

**PENGARUH KEGIATAN SOSIODRAMA DALAM PERMAINAN  
TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN TERHADAP KECERDASAN  
INTERPERSONAL ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)  
Psikologi (S.Psi)



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

Disusun oleh:

**Ilvin Zahrotul Wardah  
B77213070**

Dosen pembimbing :

**Lucky Abrorry, M.Psi, Psikolog  
197910012006041005**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS SUNAN AMPEL SURABAYA**

**2018**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “pengaruh kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 1 Februari 2018



*Zanrotul Wardah*  
Zanrotul Wardah  
B77213070

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

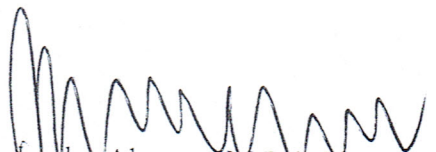
Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Anjang-anjangan  
Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Oleh

Ilvin Zahrotul Wardah  
B77213070

Telah Disetujui untuk Diajukan pada Ujian Skripsi

Surabaya, 10 November 2017

  
Lucky Abrorry, M.Psi, Psikolog  
197910012006041005

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI**

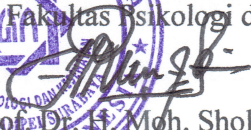
**PENGARUH KEGIATAN SOSIODRAMA DALAM PERMAINAN  
TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN TERHADAP KECERDASAN  
INTERPERSONAL ANAK USIA DINI**

Yang disusun oleh  
Ilvin Zahrotul Wardah  
B77213070

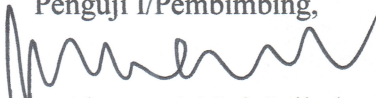
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
pada Tanggal 29 Januari 2018  
Mengetahui,



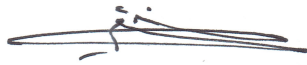
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

  
Prof. Dr. H. Moh. Sholeh, M.Pd  
NIP. 195912091990021001

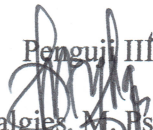
Susunan Tim Penguji  
Penguji I/Pembimbing,

  
Lucky Abrorry, M.Psi, Psikolog  
NIP. 197910012006041005

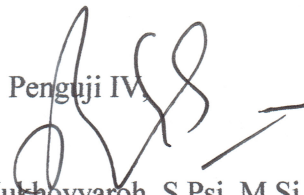
Penguji II,

  
Dr. S. Khorriyatul Khotimah, M.Psi, Psikolog  
NIP. 197711162008012018

Penguji III,

  
Soffy Balgies, M. Psi, Psikolog  
NIP. 1976092220091220001

Penguji IV,

  
Hj. Tatik Mukhoyyaroh, S.Psi, M.Si  
NIP.197605112009122002



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ilvin Zahrotul Wardah  
NIM : B77213070  
Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi  
E-mail address : ilvinwardah1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH KEGIATAN SOSIODRAMA DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANJANG-ANJANGAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Februari 2018

Penulis

(Ilvin Zahrotul Wardah)

















beberapa orang untuk bisa berjalan memasuki sebuah ruangan dan mulai menjalin kontak pribadi yang penting, kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, niat, dan hasrat orang lain (Amstrong, 2002).

Menurut Amstrong (Musfiroh, 2010), anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Anak dengan kecerdasan interpersonal memiliki banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati dengan orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali atau membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman, dan menjalin kontak.

Menurut Monks dkk (2004), menjelaskan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan interperonal adalah pengaruh kelompok. Pengaruh dari teman sebayanya sangat mempengaruhi kuat lemahnya interaksi dalam bersosial. Hal ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk bermain dalam permainan tradisional. Dimana anak akan saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Anak akan belajar untuk melihat kejadian dari sudut pandang orang lain, saling mengenal dan dapat memiliki banyak teman.

Menurut Gordon dan Huggins-Cooper (2013), terdapat beberapa indikator yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak, yaitu anak akan pandai mengatasi konflik dan secara natural tertanam kemampuan

menjadi pemimpin, mampu membaca perasaan dan situasi orang lain, cepat tanggap terhadap emosi dan dapat berkomunikasi dengan orang-orang minoritas seperti seorang anak yang pemalu. Anak-anak cenderung memiliki banyak teman seiring berjalannya waktu. Anak usia dini cenderung egosentris dan jarang melihat kejadian dari sudut pandang orang lain. Oleh sebab itu penting sekali bagi para orang tua dan pegajar untuk memberi stimulus dan melatih kecerdasan interpersonal anak sejak dini.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pada jalur pendidikan formal sebagai lembaga pendidikan prasekolah. Menurut Beichler dan Snowman (Susanto, 2012), anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Lembaga ini sangat strategis dan penting dalam menyediakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Tugas Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, dan ketrampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya pada jenjang pendidikan yang selanjutnya. Dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat mengantarkan anak menjadi anak yang cerdas.

Pendidikan Usia Dini (PAUD) dalam pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa PAUD adalah “ 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 lanjut.

Sesuai dengan pendidikan karakter atau moral anak usia dini, maka permainan tradisional sangatlah penting. Dalam menanamkan nilai-nilai budaya pendidikan karakter anak usia dini bisa dilakukan dengan cara bermain. Slogan yang terdapat di pendidikan anak usia dini “ Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”, maka salah satu alat bermain yang bisa digunakan adalah permainan tradisional.

Dalam Kemendiknas terdapat beberapa Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. Tingkat pencapaian perkembangan tersebut diantaranya bersikap kooperatif dengan teman, dengan tiga indikator di dalamnya yaitu : dapat melaksanakan tugas kelompok, dapat bekerjasama dengan teman, dan mau bermain dengan teman. Anak diharapkan dapat menjalin kontak dari berbagai arah, dengan orang dan lingkungannya. Sedangkan yang terjadi pada dewasa ini, manusia disuguhkan dengan berbagai macam jenis *gadget*, yang mana *gadegt* ini adalah benda teknologi yang memiliki fungsi tertentu dan selalu mengalami perubahan dan perkembangan.

Globalisasi sungguh membawa pengaruh masuknya budaya-budaya baru yang dapat memperkaya budaya Indonesia atau bahkan mengikis budaya itu sendiri. Hal ini juga dapat terlihat dari pola asuh orang tua kepada anak-anaknya. Orang tua biasanya menginginkan

anak-anak untuk mencoba hal-hal yang bersifat modern misalnya dari pemilihan permainan dan alat bermain.

Berdasarkan hasil wawancara wali murid pada tanggal 6 Sept 2017 menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya berubah menjadi pecandu *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Sehingga kegiatan sehari-harinya seperti mengaji di TPQ, privat belajar, dan kegiatan sosial lainnya semakin tidak mendapat perhatian darinya. Anak hanya lebih senang menyendiri dengan *gadget*nya.

Di salah satu penelitian oleh Novitasari (2016) dengan tema penggunaan *gadget* pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng”iya”kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa memedulikan dunia sekitarnya”. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013).



Kejadian tersebut bertentangan penjelasan Moeslichatoen (2004) yaitu “Dunia anak-anak adalah dunia bermain”. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Melalui bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Menurut Hurlock (1978) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman.

Permainan yang menekankan nilai gotong-royong dan kerja sama dapat ditemukan dalam permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok, seperti gobag sodor dan *jeg-jegan*. Saat memainkan permainan gobag sodor, anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja

sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajibannya masing-masing agar tercapai kemenangan (Dharmamulya, 2008). Berdasarkan penelitian Wahyuni (2009) permainan tradisional gobag sodor terbukti dapat meningkatkan kualitas penyesuaian sosial anak sekolah dasar negeri Cakraningkratan Surakarta.

Beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Berbagai nilai luhur yang terkandung di dalam permainan anak tradisional tersebut menggambarkan bahwa permainan anak tradisional dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk membentuk kepribadian anak, oleh sebab itu keberadaan permainan tradisional hendaknya tetap dilestarikan (Ariani, 1998).

Sementara itu Dharmamulya (2000) menjelaskan bahwa kenyataan di lapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang menggemirakan, yakni semakin jarang permainan anak-anak tersebut ditampilkan. Jenis-jenis permainan anak tertentu sudah mulai jarang dimainkan dan makin lama tampaknya akan semakin tidak dikenal, serta diperkirakan akan “punah”, sehingga muncul kekhawatiran di kalangan sebagian warga masyarakat akan memungkinkan munculnya dampak

negatif dari kepunahan tersebut terhadap kehidupan masyarakat dan kebudayaannya.

Salah satu faktor yang ditemukan menjadi penyebab semakin surutnya permainan anak-anak tradisional dari tengah kehidupan anak-anak di Jawa adalah masuknya pesawat televisi ke daerah pedesaan. Dengan berbagai tayangan acara yang menarik dan tidak membutuhkan tenaga untuk menikmatinya, tontonan dari pesawat televisi secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak yang memang tidak semuanya menarik dan menyenangkan untuk dimainkan (Dharmamulya, 2000).

Kajian tentang permainan tradisional anak di Indonesia umumnya belum berkembang, tapi terlihat perhatian yang cukup besar dari kalangan ilmuan terhadap fenomena budaya ini, kecuali dari kalangan tertentu. Namun demikian perhatian yang cukup serius telah diberikan oleh pemerintah melalui Balai kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Beberapa studi telah dilakukan oleh para ahli, bahkan beberapa berusaha mengetahui proses-proses perubahan yang terjadi dalam masyarakat dan dampaknya terhadap berbagai jenis permainan tradisional di Jawa.

Saat ini para orang tua berusaha untuk memberikan pendidikan dan permainan yang modern dan baik dari sisi perkembangan untuk anak, namun para orang tua tidak menyadari bahwa dengan tidak diperkenalkannya anak kepada budaya Indonesia seperti permainan







3. Hanisah (2014) membuktikan bahwa metode berceritera berbantuan media ceritera film/VCD dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak di kelompok B5 RA Ummatan Wahidah Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong. Dengan metode penelitian eksperimen yang dilakukan sebanyak 2 siklus perlakuan. Pembelajaran dengan menggunakan media film/VCD. Di implementasikan terhadap subjek sebanyak 20 anak, 10 laki-laki dan 10 perempuan.

4. The effect of Interpersonal Communication Style On Task Performance and will Being (2007)

Penelitian ini dilakukan oleh Howard Taylor berdasar pada komunikasi anak-anak di sekolah bagaimana menciptakan komunikasi interpersonal yang baik dengan sesama. Penelitian ini dilakukan kepada anak SMA yang mengikiti organisasi di sekolah, dengan tujuan mengetahui bagaimana akibat organisasi terhadap komunikasi interpersonal. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa angka signifikansi sebesar  $0,249 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak.

5. Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui Tari Tradisional Angguk di TK Melati II Glagah.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi menggunakan lembar observasi anak, dan dokumentasi. Teknik

analisis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tari Tradisional meningkatkan Kecerdasan Kinestetik anak dengan prosentase dari 56% menjadi 80%.

6. Natalia (2015) dalam penelitiannya membuktikan bahwa permainan tradisioanal congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Jumlah subjek sebanyak 13 dengan menggunakan teknik purposive sampling.
7. Berdasarkan penelitian Susanti dkk (2010) membuktikan bahwa permainan tradisional gobag meningkatkan kompetensi interpersonal anak dengan teman sebaya pada siswa SD kelas 3. Dengan menggunakan 2 kelompok serta *pre-test* dan *post-test*.
8. Ningsih (2016) dengan desain penelitian kualitatif menggunakan metode studi kasus menyatakan bahwa beberapa permainan tradisional mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK Al-Akhyar Purwakarta kelompok B.
9. Setiowinny (2013) juga membuktikan dalam penelitiannya bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak tuna grahita ringan kelas IV SD. Perbaikan ditunjukkan dengan meningkatnya skor kecerdasan interpersonal dari 12 menjadi 21.
10. (2016) dalam penelitiannya membuktikan kecerdasan interpersonal anak usia dini yang kecanduan gadget dapat meningkat dengan metode doodling.







sebagai kemampuan utama dalam analisis faktor data yang berasal dari tes kecerdasan dan mencatatnya sebagai kecerdasan. Tinjauan terhadap literatur tentang gaya kognitif menunjukkan banyak kompatibilitas antara gaya kognisi dan MI (Harry Morgan, et al, 1992).

Sering kali kecerdasan interpersonal dianggap hal yang biasa oleh orang tua. Pengembangan kecerdasan interpersonal sekarang ini semakin berkurang. Hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta di lapangan yang memunculkan berbagai macam bentuk mainan(toys) dan permainan(game) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai permainan modern. Jenis permainan ini serba elektronik sehingga anak-anak tertarik untuk memainkannya. Karena permainan tersebut menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawanan yang personal kecerdasan interpersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik atau membuat tipisnya kecerdasan interpersonal. Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu ditanamkan sejak dini maka membutuhkan dukungan dari pendidik dan orang tua untuk memperhatikan perkembangan sosial anak.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain dan memahami orang lain. Konsep kecerdasan interpersonal ini berpangkal dari

konsep kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Thorndike (dalam Goleman, 2006) yang menjelaskan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan untuk memahami dan mengelola orang lain baik laki-laki dan perempuan. Sebagai seorang siswa, kecerdasan interpersonal sangat diperlukan bagi mereka dalam pembelajaran. Kecerdasan interpersonal membantu siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya, guru dan juga masyarakat serta mempunyai keberanian untuk mengemukakan pendapat, dan sebagai bekal untuk kehidupan masa depan yang lebih kompleks lagi.

Gordon dan Huggins-Cooper (2013) menyebutkan Kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan sosial atau *inteligensi social* yaitu orang yang mampu memahami, berinteraksi, dan berhubungan baik dengan orang lain. Dengan memiliki kecerdasan interpersonal membantu kita untuk memahami perasaan, motivasi, dan intense orang lain.

Goleman (2006), mengemukakan juga bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk memahami orang lain dan bagaimana reaksi mereka terhadap berbagai situasi yang berbeda. Kecerdasan interpersonal membantu seorang siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan dapat berpengaruh pada prestasi akademik. Siswa yang merasa lebih terhubung dengan lingkungan belajarnya menunjukkan prestasi akademik



berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Amstrong (2002), terdapat beberapa karakteristik cara belajar anak yang memiliki kecenderungan kecerdasan interpersonal, sebagai berikut:

- a) Cara berpikir anak biasanya dengan cara melemparkan gagasan kepada orang lain agar dapat belajar secara optimal dikelas dan dapat menciptakan komunikasi aktif dengan orang lain.
- b) Kegemaran anak dalam proses belajar biasanya menjadi pemimpin, mengorganisasi kelompoknya, menghubungkan, menebarkan pengaruh, dan menjadi mediator.
- c) Kebutuhan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dalam belajarnya adalah teman-teman, permainan kelompok, pertemuan sosial, perlombaan, peristiwa sosial, perkumpulan, dan penasihat. Anak terlibat aktif dalam komunikasi dan jarang terlihat menyendiri.

Dalam ringkasan Multiple intelligence Gardner (1992) mengemukakan Ciri-ciri yang menonjol dari kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut :

- a) Memiliki banyak teman.
- b) Banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya.
- c) Tampak sangat mengenali lingkungannya.
- d) Berperan sebagai penengah dalam kelas apabila terjadi konflik.



Kemampuan yang berkembang baik dalam diri individu tidak berkembang dengan sendirinya, namun dipengaruhi oleh banyak faktor, begitu pula dengan kecerdasan interpersonal. Menurut Monks, Knoers, dan Haditono (2004), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal, yaitu:

- a. Umur, konformisme semakin besar dengan bertambahnya usia.
- b. Keadaan sekeliling, kepekaan pengaruh dari teman sebayanya sangat mempengaruhi kuat lemahnya interaksi teman sebaya.
- c. Jenis kelamin, kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih besar daripada perempuan.
- d. Kepribadian ekstrovert, anak-anak ekstrovert lebih komformitas daripada introvert.
- e. Besar kelompok, pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok bertambah.
- f. Keinginan untuk mempunyai status, adanya dorongan untuk memiliki status, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat di dunia orang dewasa.
- g. Interaksi orangtua, suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Individu yang memiliki kesempatan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial dan perkembangan emosi serta lebih



mudah dalam membina hubungan positif dengan orang lain, sehingga dapat mengembangkan kemampuan interpersonalnya. Soekanto (1982) menambahkan faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal yaitu:

- a. Imitasi, mempunyai peran penting dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi adalah mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, tetapi imitasi juga dapat menyebabkan hal-hal negatif, misalnya ditirunya tindakan-tindakan yang menyimpang dan mematikan daya kreasi.
- b. Sugesti, hal ini terjadi apabila individu memberi suatu pandangan dan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain. Berlangsung sugesti karena pihak yang menerima sedang labil emosinya sehingga menghambat daya pikirnya secara rasional. Biasanya orang yang memberi sugesti orang yang berwibawa atau mungkin sifatnya otoriter.
- c. Identifikasi, sifatnya lebih mendalam, karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya ataupun disengaja sebab individu memerlukan tipe-tipe ideal tertentu di dalam proses kehidupannya.
- d. Simpati, merupakan suatu proses dimana individu merasa tertarik pada pihak lain. Di dalam proses ini perasaan individu memegang peranan sangat penting walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk kerjasama dengannya. Kecerdasan interpersonal individu dipengaruhi oleh beberapa faktor,

diantaranya pengaruh dari keadaan sekitar, yaitu lingkungan sosial baik dari keluarga maupun masyarakat. Dari lingkungan sosial, individu berinteraksi dengan orang lain, mengerti akan setiap perbedaan yang ada pada individu lain, yang nantinya dapat membantu individu belajar menghargai orang lain. Stimulasi dapat diberikan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal individu, karena kecerdasan interpersonal yang dimiliki individu berkembang dengan dipengaruhi oleh banyak faktor. Kecerdasan interpersonal yang baik akan membantunya dalam membangun hubungan positif dengan orang lain sehingga mudah untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial.

#### **4. Dimensi Kecerdasan Interpersonal**

Semua anak dapat mempunyai kecerdasan interpersonal yang tinggi, untuk itu membutuhkan bimbingan dari orang tua dan pendidik untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Terdapat tiga dimensi kecerdasan interpersonal menurut Anderson dalam Safaria (2005), yaitu kepekaan sosial (*social sensivity*), pemahaman sosial (*social insight*), komunikasi sosial (*social communication*).

- a) Kepekaan sosial (*social sensivity*), kemampuan anak dalam mengamati perubahan reaksi pada orang lain, dimana perubahan tersebut ditunjukkan secara verbal ataupun non verbal. Anak yang mempunyai sensitivitas yang tinggi akan

cepat dan mudah menyadari perubahan reaksi dari orang lain, baik reaksi positif dan negatif.

- b) Pemahaman sosial (*social insight*), kemampuan anak dalam mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial, sehingga masalah tersebut tidak lagi menjadi penghambat dalam relasi sosial yang telah dibangun anak. Di dalam pemecah masalah yang ditawarkan adalah pendekatan menang-menang atau *win-win solution*, yang di dalamnya terdapat kemampuan memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi. Pondasi dari *social insight* adalah kesadaran diri, kesadaran diri yang baik akan mampu memahami diri anak baik keadaan internal seperti emosi dan eksternal seperti cara berpakaian dan cara berbicara.
- c) Komunikasi sosial (*social communication*), kemampuan individu untuk masuk dalam proses komunikasi dalam menjalin hubungan antarpribadi yang sehat. Sarana yang digunakan dalam menjalin komunikasi yang sehat yaitu mencakup komunikasi nonverbal, verbal, maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan *public speaking* dan keterampilan menulis secara efektif.







Salah satu faktor yang sangat menentukan kompetensi interpersonal seseorang adalah partisipasi sosial. Partisipasi sosial diartikan sebagai suatu proses untuk terlibat dalam suatu kegiatan sosial. Santrock (2003) menjelaskan bahwa partisipasi sosial anak dalam suatu kelompok sosial akan memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan. Keterlibatan seorang anak dalam suatu kelompok sosial formal maupun informal akan membantu anak melatih kemampuan dalam menjalin hubungan yang hangat. Partisipasi sosial secara informal pada anak dapat dilakukan dengan melibatkan anak dalam kegiatan bermain bersama teman sebayanya.

Kecerdasan interpersonal pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap:

- a) Kepekaan anak terhadap perasaan, kebutuhan dan peristiwa yang dialami teman sebayanya.
- b) Kemampuan anak mengorganisasi teman-teman sebayanya.
- c) Kemampuan anak memotivasi dan mendorong orang lain untuk bertindak.
- d) Sikap yang ramah, senang menjalin kontak, menerima teman baru dan cepat bersosialisasi dilingkungan baru.
- e) Kecenderungan anak untuk bekerjasama dengan orang lain, saling membantu, mau berbagi dan mau mengalah.









badannya. Dalam Cohen (1993), menjelaskan bermain merupakan pengalaman belajar. Isaacs juga mengatakan bahwa melalui permainan, anak bisa memahami dunia kehidupannya. Dengan bermain, juga memungkinkan anak akan berpikir lebih banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak dan anak akan lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya (Padmonodewo, 2002).

Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, dan kelemahannya, ketrampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan mencoba melakukan ide kreatifnya. Nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, jiwa berolah raga, disiplin diri, antara lain akan diperoleh dari bermain dengan orang lain. Dengan bermain bersama anggota keluarga atau teman sebayanya, akan lebih mengakrabkan satu sama lain. Dalam setiap kegiatan bermain, terkandung berbagai pesan, antara lain adalah kejujuran, memahami aturan, menunggu giliran, menerima kekalahan, ketekunan, strategi, tidak mudah putus asa, dan lain-lain.

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi

batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Berikut adalah 5 kriteria dalam bermain (Dworetzky, 1990).

- a) Motivasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh;
- b) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- c) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d) Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- e) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Apapun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah; suatu



manfaat permainan tradisonal terhadap perkembangan jiwa anak adalah :

- a. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisonal biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang atau benda-benda bahkan tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka lebih kreatif menciptakan alat permainan.
- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Merka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- c. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Merka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- d. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
- e. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
- f. Mengebangkan kecerdasan interpersonal anak.
- g. Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
- h. Mengembangkan kecerdasan spritual anak.







- a) *Solitary play* (bermain sendiri), yakni anak sibuk bermain sendiri, biasanya dilakukan oleh olah anak yang berusia amat muda.
- b) *Onlooker play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain.
- c) *Parallel play* (bermain parallel) yaitu kegiatan bermain yang sama, dilakukan oleh dia anak atau lebih, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka.
- d) *Assosiatve play* (bermain assosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat bermain, tetapi antara mereka tidak terlibat dalam kerjasama.
- e) *Cooperative play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai tujuan tertentu.

Musfiroh (2008) menjelaskan fungsi bermain terhadap kemampuan intelektual anak usia prasekolah dapat dilihat pada beberapa hal berikut yaitu:

- a) Merangsang perkembangan kognitif.
  - 1) Bermain membantu anak membangun membangun konsep atau pengetahuan
  - 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak

- 3) Bermain mendorong anak untuk befikir kreatif.
- b) Membangun struktur kognitif Melalui permainan, anak-anak akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam.
- c) Membangun kemampuan kognitif Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab-akibat, membandingkan, dan menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak-anak akan keteraturan, urutan, dan waktu. Permainan juga meningkatkan kemampuan logis (logika).
- d) Belajar memecahkan masalah Pemecahan masalah dapat dirangsang dengan cara *brainstorming* atau tukar pendapat, tanya jawab atau bercakap-cakap dengan anak. Materi dapat berupa imajinasi, peristiwa nyata yang terjadi di sekitar anak, atau permainan. Kegiatan ini akan mengundang ide-ide anak yang mungkin bertentangan antar mereka sendiri. Berikan kebebasan dan arahkan jika ide mereka mulai menyimpang (Musfiroh, 2008).
- e) Mengembangkan rentang konsentrasi Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang memadai, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain peran

(pura-pura menjadi dokter, ayah-anak-ibu, guru, dan lain-lain). Ada hubungan yang dekat antara imajinasi dan kemampuan konsentrasi. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak-anak yang tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasi) yang pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku agresif dan mengacu. (pendidikan prasekolah)

Di dalam kelas, misalnya, keyakinan anak tentang dirinya dan kompetensi (*self-efficacy*) nya dapat mempengaruhi perilaku sosial, yang pada akhirnya akan berdampak pada lingkungan kelas. Pada saat yang sama, perubahan di dalam kelas yang mengarah pada perubahan kompetensi akan berdampak pada *self-efficacy*. Banyak peneliti mendukung pandangan timbal balik dari pembangunan berbagai pandangan (Harter, 1999).

Dari pemaparan di atas maka, manfaat permainan tradisional dalam membentuk karakter anak dapat disimpulkan sebagai berikut :

*Pertama*, dengan permainan tradisional anak akan selalu melahirkan nuansa suka cita. Dalam permainan tersebut jiwa anak terlihat secara penuh. Suasana ceria, senang yang dibangun senantiasa melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Inilah benih masyarakat yang menciptakan

kerukunan. Jarang sekali permainan yang berguna untuk dirinya sendiri, tapi selalu menumbuhkan rasa kebersamaan.

*Kedua*, permainan itu dibangun secara bersama-sama. Artinya, demi menjaga permainan dapat berlangsung secara wajar, mereka mengorganisir diri dengan membuat aturan main diantara anak-anak sendiri. Dalam konteks inilah anak-anak mulai belajar mematuhi aturan yang mereka buat sendiri dan disepakati bersama. Disatu sisi, anak belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*, disisi lain, merekapun berlatih membuat aturan main itu sendiri. Sementara itu, apabila ada anak yang tidak mematuhi aturan main, dia akan mendapatkan sanksi sosial dari sesamanya. Dalam kerangka inilah, anak mulai belajar hidup bersama sesamanya atau hidup bersosial. Namun demikian dipihak lain, apabila dia mau mengakui kesalahannya, teman yang lain pun bersedia menerimanya kembali. Suatu bentuk proses belajar mengampuni dan menerima kembali dari mereka yang telah mengakui kesalahannya.

*Ketiga*, keterampilan anak senantiasa terasah, anak terkondisi membuat permainan dari berbagai bahan yang telah tersedia di sekitarnya. Dengan demikian, otot atau sensor-motoriknya akan semakin terasah pula. Dipihak yang lain, proses kreatifitasnya merupakan tahap awal untuk mengasah daya cipta dan imajinasi anak memperoleh ruang pertumbuhannya.

*Keempat*, pemanfaatan bahan-bahan permainan, selalu tidak terlepas dari alam. Hal ini melahirkan interaksi antara anak dengan lingkungan sedemikian dekatnya. Kebersamaan dengan alam merupakan bagian terpenting dari proses pengenalan manusia muda terhadap lingkungan hidupnya.

*Kelima*, hubungan yang sedemikian erat akan melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup manusia. Alam menjadi sesuatu yang dihayati keberadaannya, tak terpisahkan dari kenyataan hidup manusia. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup ini. Cara pandang inilah yang kemudian dikenal sebagai bagian dari sisi kerohanian manusia tradisional.

*Keenam*, melalui permainan anak mulai mengenal model pendidikan partisipatoris. Artinya, anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan jiwanya. Dalam pengertian inilah, anak dengan orang tua atau guru memiliki kedudukan yang egaliter, sama-sama berposisi sebagai pemilik pengalaman, sekaligus merumuskan secara bersama-sama pula diantara mereka.

Dalam permainan yang kreatif, seorang anak difasilitasi dan didorong untuk berkarya sehingga apapun bentuk hasil karya seorang anak, para pendamping atau pengajar harus memberikan *reinforcement* (penguat) berupa pujian yang diberikan dengan

tulus. Selanjutnya hasil karya anak diapresiasi, misalnya dengan dipamerkan di media pameran seperti majalah dinding, sehingga orangtua atau siapapun yang datang ke TPA, RB, atau TK dapat melihatnya. Setelah selesai dipamerkan, hasil karya anak disimpan oleh pendamping dengan baik, dikumpulkan, diurutkan, dimasukkan dalam map, sehingga akhirnya berbentuk seperti portofolio dari seorang anak, dan dibagikan di saat pembagian laporan perkembangan.

Untuk menentukan permainan yang tepat bagi anak usia dini perlu mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya adalah tahapan-tahapan perkembangan bermain anak, prinsip bermain, tujuan bermain, metode bermain, dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan.

Bermain peran dalam penelitian ini akan dilakukan dengan permainan tradisional yang dalam bahasa Jawa biasa disebut dengan bermain “Anjang-anjangan” atau rumah-rumahan.

#### **4. Permainan Tradisional Anjang-anjangan**

Istilah permainan ini diambil dari bahasa Sunda, yakni kata *anjang* atau disebut juga dengan *sesemahan/tamu-tamuan* atau *imah-imahan* (rumah-rumahan) yang berarti berkunjung ke rumah orang lain. *Anjang-anjangan* hampir sama dengan *main peran*, artinya anak-anak melakukan suatu permainan dengan meniru

kebiasaan orang tua/anggota keluarga dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Sasaran permainan ini dilakukan oleh anak usia 2-6 tahun, laki-laki dan perempuan (Dunia Pendidikan, Rabu, 29 Maret 2017)

Permainan anjang-anjangan adalah suatu permainan yang menirukan peran atau kebiasaan orang tua, dalam keluarga, mencari nafkah, dan lain-lain. Permainan ini menggunakan peralatan berdagang, perabot dapur, dan lain-lain dengan ukuran miniatur.

Bermain peran adalah merupakan permainan yang dilakukan oleh anak-anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tanaman yang ada di sekitarnya. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. (Montolalu, 2009)

Pelaksanaan kegiatan bermain dalam permainan anjang-anjangan ini adalah :

- a) Menentukan tema anjang-anjangan
- b) Menata peralatan sesuai dengan tema
- c) Mempersiapkan permainan
- d) Pembagian peranan yang akan dilakukan dan menentukan alat yang akan digunakan
- e) Menentukan posisi dan menata alat yang akan digunakan











Kegiatan pembelajaran hendaknya dirancanag dengan pendekatan tematik dan berawal dari tema yang pilih anak. Penggunaan tema dalam belajar dimaksudkan agar anak mudah mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

6. Kegiatan pembelajaran yang PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, afektif, dan menyenangkan).

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan pendidik dengan cara menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan, yang menarik sehingga membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk dapat berpikir kritis, dan bereksplorasi menemukan hal-hal baru.

7. Pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.

Pengembangan kecakapan hidup dapat dilakukan dengan pembiasaan. Sehingga anak belajar untuk menolongdiri sendiri, bertanggung jawab serta memiliki disiplin diri.

8. Pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif.

Lingkungan yang dibuat sedemikian rupa menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan kenyamanan dan keamanan akan mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

9. Pembelajaran yag demokratis.







### **E. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Interpersonal**

Dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter anak usia dini bisa dilakukan dengan cara bermain. Slogan yang terdapat di pendidikan anak usia dini “ Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”, maka salah satu alat bermain yang bisa digunakan adalah permainan tradisional.

Masa modern sekarang ini, selain anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman juga diharapkan di kemudian hari anak-anak mengetahui akan jenis-jenis permainan tradisional di Indonesia. Interaksi anak-anak dalam permainan akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik. Misalnya, ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti teman-temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang tersebut dalam permainan.

Sukirman mengatakan bahwa 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. Selain itu, permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi





komunikasi untuk mendorong berkembangnya dimensi kepekaan sosial dalam kecerdasan interpersonal. Sosiodrama ini akan dikemas dalam permainan tradisional anjang-anjangan.

Kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional anjang-anjangan atau bermain rumah-rumahan dalam penelitian ini akan diberikan dengan bentuk kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak dengan meniru karakter seseorang dengan aktivitas tertentu. Misalnya anak berperan sebagai ayah, ibu, dan anak-anaknya atau tokoh lain. Permainan ini mengenal fungsi sosial dari berbagai pekerjaan nyata disekitar mereka, mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, patuh pada aturan, empati), melatih etika (benar-salah). Permainan ini biasanya dimainkan untuk mengisi waktu luang yang telah lama berkembang secara spesifik di daerah atau masyarakat dan memiliki manfaat mampu melatih mereka bersosialisasi dengan lingkungannya.

Banyak siswa dalam satu kelas akan dibagi menjadi berkelompok-kelompok dan mendapatkan giliran bermain yang akan dilakukan secara bergantian. Dari hal inilah dapat ditekankan kepada anak untuk belajar menghargai satu sama lain tanpa membuat kecurangan.

Kemudian permainan tradisional anjang-anjangan ini akan dilaksanakan beberapa kali sampai terlihat adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Dan masing-masing sesi permainan akan diberikan tema yang berbeda-beda. Sebelum permainan pada









penelitian telah memenuhi kriteria inklusi di atas (Hasil wawancara, 6 Sept 2017).

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, para pendidik, dan wali murid untuk informasi yang dapat mendukung adanya penelitian ini. Dari hasil wawancara terhadap wali murid menjelaskan bahwa mayoritas siswa meminta untuk dibelikan *gadget* demi memenuhi keinginan untuk bisa bermain *game*. Kebanyakan wali murid mengeluhkan hal ini, karena anak semakin sulit untuk diajak belajar dan beraktivitas setiap hari seperti mengaji di sore hari.

Kriteria seseorang dikatakan mengalami kecenderungan bermain *gadget* berdasarkan waktu penggunaan dalam aktifitas sehari-hari ini hampir sama dengan kriteria seseorang yang mengalami kecanduan internet karena memiliki konsep yang sama yaitu anak dikatakan kecanduan bermain komputer jika bermain selama  $\pm 15$  jam per minggu atau  $\pm 2-3$  jam per hari. Seseorang memainkan komputer terus menerus dan duduk selama berjam-jam pada saat bermain *gadget* tanpa melakukan kegiatan yang lain karena merasa asyik dengan permainan yang sedang dimainkan. Pada usia 4-6 tahun sebenarnya tidak disarankan menggunakan *gadget* secara berlebihan pasalnya pada usia ini *neuron* syaraf seorang anak sedang berkembang dan radiasi di *gadget* menghambat pertumbuhan *neuron* tersebut. Selain itu kriteria yang kedua adalah terganggunya kegiatan, pola makan dan intensitas tidur anak pada saat bermain *gadget*. Keasyikan bermain *gadget* terkadang membuat anak lupa tentang

kegiatannya oleh karena itu selalu dibutuhkan perhatian yang khusus untuk mengatasinya (Griffiths & Meredith, 2009).

Bermain merupakan pengalaman belajar (Cohen, 1993). Isaacs juga menjelaskan bahwa melalui permainan, anak bisa memahami dunia kehidupannya. Dengan bermain, juga memungkinkan anak akan berpikir lebih banyak, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak dan anak akan lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya (Padmonodewo, 2002).

Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan mencoba melakukan ide kreatifnya. Nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, jiwa berolah raga, disiplin diri, antara lain akan diperoleh dari bermain dengan orang lain. Dengan bermain bersama anggota keluarga atau teman sebayanya, akan lebih mengakrabkan satu sama lain. Dalam setiap kegiatan bermain, terkandung berbagai pesan, antara lain adalah kejujuran, memahami aturan, menunggu giliran, menerima kekalahan, ketekunan, strategi, tidak mudah putus asa, dan lain-lain.

Peneliti memakai teknik *random assignment*, yaitu pengelompokan subjek secara acak kedalam kelompok eksperimen. (Sugiyono, 2013). Teknik *random assignment* dilakukan untuk menentukan subjek yang diberikan perlakuan (kelompok eksperimen). Perlakuan yang diberikan





dikarenakan untuk memberi kebiasaan dalam berkomunikasi dengan baik di dalam keluarga. Hal ini senada dengan salah satu faktor Kecerdasan Interpersonal yang dijelaskan oleh Monks dkk (2004) yaitu interaksi orang tua. Suhendi dkk (2011) menjelaskan bahwa salah satu manfaat permainan tradisional adalah mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentris, karena anak mulai belajar bersosialisasi. Melalui bermain anak terbiasa berbagi dengan teman mainnya, bertoleransi serta mengikuti aturan permainanyang berlaku, sehingga kemampuan sosial anak meningkat.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi. Observasi adalah suatu pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Pelaksanaan metode observasi ini, peneliti mengamati secara langsung dilokasi obyek penelitian kemudian hasilnya dicatat secara sistematis kemudian dianalisis. Dalam hal ini, observasi akan dilaksanakan oleh observer dari pihak sekolah.

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara menurut Suharsimi Arikunto (2006: 157), yang kemudian digunakan untuk menyebut jenis observasi, yaitu observasi nonsistematis (tidak menggunakan instrumen pengamatan) dan observasi sistematis (menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sistematis karena observasi dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.





membersihkan tas serta seragam dari sekolah dan berganti baju santai. Kakak dan adik saling bercerita pengalaman seharian di sekolah masing-masing. Adik bercerita bahwa ia di sekolah telah membantu temannya yang jatuh dari mainan seluncuran. Dan kakakpun memberikan apresiasi berupa pujian kepada si adik. Sedangkan kakak bercerita kalau di sekolah tadi ia berhasil mengerjakan soal pertama yang diberikan guru di depan kelas. Dan kakak mendapatkan nilai A.

Keasyikan bercerita, mereka sampai lupa belum menunaikan sholat dhuru. Mereka menyadari ketika ibu mengingatkannya. Mereka pun menunaikan sholat dhuhur bersamaan dan melanjutkan istirahat di rumah.

Tiba sore hari mereka bangun dan menunaikan sholat ashar. Kemudian bekerja sama untuk membersihkan rumah dan memasak untuk makan malam. Ibu memasak di dapur, kakak dan adik membersihkan rumah. Ternyata di pertengahan mereka sedang asyik bersih-bersih, ibu meminta bantuan kakak untuk membelikan garam dapur di toko sembako dekat rumah. Tanpa pikir panjang kakak menghampiri ibu dan menerima uang untuk membeli garam dapur. Kakak pamit kepada adik keluar rumah karena meninggalkannya bekerja sendirian. Adikpun melanjutkan pekerjaan sendirian. Tidak lama kemudian kakak telah datang dan melanjutkan pekerjaan bersama adik. Ternyata kakak dan adik lebih cepat menyelesaikan bersih-bersih rumah dari pada ibu yang memasak. Akhirnya mereka

membantu ibu memasak di dapur. Setelah selesai memasak, mereka pun membersihkan diri bergantian.

Tidak lama kemudian ayah datang dari kantor. Dan ibu membantu ayah untuk membereskan barang ayah dan bersih diri. Kemudian tibalah waktu maghrib, ibu kakak dan adik pun menunaikan sholat maghrib dengan ayah sebagai imam sholat, dan di lanjutkan dengan belajar mengaji. Kemudian mereka melanjutkan dengan makan malam bersama. Ayah pun memimpin untuk membaca do'a sebelum makan. Setelah makan malam, mereka menunaikan sholat isya. Dan seperti biasa ayah memimpin sholat isya berjama'ah. Setelah sholat isya mereka berkumpul bercengkerama. Dan pada pukul 20:00 WIB mereka bersiap untuk istirahat di masing-masing tempat tidur. Ayah mengantarkan kedua anaknya untuk mengarahkan supaya membersihkan gigi dan kedua tangan dan kaki mereka sebelum tidur. Kemudian mengajak mereka untuk menghafalkan do'a-do'a dalam keseharian dan surat-surat pendek. Setelah dirasa cukup atau capek, ayah pun meninggalkan kedua anaknya tidur. Mereka pun istirahat. Demikian sosiodrama dalam kegiatan keluarga dengan miniatur peralatan dan perlengkapan rumah.

- d. Perlakuan bermain ini berlangsung selama 5 kali, secara bergantian antara kelompok di rumah dan di sekolah.
- e. Eksperimenter memberikan tugas sesuai yang tercatat dalam checklist penelitian.













## 1. Deskripsi *Treatment*

### **Treatment 1**

Pada *treatment* pertama dilakukan pada tanggal 29 September 2017 dan pada prosesnya mengalami beberapa kendala. Setelah menjelaskan jalan cerita dan tugas masing-masing siswa dalam kelompok, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok (1 kelompok 5 orang) dengan alasan untuk memudahkan peneliti agar dapat mengkalisifikasikan subjek dengan mudah. Perlakuan dilaksanakan dalam satu ruangan. Pada saat pembagian kelas Beberapa anak tidak bersedia dikelompokkan dengan yang bukan teman dekatnya, namun dengan pengertian yang diberikan oleh guru siswapun menerima teman dalam kelompok. Pada awalnya anak tampak antusias pada saat mereka diberi mainan anjang-anjangan yang telah dikemas untuk tiap kelompok. Namun permainan baru hanya berjalan selama sekitar 5 menit, siswa tiba-tiba gaduh berebut mainan dengan kelompok yang lain. Beberapa siswa juga mencoba masuk kelompok yang lain.

Pada *treatment* pertama ini, anak-anak masih bingung akan apa yang seharusnya dikerjakannya dan masih belum bisa bekerja sama dengan teman kelompoknya. Alur ceritapun tidak begitu sesuai dengan modul. Anak hanya berebut mainan dan bermain mainan anjang-anjangan bersama teman-temannya.

### ***Treatment 2***

Treatment kedua dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2017. Pada treatment kedua ini jalan eksperimen agak berbeda dengan treatment pertama. Guru kelas menyarankan untuk mengkondisikan bermain tiap kelas Bergantian dalam ruangan yang berbeda. Hal ini karena demi terhindarnya dari keributan yang terjadi seperti pada treatment pertama. Ketika pembagian kelompok, beberapa anak masih ada yang enggan menerima teman sekelompoknya. Dan permainan pada tiap kelompok sering kali tidak langsung dimulai karena saling menunggu kehadiran anggota yang berjalan dari kelas dan harus memasang serta melepas sepatu terlebih dahulu. Tapi meskipun begitu anak tetap mau menjalankan permainan dan permainan berjalan dengan baik.

Saat permainan berlangsung, anak-anak masih banyak yang berebut mainan. Mereka belum memahami dengan baik tugas dari peran tokoh yang dimainkan. Masih banyak anak yang tidak mau mengalah untuk merelakan atau menerima jenis mainan yang seharusnya dipakai dalam permainan. Mereka tidak sabar dengan tugas yang diterima dan saling berebut mainan. Dialogpun masih banyak yang tidak sesuai dengan peran anak. Hal seperti ini masih sering dijumpai oleh peneliti dan menuntun dialog anak-anak sesuai peran. Tapi meskipun begitu, anak-anak bermain sesuka hati mereka.

Setelah bermain, anak-anak ditagaskan untuk membereskan mainan untuk dimasukkan pada tempat yang telah disediakan. Anak-anak membereskan mainan dengan buru-buru dan berebut memegang





siswa bergantian dengan latihan tersebut sehingga kali ini siswa berkelompok dengan teman yang berbeda lagi dan pembagian kelompoknya lebih sedikit, sehingga anggota kelompok dalam permainan menjadi lebih banyak. Akan tetapi peran yang dimainkan siswa tetap bergantian. Pada treatment ini terdapat 3 siswa tidak masuk sekolah. Yakni siswa dengan nomor absen 4, 6, dan 8.

#### ***Treatment 5***

Treatment terakhir dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2017. Pada treatment terakhir kali ini semua siswa terlihat senang ketika mengetahui akan bermain anjangan-anjangan lagi. Akan tetapi sama dengan treatment keempat, karena ada kegiatan latihan bermain lagi, siswa dibagi kelompok lebih sedikit dan anggotanya lebih banyak.

Beberapa siswapun ikut membantu persiapan treatment, seperti meminta kunci aula tempat perlakuan dan membantu mengkondisikan anggota kelompok yang akan bermain. Ketika permainan akan berlangsung, pembagian peran ditentukan oleh siswa sendiri. Mereka saling mengingatkan peran yang belum diperankan oleh temannya. Treatment terakhir ini berjalan dengan lancar, dialog siswapun sesuai dengan peran yang dimainkan. Mereka telah mengerti alur cerita dan tugas peran dalam permainan. Ketika permainan selesaipun mereka saling membantu untuk membereskan permainan yang telah digunakan.





Tabel 5 Pre Test

No	Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total	persen	
1	Octa	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	14	46,67	
2	Bilqis	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	20	
3	Cindy	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	76,67	
4	Tasya	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	16,67	
5	Farrel	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	8	26,67	
6	Jeany	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18	60	
7	Mutawali	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	53,33	
8	Malicha	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	18	60	
9	Pradit	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	16,67	
10	Hafidz	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	11	36,67	
11	Cendi	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4	13,33	
12	Zakki	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	7	23,33	
13	Riski	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	6,67	
14	Fandi	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	73,33
15	Sefia	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	11	36,67	
16	Syifa	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	18	60	
17	Olivia	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	10	
																															191	636,67		
																															11,23	37,451		

Tabel 6 Pos Test

No	Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total	Persen	
1	Octa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	27	90	
2	Bilqis	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	21	70	
3	Cindy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93,33	
4	Tasya	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	16	53,33	
5	Farrel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	27	90	
6	Jeany	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	66,67	
7	Mutawali	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	20	66,67
8	Malicha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	25	83,33	
9	Pradit	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	18	60	
10	Hafidz	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	22	73,33	
11	Cendi	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	16	53,33	
12	Zakki	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	24	80	
13	Riski	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	15	50	
14	Fandi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26	86,67	
15	Sefia	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	17	56,67	
16	Syifa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	23	76,67	
17	Olivia	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	14	46,67	
																														359	1196,67			
																														21,11	70,39			





Pada penelitian ini signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, artinya ada peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan. Hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia dini sebelum dan sesudah diberikan *treatment* kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan Kecerdasan Interpersonal anak usia dini antara sebelum dan sesudah diberikan *Treatment* berupa Kegiatan Sosiodrama dalam Permainan Tradisional Anjang-anjangan.

Hasil observasi sebelum *Treatment* mendapatkan perolehan data sebesar 37,4 %. Dalam kriteria nilai kecerdasan interpersonal perolehan ini adalah kurang. *Pre test* instrumen ini belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%. Kemampuan memiliki banyak teman anak belum optimal, anak-anak belum menunjukkan perhatian yang baik. Terlihat ketika bermain anak-anak hanya mau bermain dengan teman yang itu saja, tidak ingin bermain dengan teman yang lain.

Kemampuan kepekaan sosial anak belum optimal, terlihat saat *treatment* pertama siswa hanya mau bermain dengan teman dekatnya saja. Mereka menolak bermain dengan teman yang lain. Kemampuan menikmati permainan kelompok anak juga belum optimal. Terlihat dari anak-anak lebih memilih melakukan pekerjaan sendiri dan menggunakan barangnya sendiri tanpa berbagi dengan

teman. Begitu pula dengan treatment kedua masih terlihat beberapa siswa yang tidak mau bermain dengan teman yang lain dalam satu kelas. Pada treatment ketiga barulah terlihat siswa mulai menurut dengan alur cerita telah dijelaskan sebelum permainan dimulai. Siswa menjalankan tugas dan peraturan permainan dengan baik. Pada treatment keempat mulailah terlihat kemampuan kepekaan sosial siswa. Terlihat ketika terdapat salah satu teman yang menangis karena memecahkan benda permainan setelah berebut dengan anak lain. Tidak ada teman yang mengalah atau menghibur. Anak-anak asik sendiri dengan barangnya sendiri. Akan tetapi dimulai dari salah satu siswa yang mendekati dan menghibur, dan berusaha mendinginkan tangisannya, barulah siswa yang lain mengikuti untuk membesarkan hati siswa itu dan supaya tidak menangis lagi.

Komunikasi yang terjalin di lapangan saat pengamatan sebelum *Treatment* beberapa anak aktif berkomunikasi pada teman dekatnya saja. Begitu juga saat bermain anak terlihat hanya bermain dengan teman dekatnya atau yang disukai. Beberapa anak justru cenderung diam dan hanya melihat temannya bermain walau sudah diajak bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak Kelas B TK Muslimat Wonocolo Surabaya masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak Kelas B. Peneliti memiliki target pencapaian penelitian peningkatan kecerdasan interpersonal anak Kelas B yaitu 75%.

Setelah dilakukan *treatment* Kegiatan Sosiodrama dalam Permainan Anjang-anjangan selama 5x pertemuan dalam 2 minggu pada hari Jum'at, Rabu, Kamis, Senin, dan Selasa diperoleh hasil rata-rata skor total sebesar 70,3 %. Dari

data tersebut kriteria yang diperoleh adalah baik dan mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak Kelas B TK Muslimat Wonocolo Surabaya dapat ditingkatkan melalui Kegiatan Sosiodrama dalam Permainan Tradisional Anjang-anjangan. Meningkatkannya kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat dari hasil observasi alat ukur yang pertama sebelum *treatment* rata-rata kelas yang diperoleh adalah 37,4 % dan sesudah diberikan *treatment* menjadi 70,3%.

Berdasarkan perbandingan rata-rata (*mean*) peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini sebelum diberikan *treatment* kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan = 11,2353 dan sesudah diberikan *treatment* kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan = 21,1176, hal ini berarti terdapat peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini setelah diberikan *treatment* kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan.

Begitu pula dengan signifikansi penelitian ini sebesar  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, artinya ada peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan. Hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia dini sebelum dan sesudah diberikan *treatment* kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan.

Moeslichatoen (2004) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui kreativitas yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau



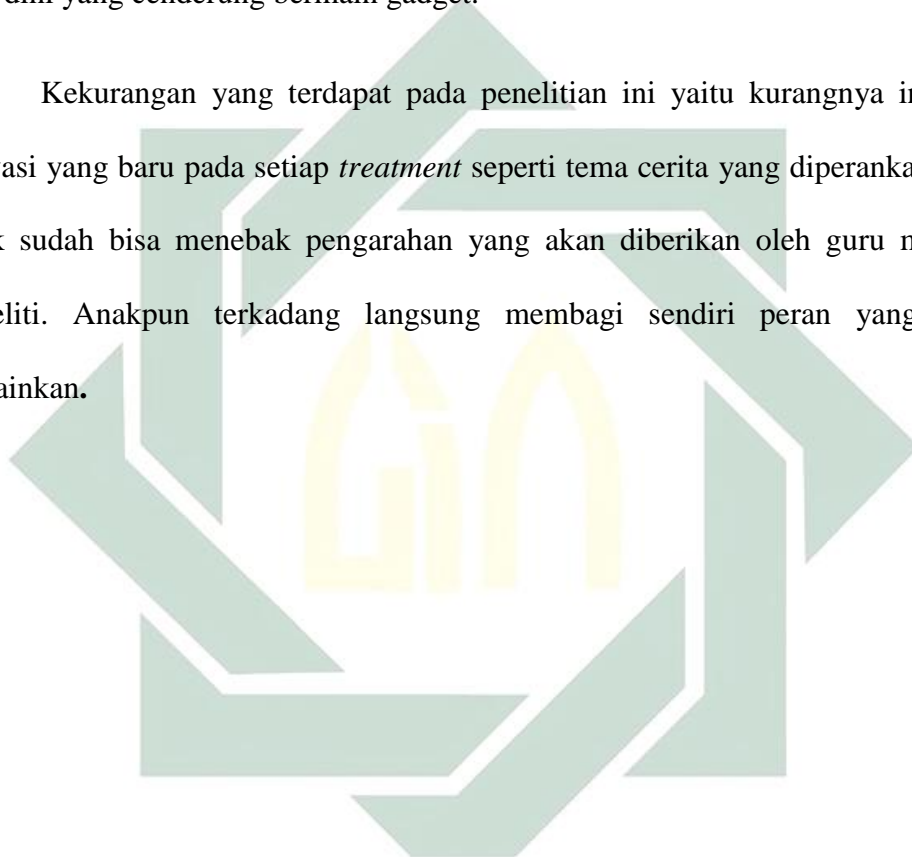
ekspresi diri. Terdapat kegiatan yang dapat mengembangkan interpersonal anak-anak melalui kreativitas dengan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri diantaranya adalah bermain peran yang dalam hal ini dilakukan dengan kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional anjang-anjangan dan dilakukan secara berkelompok.

Issac (dalam Cohen, 1993) bahwa permainan dapat berfungsi sebagai jembatan dalam hubungan sosial. Selain itu, kemampuan emosional anak juga dapat meningkat. Melalui bermain, anak dapat mengungkapkan semua perasaannya, seperti perasaan marah, takut, cemas, dan juga gembira. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk mengekspresikan emosi, mengembangkan kepercayaan diri, dan juga dapat menyalurkan agresivitas secara lebih aman.

Ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik menurut Gunawan (2005), seperti membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial, mampu berinteraksi dengan orang lain, dan memberikan empati terhadap teman sebaya. Pengarahan secara aktif juga dilakukan guru untuk menunjang kegiatan sosiodrama atau bermain peran dalam permainan anjang-anjangan. Dimana anak-anak diarahkan dan diberi penjelasan agar dapat menerima teman sekelompoknya walaupun bukan teman dekatnya. Hal ini akan menunjang interaksi anak atau kedekatan anak. Seperti pendapat Monks, Knoers, dan Haditono (2004) bahwa salah satu faktor Kecerdasan Interpersonal anak usia dini adalah Interaksi orangtua, suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Dari korelasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional anjang-anjangan akan membuat anak semakin dekat dengan teman-temannya. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosiodrama dalam permainan anjang-anjangan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini yang cenderung bermain gadget.

Kekurangan yang terdapat pada penelitian ini yaitu kurangnya inovasi-inovasi yang baru pada setiap *treatment* seperti tema cerita yang diperankan. Jadi anak sudah bisa menebak pengarahannya yang akan diberikan oleh guru maupun peneliti. Anakpun terkadang langsung membagi sendiri peran yang akan dimainkan.









- Morgan H. (1992). *An Analysis of Gardner's Theory of Multiple Intelligence*.
- Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novia Solichah. (2016). *Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Terhadap Peningkatan Bahasa Lisan Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Novitasari W, (2013). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun*. Surabaya : UNS
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Santrock J.W. (2007). *Child Development Perkembangan Anak*. Edisi kesebelas. Penerbit Erlangga.
- Setiowinny (2013). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap kecerdasan Interpersonal Anak Tuna Grahita Ringan Kelas IV SD*.
- Setyaningsih. (2012). *Peningkatan Kecerdasan Sosial Anak Melalui Bermain peran Pada kelompok B TK Pertiwi Karangwungu, Karangdowo, Klaten*. Skripsi.
- Soerjono Soekanto. (1982). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Soetjiningsih C.H. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Penerbit : Prenada Media Group.
- Susanto Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Penerbit : Kencana Prenada Media Group.
- University of Texas Medical Branch (2006) vol 18. "The Bar-On model of emotional-social intelligence". ESI
- Waspada E. (2014). *Perbedaan pengaruh permainan tradisional dan latihan kecerdasan kinestetik terhadap kemampuan motorik dan kecerdasan emosi anak*. Tesis. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- William G. Huitt Courtney Dawson (2011). "Why It Is Important and How To Impact It", *Educational Psychology, Interactive, Valdosta, Valdosta State University*. Social Development