*. CV. Mulya Sejahtera Nugraha.
- Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, M. S. (2021b). *Psikologi Manajemen*. Pustaka Setia.
- Prof. Dr. H. Endin Nasrudin, M. S. (2021c). *Psikologi Pembelajaran*. STAI Sukabumi Publishing.
- suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tadkikaroatun Musfiroh. (2008). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Grasindo.
- Thomas Armstrong, Ed al. (2013). *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas*. PT Indeks.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.