



**MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK USIA DINI
MELALUI METODE BERMAIN PERAN
DI TK KASIH IBU JORONG BATU LIMBAK NAGARI SIMAWANG**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pendidikan Islam Anak
Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batu
Sangkar*

Oleh

CITRA ERLINA
NIM. 1630109006

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Citra Erlina

NIM : 1630109006

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: “ **Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang**” adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Citra Erlina

NIM 1630109006

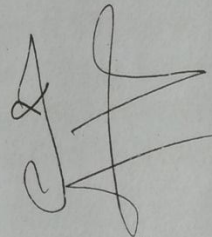
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **CITRA ERLINA**, NIM: 1630109006,
DENGAN JUDUL: **MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK
USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK KASIH IBU
JORONG BATU LIMBAK**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah
memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk di *Munaqasyahkan*

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan
seperlunya.

Batusangkar, 26 Juli 2022

Pembimbing



Dra. Desmita M. Si

NIP. 1969122919903 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Citra Erlina, NIM:1630109003, judul: **"Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Kasih Ibu Nagari Simawang"**, telah di uji dalam Sidang *Munqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 03 Agustus 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S. 1) dalam Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.MA NIP. 197909162003122003	Ketua Sidang/ Pembimbing		18/8-2022
2.	Dra. Desmita. M.Si NIP. 1969122991998032001	Sekretaris Penguji		18/8-2022
3.	Restu Yuningsih. M.Pd NIDN. 201702012025	Anggota Penguji		16/8-2022

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M. Pd

NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

CITRA ERLINA, NIM 16 3010 9006, Judul SKRIPSI "MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK KASIH IBU JORONG BATU LIMBAK", Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Datusangkar.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran masih terdapat beberapa anak yang belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di Jorong Batu Limbak Kecamatan Rambatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimental* tipe *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini, populasinya adalah TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang dengan jumlah anak 20 orang anak. sampel dalam penelitian berdasarkan teknik *purposive sampling* adalah anak usia dini yang ada di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang yang berjumlah 6 orang.

Sebelum perlakuan/*treatment* diberikan kepada anak terlebih dahulu diberikan *pretest*. Adapun rata-rata hasil *pretest* adalah 27,66, setelah *pretest* dilakukan kemudian diberikan perlakuan berupa metode bermain peran, selama melakukan *treatment* terjadi suatu peningkatan yang terlihat dari hasil *posttest* yang mana rata-ratanya yaitu 35,66. Apabila terlihat pada tabel, nilai t_t taraf 5% diperoleh harga kritik nilai adalah 2,57 maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $9,10 > 2,57$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (H_a) ini berarti metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di Jorong Batu Limbak Kecamatan Rambatan, pada taraf signifikan 5%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di Jorong Batu Limbak Kecamatan Rambatan.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Bermain Peran, Anak Usia Dini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK iii

DARTAR ISI iv

DAFTAR TABEL..... vi

DAFTAR GRAFIK vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Batasan Masalah..... 4

D. Rumusan Masalah 4

E. Tujuan Penelitian..... 4

F. Manfaat Penelitian..... 5

G. Defenisi Operasional 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori..... 6

1. Komunikasi Interersonal..... 6

2. Bermain Peran 21

3. Pentingnya Komunikasi Interpersonal..... 18

4. Komponen-Komponen Komunikasi Interpersonal..... 20

5. Tujuan Komunikasi Interpersonal 22

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal.....30

B. Penelitian Yang Relevan 26

C. Kerangka Berfikir..... 30

D. Hipotesis 31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel	34
D. Pengembangan Instrumen	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	41
1. Deskripsi Data Pretest.....	41
2. Pelaksanaan Perlakuan/ <i>Treatment</i>	44
3. Deskripsi Data Hasil Posttest	61
4. Perbandingan nilai kemampuan Komunikasi Interprsonal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	64
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	66
1. Data Berdistribusi Normal	66
2. Data Berdistribusi Homogenitas	66
C. Uji Hipotesis.....	67
D. Pembahasan	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Implikasi	72
C. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel. III. 1 Rancangan Penelitian.....	35
Tabel. III. 2 Data Seluruh Anak	37
Tabel. III. 3 Jumlah Anak Usia Dini Jorong Batu Limbak	38
Tabel. III. 4 Sampel Penelitian.....	39
Tabel. III. 5 Kisi-Kisi Instrumen.....	41
Tabel. III. 6 Rubrik Penilaian.....	44
Tabel. III. 7 Klasifikasi Skor.....	47
Tabel. IV. 1 Data <i>Pretest</i>	50
Tabel. IV. 2 Klasifikasi Skor.....	52
Tabel. IV. 3 Jadwal Pelaksanaan Treatment.....	53
Tabel. IV. 4 Data <i>treatment</i> 1.....	56
Tabel. IV. 5 Data <i>treatment</i> 2.....	60
Tabel. IV. 6 Data <i>treatment</i> 3.....	63
Tabel. IV. 7 Data <i>treatment</i> 4.....	67
Tabel. IV. 8 Data <i>Posttest</i>	68
Tabel. IV. 9 Perolehan Data Hasil Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak <i>Posttest</i>	69
Tabel. IV. 10 Perbandingan Antara Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Tabel. IV. 11 Uji Homogenitas.....	73
Tabel. IV. 12 Perhitungan Untuk Memperoleh Nilai “t”	74

DAFTAR GRAFIK

Tabel IV. 1 Data <i>Pretest</i>	51
Tabel IV. 6 Data <i>Posttest</i>	69
Tabel IV. 7 Perbandingan Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penilaian

Lampiran 2 Lembar Penilaian Hasil *Pretest*

Lampiran 3 Lembar Penilaian Hasil *Posttest*

Lampiran 4 Kisi-Kisi *Instrument*

Lampiran 5 RPPH

Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian

Lampiran 8 Foto-Foto Kegiatan

Lampiran “t” tabel

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar Treatment 1	59
Gambar 2 Gambar Treatment 2.....	62
Gambar 3 Gambarr Treatment 3	66
Gambar 4 Gambar Treatment 4.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan segala bentuk usaha untuk membina dan mengembangkan kesempurnaan manusia baik dalam jasmani maupun rohani yang berlangsung lama (seumur hidup) baik didalam maupun di luar sekolah. Hal ini bermakna bahwa pendidikan menjadi ujung tombak dalam perubahan pola pikir manusia yang seutuhnya. Pendidikan adalah aspek terpenting yang harus dimiliki manusia. Oleh karena itu pendidikan hendaknya sudah dimulai sejak anak usia dini.

Menurut undang-undang RI No 20 tahun 2003 (dalam prayitno, 2016: 47) tentang sistem pendidikan nasional secara tegas menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyujutkan suasana belajar dn proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk menyujutkan tujuan pendidikan guru perlu memahami makna belajar. Belajar yang dimaksud didefenisikan sebagai sebuah usaha individu untuk menguasai sesuatu yang baru, dengan lima dimensi yakni dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mau menjadi mau, dari tidak terbiasa menjadi terbiasa dan dari tidak ikhlas menjadi ikhlas (prayitno, 2016: 47)

Untuk mengoptimalkan belajar dengan baik diperlukan prestasi belajar yang setinggi-tingginya maka itu diperlukan interaksi yang baik dengan sesama manusia lainnya dan lingkungan sekitarnya.

Menurut Ahmat susanto (2015:233) intensitas interaksi atau komunikasi antar individu atau antar kelompok akaan mendorong dan mendukung terhadap pembentukan karakter dan kepribadian seseorang artinyaa kelompok atau oarang lain berpengaruh terhadap pembentukan

karakter dan kepribadian seseorang. Sehubungan dengan itu dalam (Ahmat susanto 2015:234) dalam rangka membentuk karakter dan kepribadian anak yang memiliki kemampuan perilaku sosial diperlukan kecerdasan intrapesonal dan interpersonal.

Ahmat susanto mengatakan salah satu kecerdasan yaang berhubunga dengan perteman yaitu kecerdasn interpesonal, kecerdasan interpesonal merupakan aspek yang sangat penting karena berhubungan dengan inisiatif sosial, komunikasi dengan orang lain baik itu dengan lingkungan sekitar maupun lingkungan tempat lain. Kecerdasan interpesonal merupaka kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang-orang sekitarnya (Ahmat susanto, 2015:236).

Komunikasi interpesonal adalah komuniasi antar orang-orang secara tatap muka yang memukinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang secara langsung (Rafieqa Nalar Rizky, 2017:207). Dengan adanya komunikasi setiap orang dapat berintergrasi secara efektif sehingga aktifitas yang sering dilaakukan manusia bisa bejaalan dengan baik khususnya yang menyangkut komunikasi antara guru dan anak disekolah oleh karena itu dalam lingkungan sekolah diperlukan saling menjalin komunikasi yang ekfektif antara guru dan anak khususnya anak usia dini.

Menurut Nofan Ardy Wiyani, (2014:5) anak usia dini adalah anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan fromal seperti sekolah dasar (SD) dan biasanya mereka mengikuti kegiatan dalam bentuk lembga pendidikan prasekolah seperti KB, TK, atau TPA.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru pada tanggal 17 Juli 2020 di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang menyatakan bahwa masih banyak anak yang bermain sendiri-sendiri dan tidak mau bergabung dengan teman yang lain, masih banyak anak yang tidak mau berbagi mainan dengan teman yang lain, masih ada anak yang tidak bekerjasama dalam kegiatan kelompok, masih ada anak yang sulit beradaptasi dengan teman satu kelasnya, dan masih ada anak yang tidak

mempedulikan apabila temannya mengalami suatu kesulitan atau musibah. Selanjutnya untuk pembelajaran sendiri guru telah menerapkan pembelajaran sentra, dimana anak dituntut lebih aktif dari guru, yang seharusnya terjadi anak lebih banyak melakukan kegiatan kerjasama dengan teman yang lain, namun kenyataannya anak masih banyak aktif sendiri dibandingkan bekerjasama.

Sedangkan melalui hasil observasi yang penulis lihat secara langsung di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang guru masih kurang kreatif menuangkan strategi dan ide-ide yang baru seperti pembuatan media yang mampu menunjang proses pembelajaran. Bahkan guru lebih banyak menerapkan pembelajaran yang berpusat pada kertas dan buku, bukan menerapkan metode bermain sambil belajar. Artinya anak lebih banyak mengerjakan tugas dibanding dengan bermain, sehingga anak jarang melakukan hubungan sosial dengan teman yang lain.

Metode yang dapat mendukung pembelajaran agar berjalan lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan melalui bermain peran. Menurut Lina Amelia (2018: 84) bermain peran memberi contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri. Bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena pada saat ini anak berfikir secara simbolik sehingga menjadikan bermain peran sebagai metode pengembangan anak usia dini adalah sangat tepat dan efektif dalam rangka mengoptimalkan kompetensi anak bagi pembentukan kemampuan dasar (fisik, bahasa, kognitif, seni) dan perilaku (moral agama dan sosial emosional) (Amelia, 2018:84). Melalui uraian diatas jelas bahwa bermain peran dapat meningkatkan komunikasi interpersonal anak. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul penelitian **“Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang”**

B. Identifikasi Masalah

Sehubung dengan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang ditemukan mengenai komunikasi interpersonal anak usia dini sebagai berikut :

1. Masih banyak anak yang bermain sendiri-sendiri
2. Anak yang kurang mau bekerjasama dengan teman yang lain
3. Anak yang kurang mau berbagi dengan teman yang lain
4. Anak yang kurang mempedulikan teman yang sedang mengalami kesulitan atau musibah
5. Anak yang sulit untuk beradaptasi dengan teman baru
6. Kurangnya kreatifitas guru dalam menerapkan pembelajaran bermain sambil belajar

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi pada peningkatan komunikasi interpersonal anak usia dini melalui metode bermain peran di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini melalui metode bermain peran di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini melalui metode bermain peran di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini melalui metode sosio drama.

2. Bagi Anak

Sebagai bentuk pengalaman bagi anak untuk menambah pengetahuan dan wawasannya khususnya dalam meningkatkan komunikasi interpersonalnya.

3. Bagi Penulis

Sebagai acuan dan pengalaman supaya nantinya bisa diterapkan di sekolah tempat saya mengajar nantinya.

G. Defenisi Operasional

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal yang penulis maksud adalah berhubungan dengan orang lain, memiliki banyak teman, menikmati suasana ketika berada di tengah banyak orang, berkomunikasi dengan baik, menanggapi petengkaran dan menjadi pemimpin di sekolah.

2. Metode Bermain Peran

Bermain peran memberi contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri. Bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena pada saat ini anak berfikir secara simbolik sehingga menjadikan bermain peran sebagai metode pengembangan anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Komunikasi interpersonal

a. Pengertian komunikasi interpersonal

Bedasarkan jumlah interaksi yang terjadi dalam komunikasi, komunikasi tersebut dapat dibedakan atas 3 kategori yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok kecil, dan komunikasi publik, Akan tetapi pada kali ini akan difokuskan kepada komunikasi interpersonal.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang terhitung dalam bentuk kelompok kecil. Dengan pengertian lain, komunikasi antarpribadi yaitu proses pengiriman pesan dari orang satu terhadap orang lain yang dituju dengan efek dan timbale balik yang langsung (Liliweri, 1997). Komunikasi interpersonal juga merupakan komunikasi individual yang terjadi dalam keluarga. Komunikasi dalam keluarga dapat berlangsung secara timbal balik serta silih berganti, bisa dari anak ke orangtua atau dari orangtua ke anak, ataupun dari anak ke Anak Vevi Liansari (2017 :160)

Hurlock (1978:176-177) komunikasi adalah suatu pertukaran pikiran dan perasaan anak. Pertukaran tersebut dapat dilaksanakan anak dengan setiap bentuk bahasa seperti bahasa isyarat, ungkapan emosional, bicara, atau bahasa tulisan. Tetapi komunikasi yang paling umum dan paling efektif dilakukan anak dengan bicara.

Menurut permana (2003:1) mengemukakan pandangan tentang komunikasi interpersonal merupakan suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain/pihak lain. Komunikasi dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna dan harus membawa hasil diantara orang-orang yang

berkomunikasi, komunikasi interpersonal menghendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan diantara orang yang berkomunikasi dapat terjalin. Selanjutnya menurut Mulyasa (2007:73), komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang memungkinkan reaksi orang lain secara lnsung, baik secara verbal maupun non verbal. (Desnawati,2003:25)

Menurut Arni Muhammad, “komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seseorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya”. Menurut Roudhonah, ”komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang, di mana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan”. Komunikasi yang terjadi antara dua orang ini bisa berupa bentuk komunikasi langsung secara bertatap muka atau face to face atau juga dapat melalui sebuah sarana komunikasi yaitu melalui media telepon, email, dan lain-lain. Sedangkan menurut Devito yang dikutip oleh Roudhonah, “komunikasi antar pribadi adalah pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan efek dan umpan balik yang langsung”. (Bachtiar,2016:14)

Pendapat diatas sesuai dengan pendapat Roger (Arni Muhammad, 2000:176) komunikasi interpersonal akan terjadi secara efektif apabila kedua belah pihak memenuhi kondisi 1) pertemuan satu sama lain secara personal, 2) empati secara tepat terhadap pribadi yang lain dan berkomunikasi yang dapat dipahami satu sama lain, bersifat positif dan wajar tanpa menilai atau keberatan, 3) menghargai satu sama lain. 4) menghayati pengalaman satu sama lain, 5) merasa saling menjaga keterbukaan dan iklim yang mendukung, 6) memperlihatkan tingkah laku yang percaya penuh dan memperkuat.

Teori penetrasi sosial menyatakan bahwa komunikasi interpersonal melalui proses yang berubah secara terus menerus. Dengan demikian kualitas dan kuantitas hubungan bahwa kualitas dan keahlian komunikasi interpersonal dapat diramalkan melalui pengetahuan dan keadaan pribadi komunikan. Dengan mengetahui pribadi komunikan dan perkembangan komunikasi interpersonal yang dilakukan dapat diketahui apakah hubungan antar pribadi yang di lakukan semua atau asli.

Teori perspektif pertukaran sosial menyatakan bahwa komunikasi interpersonal dapat diteruskan atau dihentikan. Faktor motivasi dan sarana komunikasi interpersonal menentukan kualitas dan intensitas hubungan. Makin besar keuntungan yang diperoleh dalam hubungan antar pribadi, makin besar peluang hubungan untuk diteruskan. Sebaliknya semangkin kecil keuntungan yang diperoleh dari antar pribadi, maka makin kecil peluang hubungan yang diteruskan. Hadari nabawi (2004:24) menyatakan hubungan manusia yang efektif yakni komunikasi dan perlakuan yang menimbulkan rasa senang dan puas antara kedua belah pihak, kondisi seperti itu akan menimbulkan tanggapan berupa rasa ikut memiliki (*sense of belonging*) terhadap kelompok atau organisasi dan seluruh kegiatannya. Respon itu akan diiringi dalam rasa ikut bertugas (*sense of responsibility*) dan kemauan untuk ikut berpartisipasi (*sense of participation*). Manusia berhubungan karena; 1) memerlukan orang lain untuk mengisi kekurangan dan membagi, 2) dia ingin terlibat dalam proses perubahan yang relatif teap, 3) dia ingin berintegrasi hari ini dan memahami masa lalu dan mengantisipasi masa depan dan 4) dia ingin menciptakan hubungan baru (Desnawati, 2003:26).

Selanjutnya komunikasi interpersonal lebih menunjukan bagaimana gaya komunikasi interpersonal dilakukan sebagaimana dikatakan Kreitner dan Kinicki, yaitu:

- 1) *Assertiveness*, komunikasi yang dilakukan secara tegas, akan tetapi tidak memaksa. Dalam kata lain orang lain bisa turut serta mempengaruhi hasil dari komunikasi
- 2) *Aggresiveness*, komunikasi yang dilakukan secara cepat dan menyerang, hal ini ditujukan untuk mengambil keuntungan dari orang lain.
- 3) *Non assertiveness*, komunikasi yang tidak tegas, yang ditujukan untuk memberikan kesempatan orang lain untuk mengambil keuntungan dari kita.

Menurut Agus M. Hardjana, “komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antar dua atau beberapa orang di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula”. Setelah melihat beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan pokok bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan sedikitnya oleh dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung baik secara tatap muka atau melalui media komunikasi dalam proses penyampaian pesan atau informasi yang dapat langsung dirasakan umpan baliknya oleh komunikator atau komunikan. (Bachtar, 2016:15)

b. Jenis Komunikasi Interpersonal

Hubungan perkenalan adalah hubungan yang terjadi antar pribadi dalam kategori tukar informasi yang terbatas untuk sekedar perkenalan. Persahabatan merupakan merupakan hubungan lanjutan dari perkenalan. hubungan persahabatan terjadi apabila antar pribadi sudah mengenal, saling percaya, menaruh harapan, perhatian dan menaruh harapan yang sama. Duck (dalam Lileweri 1997: 196) menyatakan, ada lima jenis-jenis komunikasi interpersonal: 1) perkenalan, 2) persahabatan, 3) kekerabatan/kemitraan, 4) orang tua dan anak-anak, dan 5) persaudaraan.

Persahabatan mempunyai fungsi: 1) membagi pengalaman agar kedua belah pihak merasa puas dan sukses, 2) menunjukkan emosional, 3) sukarela membantu jika dibutuhkan pihak lain, 4) berusaha menyenangkan pihak lain, dan 5) membantu antar sesama jika berhalangan. Keakraban atau kemitraan kelanjutan dari hubungan persahabatan. Keakraban adalah komunikasi interpersonal yang semakin mendalam akibat interaksi yang berulang dengan derajat kebebasan dan keterbukaan yang sangat tinggi, akhirnya mempengaruhi pikiran, prasaan maupun perilaku, keakraban biasanya terjadi karena kedua belah pihak banyak memiliki kesamaan Menurut Maman Ukas (dalam Sumantri, 2015) tujuan komunikasi sebagai berikut:

- 1) Menetapkan dan menyebarkan maksud dari pada suatu kegiatan/program
- 2) Mengembangkan rencana-rencana untuk mencapai tujuan.
- 3) Mengorganisasikan sumber-sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti efektif dan efisien.
- 4) Memilih, mengemangkan sistem, dan menilai.
- 5) Memimpin, mengarahkan, memotivasi dan menciptakan suatu iklim kerja dimana setiap orang mau memberikan kontribusi.

c. Pentingnya Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dalam organisasi pendidikan sangat penting untuk diciptakan demi terciptanya kondisipersuasif dan kondusif. Dengan demikian komunikasi interpersonal perlu dikembangkan dalam rangka meningkatkan produktivitas kerja guru sehingga tertanam dalam sikap dan perilaku mereka untuk saling bantu membantu, saling mempunyai harapan dan saling menghargai, dan timbul saling keterbukaan. Jika guru memiliki komunikasi interpersonal yang baik, maka hasil kerja yang dicapai cenderung lebih baik. Begitu sebaliknya jika guru sepanjang belum

memiliki komunikasi interpersonal yang kurang baik maka hasil kerja cenderung kurang baik. (Desnawati,2003:29)

Pentingnya komunikasi interpersonal yang baik antar sesama akan meningkatkan keakraban. Nawawi (200:24) menyatakan bahwa hubungan yang baik dan positif antara pekerja akan meningkatkan keakraban antar pekerja, menimbulkan rasa senang dan puas antara kedua belah pihak yang gejalanya dapat dilihat pada tingkah laku perseorangan (individual) dalam bentuk selalu aktif menyampaikan inisiatif, kreativitas, pendapat sasaran dan dalam melaksanakan kegiatan dan gejala lain meskipun bersifat abstrak, antara lain keseimbangan ini: keakraban, kontrol, respon yang tepat dan nada emosional yang tepat.

Menurut Thoha (2003:7) suatu komunikasi interpersonal bisa efektif nampaknya dapat dikenal dengan hal berikut ini, yakni 1) keterbukaan 2) empati, 3) dukungan 4) kepositifan, 5) kesamaan selanjutnya aspek tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Keterbukaan

Amat besar pengaruhnya dalam penumbuhan komunikasi interpersonal yang efektif. Untuk menunjukkan kualitas keterbukaan dari komunikasi antar pribadi ini paling sedikit ada dua aspek, yakni aspek keinginan untuk terbuka bagi setiap orang yang berinteraksi dengan orang lain dan keinginan untuk menganggapi secara jujur stimulus yang datang kepadanya. Keinginan terbuka dimaksudkan agar diri masing-masing tidak tertutup didalam menerima informasi dan berkeinginan untuk menyampaikan informasi dari dirinya bahkan juga informasi mengenai dirinya apabila dipandang relevan dalam rangka pembicaraan antar pribadi dengan lawan bicaranya. Sedangkan keinginan untuk menanggapi secara jujur semua stimulus yang datang kepadanya dapat dengan sikap apa saja dan apa adanya. Dalam keterbukaan ini sudah

sewajarnya apabila masing-masing orang, tidak ada yang paling buruk kecuali ketidak pedulian dan tidak ada yang paling menyenangkan selain penghargaan atas perbedaan pendapat.

2) Empati

Empati ialah kemampuan seseorang untuk memproyeksikan dirinya kepada peranan orang lain. Apabila komunikator atau komunikasi atau kedua-duanya mempunyai kemampuan untuk melakukan empati dengan orang lain, kemungkinan besar akan terdapat komunikasi yang efektif. Jika seseorang komunikator mempunyai empati yang dalam dengan komunikan maka komunikator dan komunikasi mampu menciptakan suasana komunikasi yang efektif

3) Dukungan

Dukungan ini akan tercapai komunikasi antar pribadi yang efektif. Dukungan adakalanya terucapkan dan adakalanya tidak terucapkan. Dukungan yang tidak terucapkan tidak mempunyai nilai yang negatif melainkan dapat merupakan aspek positif dari komunikasi. Gerakan-gerakan seperti anggukan kepala, kedipan mata, senyum atau tepukan tangan merupakan dukungan positif yang tidak terucapkan. Dalam keterbukaan dan empati komunikasi antar pribadi tidak bisa hidup dalam suasana yang penuh ancaman. Jika partisipasi dalam suatu komunikasi merasa bahwa apa yang akan dikatakan akan mendapat kritikan, atau diserang umpamanya, maka mereka akan segera berlaku terbuka memberitahukan tentang dirinya dalam cara apapun

4) Kepositifan

Kepositifan dalam komunikasi antar pribadi kualitas ini paling sedikit terdapat tiga aspek perbedaan atau unsur. Pertama komunikasi antar pribadi akan berhasil jika terdapat

perhatian yang positif terhadap diri seseorang, jika beberapa orang mempunyai perasaan negatif terhadap dirinya, maka mereka akan mengkomunikasikan perasaan tersebut kepada orang lain, sedangkan orang lain ini kemungkinan mengembangkan rasa negatif pula, sebaliknya jika orang-orang mempunyai perasaan positif terhadap orang lain maka dirinya berkeinginan akan menyampaikan perasaannya kepada orang lain.

5) Kesamaan

Kesamaan, ini merupakan karakteristik yang istimewa, karena kenyataannya manusia ini tidak ada yang sama, maka orang kembarpun didapatkan adanya perbedaan-perbedaan. Komunikasi antar pribadi akan lebih bisa efektif jika orang-orang yang berkomunikasi itu dalam suasana kesamaan. Ini bukan berarti orang-orang yang tidak mempunyai kesamaan tidak bisa berkomunikasi. Jika mereka bisa berkomunikasi, akan tetapi jika berkomunikasi mereka menginginkan akan efektif, hendaknya diketahui kesamaan-kesamaan kepribadian diantara mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapatdisimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah suatu proses interaksi dan relasi antar pribadi karena adanya harapan dan keinginan bersama yang saling menguntungkan baik secara langsung maupun tidak langsung (Desnawati,2003:32).

d. Komponen-Komponen Komunikasi Interpersonal

Pada proses komunikasi interpersonal terdapat komponen-komponen komunikasi yang saling berperan dan terintegrasi didalamnya sehingga proses komunikasi tersebut dapat berlangsung secara baik. Menurut Wiryanto (2006:32), komponen-komponen komunikasi interpersonal antara lain :

1) Pengirim-penerima

Dalam komunikasi interpersonal melibatkan paling tidak dua orang. Setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal memformulasikan dan mengirim pesan sekaligus menerima dan memahami pesan

2) *Encoding dan Decoding*

Encoding adalah tindakan yang menghasilkan pesan yaitu pesan-pesan yang akan disampaikan di formulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata-kata, symbol dan sebagainya. Dan sebaliknya tindakan untuk menginterpretasikan dengan memahami pesan-pesan yang diterima disebut dengan *decoding*.

3) Pesan

Dalam komunikasi interpersonal pesan bias berbentuk verbal (kata-kata) atau nonverbal (gerakan, simbol) atau gabungan keduanya.

4) Saluran

Para pelaku komunikasi interpersonal pada umumnya bertemusecara tatap muka, sehingga terjalin hubungan antara pengirim dan penerima informasi.

5) Gangguan

Dalam komunikasi interpersonal sering terjadi kesalahan pahaman yang disebabkan adanya gangguan saat berlangsungnya komunikasi. Gangguan ini mencakup tiga hal :

- a) Gangguan fisik, biasanya berasal dari luar dan mengganggu transmisi fisik seperti kexgaduhan intruksi dan lain lain-lain. Kondisi tersebut akan menimbulkan kekacauan dalam informasi.
- b) Gangguan psikologis, yang timbul karena perbedaan gagasan dan penilaian subjektif diantara orang-orang

yang terlibat dalam komunikasi seperti emosi, perbedaan nilai-nilai, sikap dan status.

- c) Gangguan semantik, terjadi karena kata-kata atau simbol yang digunakan dalam komunikasi memiliki arti ganda sehingga penerima gagal menangkap maksud dari pengirim pesan.

6) Umpan balik

Umpan balik sangat penting dalam komunikasi interpersonal karena pengirim dan penerima secara terus-menerus dan bergantian memberikan umpan balik baik secara verbal maupun non verbal.

7) Bidang pengalaman

Komunikasi akan lebih efektif bila para pelaku yang terlibat dalam komunikasi mempunyai bidang pengalaman yang sama sehingga pembicaraan bisa berjalan dengan lancar.

8) Akibat

Dalam proses komunikasi selalu timbul adanya berbagai akibat, baik positif maupun negatif pada pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi.

9) Etika

Etika meliputi komunikasi yang pantas dan tidak pantas dilakukan dalam berkomunikasi. (Haryani, 2014:22)

Sedangkan menurut Suranto A.W (2011:7) komponen komunikasi interpersonal antaralain :

1) Sumber/komunikator

Merupakan orang yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi, yakni keinginan untuk membagi keadaan internal sendiri, baik yang bersifat emosional maupun informasional dengan oranglain.

2) *Encoding*

Adalah suatu aktivitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan nonverbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan.

3) Pesan

Merupakan hasil *encoding*. Pesan adalah seperang katsimbol-simbol baik verbal maupun non verbal, atau gabungan keduanya, yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada pihak lain.

4) Saluran

Merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan orang keorang lain secara umum.

5) Penerima/komunikan

Adalah seorang yang menerima, memahami, dan menginterpretasi pesan.

6) *Decoding*

Merupakan kegiatan internal dalam diri penerima.

7) Respon

Yakni apa yang telah diputuskan oleh penerima untuk dijadikan sebagai sebuah tanggapan terhadap pesan.

8) Gangguan(*noise*)

Merupakan apa saja yang mengganggu atau membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat fisik dan psikis.

9) Konteks komunikasi

Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada tiga dimensi yaitu ruang, waktu dan nilai. Konteks ruang menunjuk pada lingkungan kongkrit dan nyata tempat

terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman dan jalanan.
(Haryani.2014:26)

e. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Pada kehidupan manusia, komunikasi yang dilakukan oleh komunikator dengan komunikan memiliki tujuan yang ingin diperoleh dan disepakati. Oleh karena itu keberhasilan komunikasi interpersonal tidak terlepas dari tujuan komunikasi itu sendiri. Menurut Arni Muhammad (2005:165-167), mengemukakan tujuan dari komunikasi interpersonal antara lain :

- 1) Menemukan diri sendiri
- 2) Menemukan dunialuar
- 3) Membentuk dan menjagahubunganyangpenuharti
- 4) Berubah sikap dan tingkah laku

Hubungan interpersonalakan terbentuk dengan baik manakala ditandai dengan adanya empati,sifatpositif,saling keterbukaan,dan sikap percaya.Kegagalan komunikasi terjadi bila isi pesan dipahami akan tetapi hubungan diatara komunikan menjadi rusak. Selain itu, menurut Bovee dan Thill dikutip dan diterjemahkan oleh Djoko Purwanto(2006:22-23)ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam komunikasi interpersonal, antarlain :

- 1) Menyampaikan informasi

Ketika berkomunikasi dengan orang lain, tentu saja seseorang memiliki berbagai macam harapan dan tujuan. Salah satu diantaranya adalah untuk menyampaikan informasi kepada orang lain agar orang tersebut mengetahui sesuatu.

- 2) Berbagi pengalaman

Komunikasi interpersonal juga memiliki tujuan untuk saling membagi pengalaman pribadi kepada orang lain mengenai

hal-hal yang menyenangkan maupun hal-hal yang menyedihkan.

3) Menumbuhkan simpati

Simpati adalah suatu sikap positif yang ditunjukkan oleh seseorang yang muncul dari lubuk hati yang paling dalam untuk ikut merasakan bagaimana beban yang sedang dirasakan orang lain. Komunikasi juga dapat digunakan untuk menumbuhkan rasa simpati seseorang kepada orang lain.

4) Melakukan kerjasama

Tujuan komunikasi interpersonal yang lainnya adalah untuk melakukan kerjasama antara seseorang dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi keduanya.

5) Menceritakan kekecewaan

Komunikasi interpersonal juga dapat digunakan oleh seseorang untuk menceritakan rasa kecewa atau kesalahan kepada orang lain. Pengungkapan segala bentuk kekecewaan atau kekesalan secara tepat secara tidak langsung akan dapat mengurangi beban pikiran.

6) Menumbuhkan motivasi

Melalui komunikasi interpersonal, seseorang dapat memotivasi orang lain untuk melakukan sesuatu yang baik dan positif. Motivasi adalah dorongan kuat dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. (Haryani, 2014:27)

Sedangkan menurut Suranto A.W. (2011: 19), tujuan komunikasi interpersonal meliputi:

- 1) Mengungkapkan perhatian kepada orang lain
- 2) Menemukan diri sendiri
- 3) Menemukan dunia luar
- 4) Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

- 5) Mempengaruhi sikap dan tingkah laku
- 6) Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu
- 7) Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi
- 8) Memberikan bantuan (konseling)

Tujuan dari komunikasi interpersonal itu sendiri merupakan suatu *action oriented*, yaitu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Oleh sebab itu kualitas komunikasi perlu ditingkatkan untuk menumbuhkan hubungan interpersonal. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal yang juga dikemukakan oleh Suranto A.W, (2011 :30-33) antara lain :

- 1) Toleransi
- 2) Kesempatan-kesempatan yang seimbang
- 3) Sikap menghargai orang lain
- 4) Sikap mendukung, bukan sikap bertahan
- 5) Sikap terbuka
- 6) Pemilikan bersama atas informasi
- 7) Kepercayaan
- 8) Keakraban
- 9) Kesejajaran
- 10) Kontrol
- 11) Respon
- 12) Suasana emosional

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam komunikasi interpersonal agar memiliki sikap yang terbuka antara kepala sekolah dan guru sehingga menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif dan kerjasama yang baik. Hubungan perlu ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan memperbaiki hubungan dan kerjasama antara berbagai pihak tidak terkecuali dalam lembaga pendidikan (sekolah) salah satunya antara kepala sekolah dengan guru (Haryani.2014:2).

f. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

1) Persepsi interpersonal siswa terhadap teman

Bentuk bentuk pengaruh faktor ini yaitu siswa mampu mendeskripsikan sikap teman yang baik. Hal ini ditunjukkan ketika siswa mengenal teman satu kelas dan juga mengerti sikap teman yang baik seperti apa. Wawancara menunjukkan bahwa siswa mengenal semua teman yang ada di kelas.

Bentuk komunikasi interpersonal yang lain hasil dari persepsi interpersonal dari siswa kepada teman adalah mendeskripsikan isyarat yang diberikan teman, baik itu isyarat senang, sedih, ataupun marah dapat dipahami dengan baik oleh siswa

2) Persepsi interpersonal siswa terhadap guru

Persepsi interpersonal tidak hanya memberipengaruh komunikasi interpersonal antara siswa saja tetapi antara siswa dan guru. Persepsi interpersonal muncul dalam bentuk mendeskripsikan sikap guru yang baik. Selain berkomunikasi dengan teman, siswa juga berkomunikasi bersama dengan guru, komunikasi ini tidak terlepas dari penggambaran diri siswa kepada guru. Konsep diri yang muncul dari siswa yaitu dapat mengungkapkan rasa percaya diri.

g. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Anak

Anak yang cerdas interpersonal memiliki sifat yang telaten berhubungan dengan orang lain, memiliki banyak teman, mampu berkomunikasi dengan siapa saja. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal Menurut Gardner (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 73) diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) berhubungan dengan orang lain
- 2) Berteman dan memiliki banyak teman
- 3) Menikmati suasana ketika berada di tengah banyak orang

- 4) berkomunikasi dengan baik
- 5) Menengahi pertengkaran
- 6) menjadi pemimpin di sekolah ataupun di rumah

2. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Menurut Ali (dalam Mulyono, 2011:44-45) metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia interpersonal relationship, terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.

Bermain peran adalah bentuk permainan dimana seorang anak dapat menjadi apa yang dimiliki seperangkat perilaku tertentu yang unik seperti guru, dokter dan juga orangtua. Bermain peran adalah hal yang penting bagi seorang anak karena dapat mengembangkan potensi spiritual, emosional, intelektual, sosial dan juga fisiknya.

Metode mengajar bermain peran merujuk pada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (peer group).

Sedangkan ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk berkerjasama dalam menganalisis situasi – situasi sosial terutama hubungan anatara pribadi mereka.

Melalui bermain peran, anak-anak belajar berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan meningkatkan rasa kendali atas dunianya

sendiri. Anak-anak mendapatkan kewaspadaan yang tinggi mengenai kecantikan, ritme, dan struktur lingkungannya dan sambil tubuhnya mempelajari lebih banyak lagi mengenai cara berkomunikasi dengan pikirannya sendiri, perasaannya dan emosinya. Bermain peran hampir selalu melibatkan anak-anak yang lain; sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Permainan peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan dengan teman (Trunojoyo, 2014:17).

Menurut Mulyono (2011:45) metode main peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi, pembelajaran yang diarahkan kepada upaya pemecahan masalahmasalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, menyangkut sekolah, keluarga, maupun perilaku masyarakat sekitar anak.

Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan/spontan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam mela-kukan permainan peran. Jadi dengan model pembelajaran peran tentu akan menimbulkan antusiasme/motivasi dari dalam diri individu untuk mengeksplor kecerdasan yang menonjol dan telah ada dalam diri anak secara sistematis. Bermain peran merupakan permainan yang sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak, karena permainan ini merangsang kecerdasan jamak anak dalam berekspresi dan berkomprehensi sekaligus. Jadi melalui bermain peran anak dapat mengaktualisasikan segala kecerdasan yang dimiliki.

b. Tujuan Bermain Peran

Tujuan umum bermain peran menurut Musfiroh (dalam Trunojoyo, 2014:17) adalah sebagai berikut:

- 1) Merangsang kemampuan mengidentifikasi peran orang lain.
- 2) Merangsang kemampuan empati anak.
- 3) Merangsang kemampuan mengenal orang lain.
- 4) Mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain.
- 5) Mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain.

c. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran

Bermain peran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri jika dibandingkan dengan kegiatan bermain yang lainnya. Menurut Shoimin (Bachtiar, 2017:142) kelebihan dari bermain peran ialah :

- 1) Melalui kegiatan bermain peran anak dapat diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Bermain peran merupakan permainan yang mudah dan dapat di gunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada saat melakukan permainan
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak
- 5) Sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan anak sendiri
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme anak, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan dari bermain peran menurut Shoimin (Bachtiar, 2017:142) ialah :

- 1) Kegiatan ini membutuhkan waktu yang cukup lama

- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi
- 3) Kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan peran mereka
- 4) Apabila pelaksanaan kegiatan ini mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui kegiatan ini. Anak mempunyai minat pada personifikasi, karena mereka masih senang berbicara dengan benda mati dan biasanya mereka menciptakan percakapan sendiri.

d. Jenis Bermain Peran

1) Bermain Peran Makro

Bermain peran makro merupakan cara bermain peran dimana anak secara langsung menjadi seseorang yang mereka inginkan seperti ayah, ibu, tante, polisi, pilot, dokter, petani dan berbagai macam peran lainnya.

Meskipun anak-anak masih menggunakan setting atau keadaan lingkungan disekitarnya, pada tahap bermain peran makro anak sudah mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, anak juga dilatih untuk bekerjasama dan terlibat dalam percakapan yang terarah.

Ketika anak sudah mampu bermain peran makro, berarti anak sudah menunjukkan kemampuan kognitif yang cukup baik, karena bermain peran makro membutuhkan banyak sekali keterampilan, baik itu keterampilan dalam bahasa, rasa percaya diri, kreatifitas, daya cipta, inisiatif, keberanian, kerjasama, dan kejujuran.

e. Langkah-langkah Bermain Peran

Untuk dapat bermain peran dengan baik, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti

oleh teman sebayanya. Menurut Dhieni (dalam Fatimah, dkk, 2016) langkah-langkah metode bermain peran di TK adalah sebagai berikut:

- 1) Menerangkan teknik bermain peran
- 2) Memberikan kebebasan untuk anak memilih peran sesuai kesukaan mereka
- 3) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang sekiranya dapat melaksanakan tugas itu,
- 4) Menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas)
- 5) Menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan
- 6) Menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai
- 7) Diskusi.

Sedangkan menurut Hamzah (dalam Fatimah, dkk, 2016) langkah-langkah metode bermain peran terdiri atas beberapa langkah yaitu:

- 1) Pemanasan
- 2) Memilih pemain
- 3) Menata panggung/lokasi
- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat
- 5) Permainan peran dimulai
- 6) Diskusi dan evaluasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran adalah menerangkan tehnik bermain peran, memberikan kebebasan untuk anak memilih peran sesuai kesukaan mereka, menata panggung/lokasi, permainan peran dimulai, diskusi dan evaluasi.

f. Kaitan komunikasi interpersonal dengan metode bermain peran

Bermain peran adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan tokoh sesuai dengan karakter yang merajut suatu cerita. Bermain peran juga dapat dikatakan suatu hal yang menyenangkan yang memiliki nilai positif dan kreatif. Menurut Gunarti, dkk., (2010: 5.20).

Williams (2005: 162) mengungkapkan bahwa kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. kemampuan ini penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.

Jadi dalam melakukan kegiatan bermain peran harus ada komunikasi, kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.

B. Penelitian yang Relevan

Komunikasi merupakan sebuah objek penelitian yang menarik untuk di telusuri, karena komunikasi adalah sebuah hal yang sangat alamiah yang ada pada kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan peneliti terhadap penelitian terdahulu yang telah di laksanakan. Maka peneliti mendapatkan pembahasan yang berkaitan dengan topik penelitian yang peneliti lakukan ,berdasarkan hal itu hasil penelitian yang relevan antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Muhammad Harsya Bachktir yang berkaitan dengan topik komunikasi interpersonal kepala sekolah adalah berjudul “Implementasi Komunikasi Interpersonal Kepala

Sekolah Dalam Rangka Membina kinerja guru di SMK AL-Hidayah Ciputat”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016. Penelitian yang dilakukan pada judul ini adalah membahas atau menekankan pada aspek Implementasi komunikasi interpersonal kepala sekolah dalam membina motivasi guru di SMK AL-Hidayah Ciputat. Pada penelitian tersebut menggunakan metodologi penelitian kualitatif.berbeda dengan penelitian yang dilakukan penulis, pada fokus masalah penelitian, peneliti tidak hanya menggambarkan fenomena komunikasi interpersonal kepala sekolah, akan tetapi juga membahas atau menggambarkan fenomena implementasi komunikasi interpersonal kepala sekolah terhadap kinerja guru.

2. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh saudari Dwi Haryani yang berkaitan dengan topik komunikasi interpersonal kepala sekolah adalah berjudul “pelaksanaan komunikasi interpersonal kepala sekolah dengan guru di SMK Muhammadiyah Karangmojo”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2014. penelitian yang dilakukan pada judul ini adalah membahas atau menekankan pada aspek pelaksanaan komunikasi interpersonal kepala sekolah dengan guru di SMK Muhammadiyah kurangmojo dan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pelaksanaan komunikasi interpersonal kepala sekolah dengan guru di SMK Muhammadiyah kurangmejo. pada penelitian tersebut menggunakan metodologi penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.berbeda dengan penelitian yang dilakukan penulis, pada fokus masalah penelitian, peneliti tidak hanya menggambarkan fenomena komunikasi interpersonal kepala sekolah, akan tetapi juga membahas atau menggambarkan fenomena implementasi komunikasi interpersonal kepala sekolah terhadap kinerja guru.
3. Peneliian yang dilakukan oleh Vevi Liansai bekaita dengan komunikasri interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaiman pola komunikasi interpersonal yang terjadi antara orang tua

dan anak dengan speech delay. Sedangkan kegunaan pembahasan ini adalah sebagai acuan bagi orang tua, pendidik, pemerhati, dan penanggungjawab pendidikan pada umumnya dalam upaya menanamkan teladan yang baik terhadap anak dan juga dalam upaya untuk menerapkan pola komunikasi interpersonal yang baik antara kedua belah pihak. Metode pengumpulan data adalah wawancara mendalam dan observasi. Dalam proses meningkatkan pola komunikasi interpersonal pada orang tua dan anak ditemukan beberapa hambatan baik pada orang tua dan anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menjalin pola komunikasi interpersonal terhadap anak usia dini sangat mempengaruhi perilaku anak usia dini. Oleh karena itu orang tua harus mampu menerapkan pola komunikasi interpersonal yang baik terhadap anak usia dini dengan speech delay dan menjaga hubungan yang intens untuk mengurangi dampak speech delay dari pengaruh internal dan eksternal.

4. Penelitian ini dilakukan oleh muhammad yusri Bachtiar penelitian ini bertujuan untuk 1. Menggambarkan kecerdasan interpersonal anak pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran. 2. Mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pra-Eksperimen. Desain penelitian adalah one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik nonparametrik. Nilai kecerdasan interpersonal anak sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata sebesar 22,6 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan rata-rata sebesar 38,06. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai kecerdasan interpersonal anak

sebelum dan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Hal ini merujuk pada nilai T hitung yang diperoleh yaitu sebesar 120 dan T tabel sebesar 25 maka diperoleh hasil $T \text{ hitung } (120) > \text{nilai } T \text{ tabel } (25)$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak, sedangkan nilai Z hitung yang diperoleh yaitu 16,7 dan Z tabel 1,645 maka diperoleh hasil nilai $Z \text{ hitung } (16,7) > \text{nilai } Z \text{ tabel } (1,645)$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak.

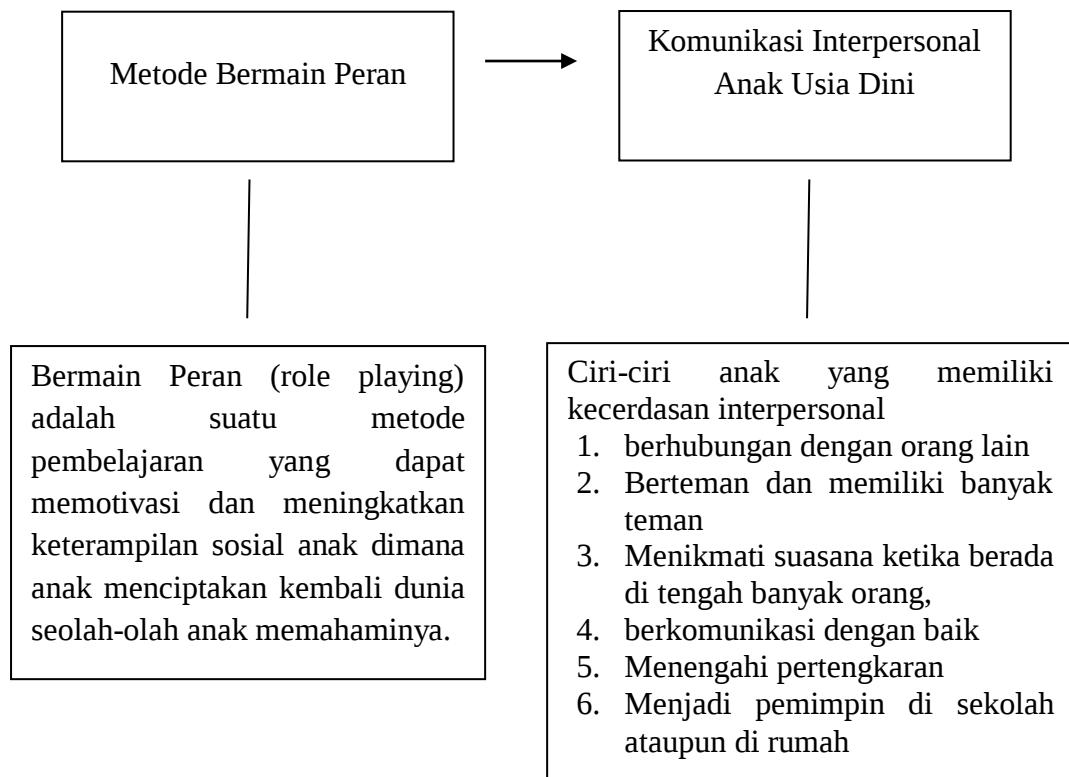
Dari keempat penelitian tersebut sama-sama meningkatkan komunikasi interpersonal, namun pada penelitian Muhammad Yusri Bachtiar lebih ke kecerdasan interpersonal anak. Dan metode yang digunakan Muhammad Harsya Bachktir, Dwi Haryani dan Vevi Liansai juga sama-sama menggunakan metode bermain peran. Berbeda dengan Metode pengumpulan data adalah wawancara mendalam dan observasi yang mendapatkan hasil penelitian dengan Metode pengumpulan data adalah wawancara mendalam dan observasi.

Penelitian tersebut memiliki ruang lingkup dan sasaran yang hampir sama, hanya metode yang digunakan berbeda. Dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Meningkatkan Komunikasi Interpersonal anak usia dini melalui metode bermain peran”.

C. Kerangka Berpikir

Bagan 1.1

**Kerangka Berpikir Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Anak
Usia Dini Melalui Metode Sosiodrama**



Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara dua orang atau lebih secara tatap muka, yang memungkinkan reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki masalah komunikasi interpersonal akan lebih cenderung menarik diri dari lingkungan ramai, anak lebih menyukai melakukan aktivitas sendiri dibanding bekerjasama. Salah satu langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan bermain peran. Diharapkan melalui aktivitas bermain peran dapat membantu anak untuk meningkatkan komunikasinya dalam kehidupan bersosial.

D. Hipotesis

Berdasarkan Pernyataan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- H_a : Metode bermain peran dapat meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang.
- H_0 : Metode bermain peran tidak dapat meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2014:7). Sedangkan menurut Kasiram (2008:172) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2007:207) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Menurut Kasiram (2008:210) mengatakan bahwa penelitian eksperimen bermaksud untuk mengetahui seberapa besar kadar kemurnian (kebenaran) pengaruh X terhadap Y.

Sugiyono (2014:135) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel independen (*treatment*/perlakuan/tindakan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel tindakan) yang dipengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol.

Berdasarkan hal di atas peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design* dikatakan *pre-eksperimental* karena design ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Pada penelitian ini awalnya

peneliti melakukan pengukuran terhadap sebelum diberikan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan kegiatan metode eksperimen dengan membandingkan kemampuan berpikir logis anak sebelum dan setelah diberikan metode eksperimen dengan analisis uji beda (t-test) untuk melihat signifikansi kemampuan berpikir logis anak. Adapun model *pra-eksperimen* adalah sebagai berikut :

Tabel III.1

Model *Pra-Eksperimen*

Grup (kelompok)	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono, 2014:138

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada Maret 2022 sampai dengan Juni 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian. Dilihat dari kompleksitas objek populasi, maka populasi dapat dibedakan menjadi populasi homogen (keseluruhan individu yang menjadi anggota populasi memiliki sifat yang relatif sama antara yang satu dan yang lain dan mempunyai ciri tidak terdapat perbedaan hasil tes dari jumlah tes populasi yang berbeda). Populasi

heterogen (keseluruhan individu anggota populasi relatif mempunyai sifat-sifat individudan sifat ini yang membedakan antara individu anggota populasi yang satu dengan yang lain (Noor, 2011:147)

Tabel III.2
Jumlah Populasi

No	Populasi	
	Kelas	Jumlah Anak
1.	B1	10 Orang
2.	B2	10 Orang
Jumlah		20 Orang

2. Sampel

Pada umumnya setiap penelitian tidak terlepas dari pengambilan sampel, pengambilan sampel yaitu proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Berdasarkan populasi di atas, peneliti mengambil sampel dengan teknik purposive sampling. Karena peneliti mendapat sumber data langsung dari orang yang memiliki wewenang dan mengetahui data yang benar-benar dibutuhkan untuk meneliti. Menurut Sugiyono (2014: 176) Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu seperti orang yang dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek yang diteliti.

Adapun sampel dalam penelitian berdasarkan teknik *purposive sampling* adalah anak usia dini yang ada di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang yang berjumlah 6 orang. Peneliti mengambil sampel anak usia dini berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya bahwa anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang komunikasi interpersonal anak mmasih tergolong cukup rendah, sehingga komunikasi dan interaksi anak dengan teman

sebayanya masih kurang baik. Berikut yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini:

Tabel III.3
Jumlah Sampel Penelitian

No	Sampel	
	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AKA	LK
2.	AG	LK
3.	EYE	LK
4.	HAY	PR
5.	RPK	PR
6.	PWR	LK
Jumlah Anak		6 Orang

Sumber : Kepala Sekolah TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2014: 119). Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori peningkatan kemampuan berpikir logis anak pada penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu dan sangat mampu dengan keterangan sebagai berikut:

TM	: Tidak Mampu	: 1
KM	: Kurang Mampu	: 2
M	: Mampu	: 3
SM	: Sangat Mampu	: 4

Untuk memudahkan penyusunan instrumen penelitian maka perlu kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Tabel III.4
Kisi-Kisi Instrumen
Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode
Bermain Peran di TK Kasih Ibu

No	Variabel	Indikator	Butir pengamatan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber
1	Komunikasi Interpersonal	Berhubungan dengan orang lain	1. Anak mampu menyapa guru dan teman saat berada di sekolah 2. Anak memiliki lebih dari 1 teman	Observasi	Anak
		Memiliki banyak teman	1. Anak dapat bermain dengan 2 sampai 3 teman	Observasi	Anak
		Menikmati suasana ketika berada di tengah banyak orang	1. Anak tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman 2. Anak dapat mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai	Observasi	Anak
		Berkomunikasi dengan baik	1. Anak mau berbicara dengan temannya 2. Anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru 3. Anak mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua	Observasi	Anak
		Menengahi pertengkaran	1. Anak mampu meminta maaf saat	Observasi	Anak

			berbuat kesalahan pada teman 2. Anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya		
		Menjadi pemimpin di sekolah	1. Anak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok	Observasi	Anak

Sumber: Gardner (dalam Amelia dan Marsella, 2018)

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua. Tujuan penulis adalah untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan rentang skor dari 1 – 4 dengan kategori tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu. Jumlah item pertanyaan 11 sehingga interval kriteria tersebut dapat ditemukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor Maksimum $4 \times 11 = 44$

Keterangan: skor maksimum nilai tingginya adalah 4, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 11 dan hasilnya 32.

2. Skor Minimum $1 \times 11 = 11$

Keterangan: skor minimum nilai tingginya adalah 1, jadi 1 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 11 dan hasilnya 11.

3. Rentang $44 - 11 = 33$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah sub indikator.

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan tidak mampu).

5. Panjang kelas interval $33 : 4 = 8,2 = 8$

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi menjadi banyak kriteria.

Adapun klasifikasi skor kemampuan mengenai kemampuan berpikir logis anak sebagai berikut:

Tabel III.5
Klasifikasi Skor Komunikasi Interpersonal Anak

No.	Skor	Kategori
1.	37-44	Sangat Mampu
2.	29-36	Mampu
3.	20-28	Kurang Mampu
4.	11-19	Tidak Mampu

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi/ pengamatan. Dalam observasi/ pengamatan ini penulis melihat langsung proses belajar yang memungkinkan penulis untuk mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proporsional maupun pengetahuan secara langsung.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis data yang peneliti lakukan pertama kali adalah analisis deskriptif hasil penelitian eksperimen yang dipakai, dimana peneliti menganalisis dengan cara menjelaskan hasil yang telah diperoleh dari penelitian eksperimen tersebut baik dari *pretest*, *treatment* dan *posttest*.

2. Uji-t

Analisis statistik yang digunakan yaitu dengan menggunakan uji-t (*t-test*) dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_D}{SD_D}$$

- a. Mencari *mean* dari *difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

- b. Mencari deviasi standar dari *difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

- c. Mencari standar error dari *mean of difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\sum \frac{D}{N}\right)^2}$$

- d. $df = N-1$

Keterangan:

M_D : *Mean of difference* (nilai rata-rata hitung dari selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest*)

$\sum D$: Jumlah beda/selisih antar skor *pretest* dan skor *postes*.

N : *Number of Case* (jumlah subjek yang diteliti)

SE_{MD} : Standar Error (standar kesesatan dari *mean of difference*)

SD_D : Deviasi standar dari perbedaan antara skor *pretest* dan skor *posttest*.

Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima, artinya tari kreasi efektif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak, tetapi apabila t hitung (t_0) kecil nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (h_0) diterima dan hipotesis alternatif (h_a) ditolak, artinya tari kreasi tidak efektif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak

3. Uji N-Gain

Penelitian ini menggunakan uji normalitas N-Gain yang merupakan sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil penelitian antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

$$N - Gain = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum score} - \text{pretest score}}$$

Pencarian *gain* ternormalisasi juga akan membagi anak pada kelas eksperimen menjadi tiga kelompok yaitu kelompok rendah, sedang dan tinggi. Pembagian kelompok ini didasarkan pada perolehan tes hasil belajar anak dalam bentuk *gain* ternormalisasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di gunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini melalui metode sosio drama di TK Kasih Ibu Nagari Simawang Jorong Batu Limbak

Pada bab ini penulis menyajikan hasil penelitian yang menggambarkan bagaimana metode sosio drama dapat meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Nagari Simawang Jorong Batu Limbak. Berdasarkan kisi-kisi instrumen, peneliti melihat bagaimana metode sosiol drama dapat meningkatkan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Nagari Simawang Jorong Batu Limbak.

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen yaitu data tentang hasil *pretest* pada kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Nagari Simawang Jorong Batu Limbak dalam penggunaan metode ssosio drama sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) terhadap kelompok eksperimen terdiri dari satu kali *pretest* kemudian dilanjutkan dengan empat kali eksperimen dan di akhiri dengan *posttest*.

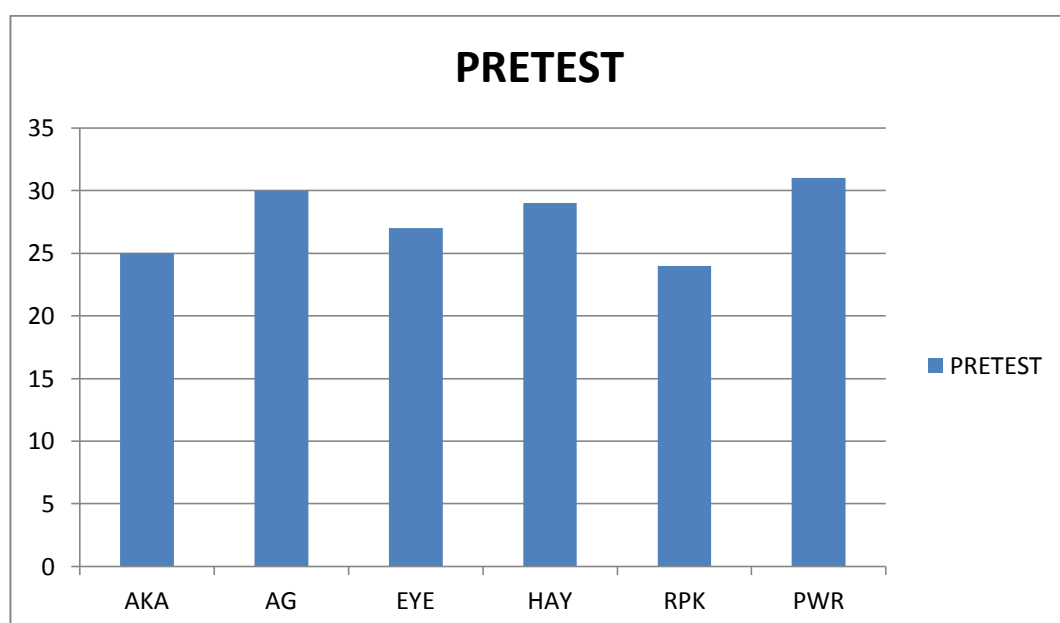
1. Deskripsi Data Pretest

Data yang diperoleh dari anak usia dini di TK Kasih Ibu Nagari Simawang Jorong Batu Limbak dengan jumlah 10 orang anak setelah dilakukan *pretest* kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini dalam penggunaan metode sosio drama dapat di lihat dalam tabel IV.2 berikut:

Tabel IV.1
Data Pretest

No	Kode Anak	Butir Pengamatan											Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AKA	2	3	3	4	1	3	2	2	1	2	2	25	KM
2	AG	4	3	1	4	3	3	3	2	2	3	2	30	M
3	EYE	2	3	3	2	4	4	3	2	1	2	1	27	M
4	HAY	4	2	3	1	2	4	3	3	3	2	2	29	M
5	RPK	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	24	KM
6	PWR	4	4	2	4	1	3	3	3	3	2	2	31	M
Total		18	17	15	17	14	19	17	14	12	13	10	166	
Rata-rata													27,66	

Grafik IV.1
Data Pretest



Berdasarkan tabel di atas di peroleh untuk indikator *pertama* 3 dari 6 orang anak sangat menyapa guru dan teman saat berada disekolah, 3 orang anak kurang mampu. Indikator *kedua* 1 orang anak sangat mampu memiliki lebih dari 1 teman, 3 orang anak mampu memiliki lebih dari 1 teman dan 1 orang anak kurang mampu memiliki lebih dari 1 teman. Indikator *ketiga* 4 orang anak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 1 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, dan 1 orang anak tidak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman. Indikator *keempat* orang anak sangat mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, 2 orang anak kurang mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, dan 1 orang anak tidak mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman. Indikator *kelima* 1 orang anak sangat mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 3 orang anak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 1 orang anak kurang mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai dan 2 orang anak tidak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai. Indikator *keenam* 2 orang anak sangat mampu berbicara dengan temannya, 3 orang anak mampu berbicara dengan temannya dan 1 orang anak kurang mampu berbicara dengan temannya. Indikator *ketujuh* 5 orang anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru, 1 orang anak kurang mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Indikator *kedelapan* 4 orang anak sangat mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua, 2 orang anak kurang mampu mengelompokkan kata gunung meletus berdasarkan bentuk, 4 orang anak kurang mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua. Indikator *kesembilan* 2 orang anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 2 orang anak kurang mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 2 orang anak tidak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman. Indikator *kesepuluh* 1 orang anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan

kepadanya, 5 orang anak kurang mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya. Indikator *kesebelas* 4 orang anak kurang mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 2 orang anak tidak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok

Tabel. IV.2
Klasifikasi skor kemampuan berpikir logis

No	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	
			F	%
1	37-44	Sangat Mampu	0	0
2	29-36	Mampu	4	66,67
3	20-18	Kurang Mampu	2	33,33
4	11-19	Tidak Mampu	0	0
Jumlah			6	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *pretest* tidak ada satupun anak dalam kategori sangat mampu dan 4 orang anak dengan persentase 66,67% dalam kategori mampu, 2 orang anak dengan persentase 33,33% dalam kategori kurang mampu dan tidak ada satupun anak dalam kategori tidak mampu.

2. Pelaksanaan Perlakuan / Treatment

Setelah peneliti menetapkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya adalah merencanakan perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Adapun bentuk *treatment* yang akan peneliti berikan berupa kegiatan eksperimen. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan ini sebanyak 4 kali pertemuan.

Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak yang diperoleh dari hasil *pretest*. Hasil *pretest* menggambarkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal anak masih tergolong cukup rendah, seperti masih terdapat beberapa orang anak yang kurang mampu menyapa guru dan teman saat berada disekolah, dan anak kurang mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Oleh karena itu rencana pelaksanaan *treatment* sebagai berikut:

Tabel IV.3
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

No	Waktu <i>Treatment</i>	Keterangan
1	09 Maret 2022	Treatment 1 (kegiatan bermain peran guru dan murid)
2	12 Maret 2022	Treatment 2 (kegiatan bermain peran penjual dan pembeli)
3	15 Maret 2022	Treatment 3 (kegiatan bermain peran dokter)
4	17 Maret 2022	Treatment 4 (kegiatan bermain peran polisi)

a. **Treatment 1**

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa saja yang akan dilaksanakan dilapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* ini peneliti menerapkan metode sosio dramadalam kegiatan bermain peran guru dan murid untuk meningkatkan kemampuan komunikasi intrapersonal anak usia dini. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. *Treatment* pertama dilakukan pada tanggal 09 Maret 2022 pada *treatment* pertama anak melakukan kegiatan bermain peran guru dan murid.

2) Pelaksanaan

Sebelum memulai pelaksanaan *treatment* terlebih dahulu mengajak anak-anak baca doa dan ayat pendek yang diikuti dengan nyanyian. Kemudian guru mulai memperkenalkan

tema dan sub tema yang akan dipelajari. Setelah mengenalkan dan menjelaskan tema dilanjutkan dengan kegiatan bermain peran guru dan murid dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran guru dan murid.
- b. Menjelaskan kepada anak tentang kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.
- c. Guru meminta anak secara bergantian dalam kegiatan bermain peran.
- d. Setelah selesai ulangi kegiatan tersebut dengan cara meminta anak untuk melakukan kembali kegiatan bermain peran.
- e. Setelah kegiatan bermain peran dilakukan guru meminta anak untuk menyimpulkan bagaimana proses kegiatan yang sudah dilakukan.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran ini di praktekkan oleh guru dan anak memperhatikan kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh guru. kemudian guru meminta anak untuk melakukan kembali kegiatan bermain peran guru dan murid yang prosesnya dilakukan secara bergantian oleh anak. setelah kegiatan selesai dilakukan guru meminta anak untuk menceritakan bagaimana proses kegiatan bermain peran guru dan murid.

3) Evaluasi

Berdasarkan tabel di bawah di peroleh untuk indikator *pertama* 3 dari 6 orang anak sangat menyapa guru dan teman saat berada disekolah, 3 orang anak kurang mampu. Indikator *kedua* 1 orang anak sangat mampu memiliki lebihdari 1 teman, 3 orang anak mampu memiliki lebihdari 1 teman dan 2 orang anak kurang mampumemiliki lebihdari 1 teman. Indikator *ketiga* 1 orang anak sangat mampu bermain dengan 2 sampai 3

teman, 3 orang anak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 1 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman dan 1 orang anak tidak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman. Indikator *keempat* 3 orang anak sangat mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, 2 orang anak kurang mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, dan 1 orang anak tidak mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman. Indikator *kelima* 2 orang anak sangat mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 1 orang anak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 2 orang anak kurang mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai dan 1 orang anak tidak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai. Indikator *keenam* 2 orang anak sangat mampu berbicara dengan temannya, 3 orang anak mampu berbicara dengan temannya dan 1 orang anak kurang mampu berbicara dengan temannya. Indikator *ketujuh* 7 orang anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Indikator *kedelapan* 2 orang anak sangat mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua, 4 orang anak mampu 4 orang anak kurang mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua. Indikator *kesembilan* 2 orang anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 3 orang anak kurang mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 1 orang anak tidak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman. Indikator *kesepuluh* 3 orang anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya, 3 orang anak kurang mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya. Indikator *kesebelas* 1 orang anak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 4 orang anak

kurang mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 4 orang anak tidak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok,

Berdasarkan gambaran *treatment* pertama ini terlihat bahwa kemampuan komunikasi intrapersonal anak masih rendah dimana ada beberapa anak yang kemampuan komunikasi intrapersonal masih tergolong cukup rendah. Hasil evaluasi dari *treatment* pertama ini akan dijadikan landasan untuk melaksanakan *treatment* selanjutnya.

Tabel IV.4
Data Treatment 1

No	Kode Anak	Butir Pengamatan											Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AKA	2	3	3	4	1	3	3	3	2	2	2	28	KM
2	AG	4	3	1	4	4	3	3	4	2	3	3	34	M
3	EYE	2	3	3	2	4	4	3	3	1	2	1	28	M
4	HA Y	4	2	3	1	2	4	3	4	3	2	2	30	M
5	RP K	2	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	28	KM
6	PW R	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	33	M
Total		18	17	16	17	16	19	18	20	13	15	12	181	
Rata-rata													30,16	



Gambar 1. Treatment 1 (Anak sedang melakukan kegiatan bermain peran guru dan murid)

b. Treatment 2

1) Perencanaan

Perencanaan kedua di laksanakan pada tanggal 12 Maret 2022 dengan kegiatan bermain peran penjual dan pembeli. Sebelum kegiatan di mulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan fasilitas dan pendukung lainnya selama kegiatan berlangsung.

2) Pelaksanaan

Setelah anak memasuki ruang belajar, pendidik mulai melaksanakan membaca doa sebelum belajar membaca ayat pendek

dan menyanyi. Setelah itu langsung membahas pelajaran yang dipelajari kemarin dan di lanjutkan dengan membahas pembelajaran yang akan di pelajari. Terdapat beberapa langkah-langkah dalam kegiatan kegiatan bermain peran iniyaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran penjual dan pembeli
- b. Menjelaskan kepada anak bagaimana bermain peran penjual dan pembeli.
- c. Anak diminta untuk mengamati media dan bahan yang digunakan untuk kegiatan bermain peran penjual dan pembeli
- d. Anak diminta satu persatu bermain peran penjual dan pembeli
Setelah anak melakukan bermain peran penjual dan pembeli anak diminta untuk menyebutkan atau menceritakan apa yang kegiatan bermain peran penjual dan pembeli

Setelah beberapa kali pengulangan, kemudian pendidik meminta anak secara bergantian untuk melakukan kegiatan bermain peran penjual dan pembeli sesuai cara yang diajarkan. Setelah itu pendidik meminta anak untuk menyebutkan dan menceritakan kegiatan bermain peran penjual dan pembeli

3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, setelah melakukan kegiatan tersebut, pendidik meminta anak untuk mengulagi kembali kegiatan eksperimen yang telah dipelajari. Pendidik mencobakan kembali kegiatan bermain peran penjual dan pembeli dan pendidik menanyakan apa yang terjadi setelah dilakukan kegiatan bermain peran penjual dan pembeli tersebut.

Berdasarkan tabel di bawah di peroleh untuk indikator *pertama* 3 dari 6 orang anak sangat menyapa guru dan teman saat berada disekolah, 3 orang anak kurang mampu. Indikator *kedua* 1 orang anak sangat mampu memiliki lebih dari 1 teman, 3 orang

anak mampu memiliki lebih dari 1 teman dan 2 orang anak kurang mampu memiliki lebih dari 1 teman. Indikator *ketiga* 1 orang anak sangat mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 3 orang anak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 1 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman dan 1 orang anak tidak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman. Indikator *keempat* 3 orang anak sangat mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, 2 orang anak kurang mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, dan 1 orang anak tidak mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman. Indikator *kelima* 2 orang anak sangat mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 2 orang anak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 1 orang anak kurang mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai dan 1 orang anak tidak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai. Indikator *keenam* 2 orang anak sangat mampu berbicara dengan temannya, 4 orang anak mampu berbicara dengan temannya. Indikator *ketujuh* 6 orang anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Indikator *kedelapan* 3 orang anak sangat mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua, 3 orang anak mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua. Indikator *kesembilan* 3 orang anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 3 orang anak kurang mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman. Indikator *kesebelas* 3 orang anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya, 3 orang anak kurang mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya. Indikator *kesebelas* 1 orang anak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 4 orang anak kurang mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 1 orang anak tidak

mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok,

Berdasarkan gambaran *treatment* kedua ini dapat diketahui bahwa sudah terdapat berapa Indikator yang dipahami oleh anak yaitu: mampu berbicara dengan temannya, dan anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru, dan masih ada beberapa indikator yang belum tercapai maka dibutuhkan *treatment* selanjutnya.

Tabel IV.5
Data Treatment 2

No	Kode Anak	Butir Pengamatan											Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AKA	2	3	3	4	1	3	3	4	2	2	2	29	KM
2	AG	4	3	1	4	4	3	3	4	3	3	3	35	M
3	EYE	2	3	3	2	4	4	3	3	2	2	1	29	M
4	HA Y	4	2	3	1	3	4	3	4	3	2	2	31	M
5	RP K	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	29	KM
6	PW R	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	33	M
Total		18	17	16	17	17	20	18	21	15	15	12	186	
Rata-rata													31	



Gambar 2. Treatment 2 (Anak melakukan kegiatan bermain peran penjual dan pembeli)

c. Treatment 3

1) Perencanaan

Treatment ketiga dilakukan pada tanggal 15 Maret 2022. Sebelum kegiatan seperti biasanya guru mengajak anak untuk baca doa, ayat pendek dan menyanyi. Selanjutnya peneliti menyiapkan segala hal yang diperlukan selama kegiatan berlangsung media, alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan bermain peran dokter.

2) Pelaksanaan

Setelah berdoa dan membaca surat pendek, kemudian pendidik menanyakan kembali kegiatan bermain peran yang dilakukan kemarin dan menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan sekarang.

Ada beberapa langkah-langkah yang harus dipersiapkan untuk melakukan kegiatan bermain perandokter sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran dokter
 - b. Menjelaskan kepada anak kegiatan bermain peran dokter
 - c. Anak diminta untuk mengamati media dan bahan yang digunakan untuk kegiatan bermain peran dokter
 - d. Anak diminta satu persatu untuk melakukan kegiatan bermain peran dokter
 - e. Setelah anak kegiatan bermain peran dokter anak diminta untuk menyebutkan atau menceritakan kegiatan bermain peran dokter
- Setelah beberapa kali pengulangan, kemudian pendidik meminta anak untuk melakukan eksperimen secara bergantian.

Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, setelah melakukan kegiatan tersebut, pendidik meminta anak untuk mengulagi kembali kegiatan bermain peran yang telah dipelajari. Pendidik mencobakan kembali kegiatan bermain peran dan pendidik menanyakan apa yang terjadi setelah dilakukan kegiatan bermain peran tersebut.

Berdasarkan tabel di bawah di peroleh untuk indikator *pertama* 3 dari 6 orang anak sangat menyapa guru dan teman saat berada disekolah, 3 orang anak kurang mampu. Indikator *kedua* 1 orang anak sangat mampu memiliki lebihdari 1 teman, 3 orang anak mampu memiliki lebihdari 1 teman dan 2 orang anak kurang mampumemiliki lebihdari 1 teman. Indikator *ketiga* 1 orang anak sangat mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 3 orang anak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 2 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman dan 1 orang anak tidak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman Indikator *keempat* 3 orang anak sangat mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, 1 orang anak mampu tidak menangis ketika

sedang bermain dengan teman-teman, dan 2 orang anak kurang mamputidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman. Indikator *kelima* 2 orang anak sangat mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 2 orang anak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 1 orang anak kurang mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai dan 1 orang anak tidak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai. Indikator *keenam* 3 orang anak sangat mampu berbicara dengan temannya, 3 orang anak mampu berbicara dengan temannya. Indikator *ketujuh* 6 orang anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Indikator *kedelapan* 3 orang anak sangat mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua, 3 orang anak mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua. Indikator *kesembilan* 3 orang anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 3 orang anak kurang mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman. Indikator *kesebelas* 3 orang anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya, 3 orang anak kurang mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya. Indikator *kesebelas* 1 orang anak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 5 orang anak kurang mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok.

Berdasarkan pelaksanaan *treatment* ketiga ini terlihat bahwa kemampuan komunikasi intrapersonal anak sudah mulai meningkat terlihat dari hasil observasi, dimana sudah terdapat beberapa Indikator yang dikatakan sudah tercapai oleh anak yaitu: Anak mau berbicara dengan temannya, menjawab ketika ditanya oleh guru menyampaikan keinginannya kepada orangtua, meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, memaafkan teman yang berbuat

kesalahan kepadanya, mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok.

Tabel IV.6
Data Treatment 3

No	Kode Anak	Butir Pengamatan											Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AKA	2	3	3	4	1	4	3	4	2	2	2	30	KM
2	AG	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	36	M
3	EYE	2	3	3	2	4	4	3	3	2	2	2	30	M
4	HA Y	4	2	3	2	3	4	3	4	3	2	2	32	M
5	RP K	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	30	KM
6	PW R	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	33	M
Total		18	17	17	19	17	21	18	21	15	15	13	191	
Rata-rata													31,83	



Gambar 3. Treatment 3 (Anak melakukan kegiatan bermain peran dokter)

d. Treatment 4

1) Perencanaan

Sama dengan hari sebelumnya, sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu pendidik mengajak anak membaca doa dan surat pendek. Selanjutnya pendidik juga membutuhkan rancangan apa yang akan dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* ini kegiatan bermain peran yang dilakukan adalah kegiatan bermain peran polisi.

2) Pelaksanaan

Pada kegiatan pembuka pendidik mulai bercakap-cakap mengenai sebab akibat terjadinya kebakaran. Ada beberapa langkah yang digunakan dalam kegiatan eksperimen terjadinya kebakaran yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran polisi
- b. Menjelaskan kepada anak kegiatan bermain peran polisi
- c. Anak diminta untuk mengamati media dan bahan yang digunakan untuk kegiatan bermain peran polisi
- d. Anak diminta satu persatu untuk melakukan kegiatan bermain peran polisi
- e. Setelah anak melakukan kegiatan bermain peran polisi anak diminta untuk menyebutkan atau menceritakan kegiatan bermain peran polisi

Setelah pendidik mempraktekkan anak-anak diminta satu persatu untuk melakukan kegiatan bermain peran polisi yang telah dicontohkan oleh pendidik setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran polisi pendidik meminta anak-anak untuk menceritakan kegiatan pada hari itu.

3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, setelah melakukan kegiatan tersebut, pendidik meminta anak untuk mengulagi kembali kegiatan bermain peran polisi yang telah dipelajari. Pendidik mencobakan kembali kegiatan bermain peran polisi dan pendidik menanyakan apa kegiatan bermain peran polisi tersebut.

Berdasarkan tabel dibawah diperoleh untuk indikator *pertama* 4 dari 6 orang anak sangat menyapa guru dan teman saat berada disekolah, 2 orang anak kurang mampu. Indikator *kedua* 1 orang anak sangat mampu memiliki lebih dari 1 teman, 4 orang anak mampu memiliki lebih dari 1 teman dan 1 orang anak kurang mampu

memiliki lebih dari 1 teman. Indikator *ketiga* 1 orang anak sangat mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 4 orang anak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 2 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman dan 1 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman. Indikator *keempat* 5 orang anak sangat mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, 1 orang anak mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman. Indikator *kelima* 2 orang anak sangat mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 2 orang anak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 2 orang anak kurang mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai dan 1 orang anak tidak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai. Indikator *keenam* 3 orang anak sangat mampu berbicara dengan temannya, 3 orang anak mampu berbicara dengan temannya. Indikator *ketujuh* 6 orang anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Indikator *kedelapan* 3 orang anak sangat mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua, 3 orang anak mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua. Indikator *kesembilan* 3 orang anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 3 orang anak kurang mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman. Indikator *kesepuluh* 3 orang anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya, 3 orang anak kurang mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya. Indikator *kesebelas* 1 orang anak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 5 orang anak kurang mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok.

Berdasarkan pelaksanaan *treatment* keempat ini terlihat bahwa kemampuan komunikasi intrapersonal anak usia dini sudah meningkat. Terlihat dari kesemua indikator sudah dicapai oleh anak.

Tabel IV.7
Data Treatment 4

No	Kode Anak	Butir Pengamatan											Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AKA	2	3	3	4	2	4	3	4	2	2	2	31	KM
2	AG	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	37	M
3	EYE	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	2	32	M
4	HAY	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	2	34	M
5	RPK	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	33	KM
6	PWR	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	33	M
Total													200	
		20	18	18	23	18	21	18	21	15	15	13		
Rata-rata													33,33	



Gambar 4. Treatment 4 (Anak melakukan kegiatan bermain peran polisi)

2. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Setelah semua kegiatan dilaksanakan anak dievaluasi kembali untuk melihat kemampuan berpikir logis anak melalui metode eksperimen, data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan beberapa kegiatan eksperimen, membandingkan nilai rata-rata kemampuan berpikir logis anak sebelum dan setelah dilakukan beberapa kegiatan eksperimen dengan analisis statistik uji beda (*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan kemampuan berpikir logis anak. Berikut hasil data *posttes*.

Tabel IV.8

Data Posttest

No	Kode Anak	Butir Pengamatan											Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AKA	2	3	3	4	2	4	3	4	3	3	2	33	M
2	AG	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	37	SM
3	EYE	2	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	35	M
4	HAY	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	36	M
5	RPK	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	38	SM
6	PWR	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	35	M
Total		20	19	18	23	20	21	19	21	18	18	17	214	
Rata-rata													35,66	

Berdasarkan tabel di atas di peroleh untuk indikator *pertama* 4 dari 6 orang anak sangat menyapa guru dan teman saat berada di sekolah, 2 orang anak kurang mampu. Indikator *kedua* 2 orang anak sangat mampu memiliki lebih dari 1 teman, 3 orang anak mampu memiliki lebih dari 1 teman dan 1 orang anak kurang mampu memiliki lebih dari 1 teman. Indikator *ketiga* 1 orang anak sangat mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 4 orang anak mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman, 2 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman dan 1 orang anak kurang mampu bermain dengan 2 sampai 3 teman. Indikator *keempat* 5 orang anak sangat mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman, 1 orang anak mampu tidak menangis ketika sedang bermain dengan teman-teman. Indikator *kelima* 3 orang anak sangat mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai, 2 orang anak mampu mengikuti kegiatan bermain

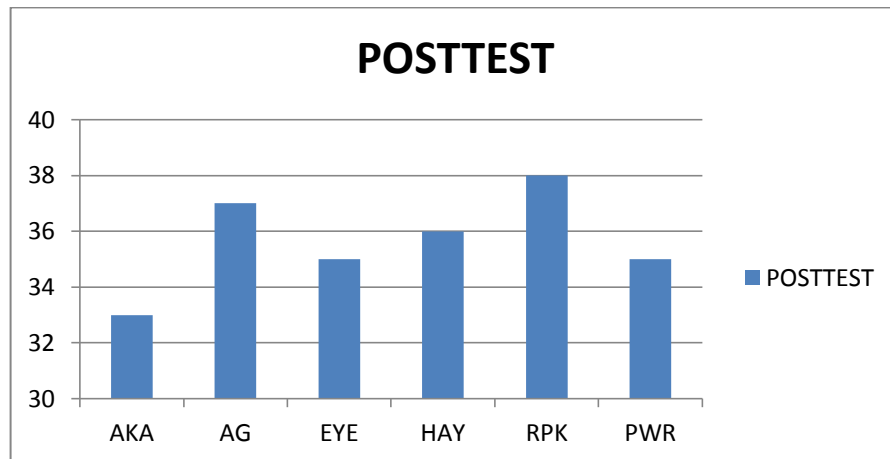
bersama teman-teman sampai selesai, 1 orang anak kurang mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai dan 1 orang anak tidak mampu mengikuti kegiatan bermain bersama teman-teman sampai selesai. Indikator *keenam* 3 orang anak sangat mampu berbicara dengan temannya, 3 orang anak mampu berbicara dengan temannya. Indikator *ketujuh* 6 orang anak mampu menjawab ketika ditanya oleh guru. Indikator *kedelapan* 3 orang anak sangat mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua, 3 orang anak mampu menyampaikan keinginannya kepada orangtua. Indikator *kesembilan* 1 orang anak sangat mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman, 4 orang anak mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman dan 1 orang anak kurang mampu meminta maaf saat berbuat kesalahan pada teman. Indikator *kesepluluh* 6 orang anak mampu memaafkan teman yang berbuat kesalahan kepadanya. Indikator *kesebelas* 5 orang anak mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok, 1 orang anak kurang mampu mengatur anggota kelompoknya saat kegiatan berkelompok.

Berdasarkan hasil dari data *posttest* diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel IV.9
Perolehan Data Hasil Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Pada
Penilaian *Posttest*

No	Kategori	Interval	<i>Posttes</i>	
			F	%
1	Sangat mampu	37-44	2	33,33
2	Mampu	29-36	4	66,67
3	Kurang mampu	20-28	0	0
4	Tidak mampu	11-19	0	0
Jumlah			6	100

Grafik IV.2
Data *Posttest*



Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *posttest* 2 orang anak dengan persentase 33,33% dalam kategori sangat mampu dan 4 orang anak dengan persentase 66,67% dalam kategori mampu.

3. Perbandingan nilai pengenalan bilangan antara *pretest* dan *posttest*

Setelah hasil dari treatment dilakukan sebanyak empat kali, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil treatment dengan melakukan uji statistik (tes-t) untuk melihat efektif atau tidak efektif sebuah permainan yang digunakan pada penelitian ini.

Hal ini digunakan untuk melihat pengaruh yang dilakukan setelah treatment dilaksanakan, uji-t dilakukan untuk melihat pengaruh permainan memancing ikan terhadap pengenalan bilangan anak. Dan *posttest* dilakukan kepada anak untuk melihat hasil akhir dari treatment yang dilakukan.

Untuk lebih jelas sebaiknya kita lihat dulu perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* seperti yang ada pada tabel berikut:

Tabel IV.10
Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*

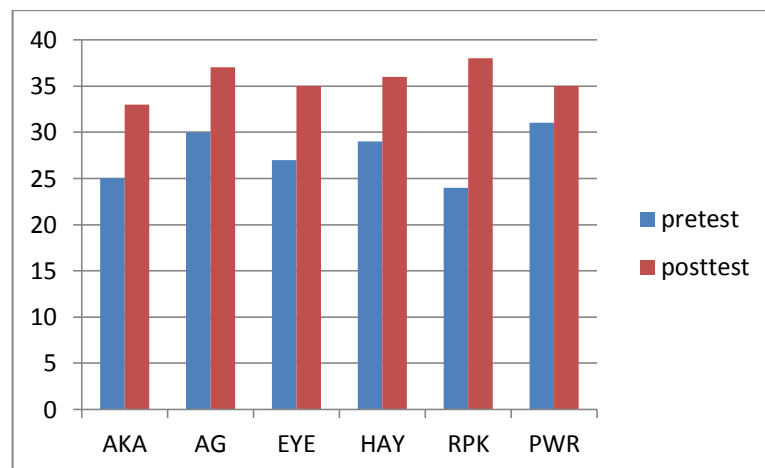
No	Kode Anak	Pretest		Posttest		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AKA	25	KM	33	M	Naik 8
2	AG	30	M	37	SM	Naik 6
3	EYE	27	M	35	M	Naik 8
4	HAY	29	M	36	M	Naik 6
5	RPK	24	KM	38	SM	Naik 9

6	PWR	31	M	35	M	Naik 4
Jumlah		116		214		
Rata-rata		27,66		35,66		

Berdasarkan tabel di atas yang mana dari skor *posttest* yang diperoleh mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Dengan hal demikian terdapatnya peningkatan terhadap pengenalan bilangan anak usia dini.

Nilai *posttest* maka untuk lebih jelas mari kita lihat pada diagram dibawah ini:

Gambar IV.3
Diagram batang perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*



Berdasarkan tabel dan grafik diatas diperoleh skor tertinggi adalah 38 dan skor terendah adalah 24. Anak yang dalam kategori tidak mampu sudah tidak ada, ada 2 orang anak dengan persentase 33,33% dengan kategori sangat mampu dan ada 4 orang anak dengan persentase 66,67% dengan kategori mampu. Dari data di atas dapat dilihat bahwa kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di Jorong Batu Limbak Nagari Simawang dikatakan meningkat.

B. Penguji Persyaratan Analisis data

1. Data berdistribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETES	POSTTES
		T	T
N		6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	27,67	35,67
	Std.	2,805	1,751
	Deviation		
Most Extreme Differences	Absolute	,183	,185
	Positive	,162	,148
	Negative	-,183	-,185
Kolmogorov-Smirnov Z		,448	,453
Asymp. Sig. (2-tailed)		,988	,986

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji normalitas adalah persyaratan untuk melakukan uji t, dari normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa datanya berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Dimana taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilainya normal.

2. Data berdistribusi homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehogenan dipenuhi jika nilai sig besar dari 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh $> 0,05$, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengelolaan data statistik SPSS hasil homogen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.11
Uji Homogenitas

ANOVA

PRETEST

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	31,333	4	7,833	,979	,631
Within Groups	8,000	1	8,000		
Total	39,333	5			

Berdasarkan *output of homogenitas of variances*, diperoleh nilai sig (signifikan) 0,631 dan lebih besar dari 0,05 ($0,631 > 0,05$) maka hipotesis diterima dan dengan demikian variasi sampel sama (homogen).

C. Uji Hipotesis

Dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 maka dilakukan uji hipotesis, hipotesis merupakan uji sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, hipotesis yang akan diuji disini merupakan hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel.

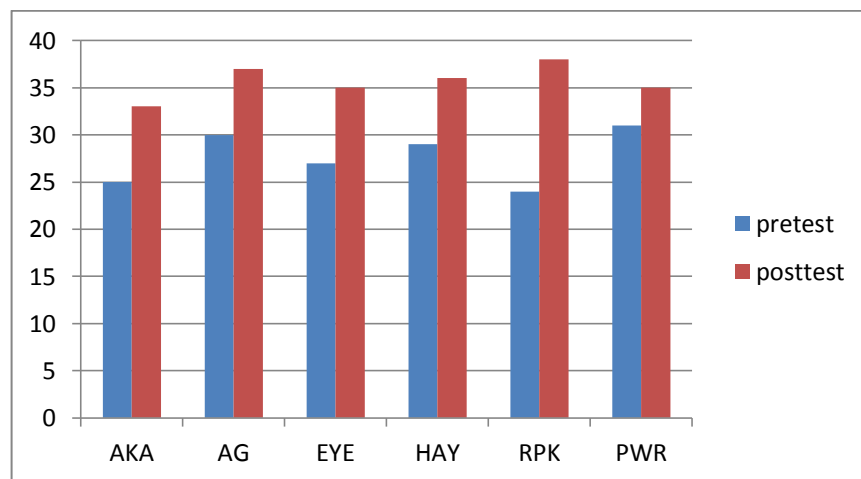
Hipotesis statistik di perlukan untuk menguji apakah hipotesis yang di uji dengan data dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidak kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan memancing ikan.

Dalam menjawab rumusan masalah tersebut maka uji hipotesis yang akan dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji-t maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai t sebagai berikut:

Tabel IV.12
Perhitungan Untuk Memperoleh “t” Dalam Rangka Menguji
Kebenaran Hipotesis Alternatif

No	Kode Anak	Pretest	Posttest	D	D2
		Skor	Skor		
1	AKA	25	33	8	64
2	AG	30	37	6	36
3	EYE	27	35	8	64
4	HAY	29	36	6	36
5	RPK	24	38	9	81
6	PWR	31	35	4	16
Total		116	214	41	297

Grafik



- a. Mencari deviasi standar dari diffence (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ Sehingga diperoleh } M_D = \frac{41}{6} = 6,83$$

- b. Mencari deviasi standar dari difference (SD_D)

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{297}{6} - \left(\frac{41}{6}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{49,5 - (6,83)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{49,5 - 46,648}$$

$$(SD_D) = \sqrt{2,852}$$

$$(SD_D) = 1,68878 = 1,69$$

c. Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference (SD_{MD})

$$(SD_{MD}) = \frac{1,69}{\sqrt{6-1}} = \frac{1,69}{\sqrt{5}} = \frac{1,69}{2,236} = 0,75$$

d. Mencari harga t_0 dengan rumus: (t_0)

$$(t_0) = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{6,83}{0,75} = 9,10$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan db nya, $N-1 = 6 - 1 = 5$. Membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 9,10$) dan besar “t” yang tercantum pada table nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 2,57, maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_t yaitu $9,10 > 2,57$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif di terima (h_a) ini berarti bahwa metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang.

D. Pembahasan

Berdasarkan data di atas terkait dengan metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang bahwa masalah yang terdapat pada anak usia dini sebagaimana yang sudah tertera di bab 1. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang. Dalam penelitian ini peneliti melihat bahwa metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang. Setiap anak memiliki perbedaan dalam kemampuan komunikasi interpersonal yang berbeda-beda. Anak akan bersemangat jika pembelajaran yang dilakukan menarik. Apalagi pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode yang dapat meningkatkan semangat

belajar anak usia dini. Salah satunya adalah melalui metode sosio drama. Penerapan metode sosio drama akan membuat anak semakin tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan metode metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Harsya Bachktir yang berkaitan dengan topik komunikasi interpersonal kepala sekolah adalah berjudul “Implementasi Komunikasi Interpersonal Kepala Sekolah Dalam Rangka Membina kinerja guru di SMK AL-Hidayah Ciputat”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016. Penelitian yang dilakukan pada judul ini adalah membahas atau menekankan pada aspek Implementasi komunikasi interpersonal kepala sekolah dalam membina motivasi guru di SMK AL-Hidayah Ciputat. Pada penelitian tersebut menggunakan metodologi penelitian kualitatif.berbeda dengan penelitian yang dilakukan penulis, pada fokus masalah penelitian, peneliti tidak hanya menggambarkan fenomena komunikasi interpersonal kepala sekolah, akan tetapi juga membahas atau menggambarkan fenomena implementasi komunikasi interpersonal kepala sekolah terhadap kinerja guru.

Pada tabel IV.12 tentang perbandingan antara data meningkatnya Komunikasi Interpersonal Kepala Sekolah Dalam Rangka Membina kinerja guru di SMK AL-Hidayah Ciputat antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan statistik di atas terlihat bahwa hasilnya setelah dilakukan *treatment* skor anak meningkat pada hasil *posttest* dibandingkan dengan hasil *pretest*. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan metode metode sosio drama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa penerapan metode sosio drama berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di

TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang di terima. Artinya penerapan metode sosio drama berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan bahwa skor kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang meningkat setelah dilakukannya *treatment* menggunakan metode sosio drama. Dan hasil *posttest* tersebut terlihat semua aspek kemampuan komunikasi interpersonal anak meningkat. Adapun hasil penelitian ini secara umum bahwa sebelum dilakukannya *treatment* skor rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal anak adalah 27,66 setelah diberikan *treatment* skor rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal anak meningkat menjadi 35,66 (hasil *posttest*), peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa penerapan metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang penerapan metode sosio drama untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang dapat disimpulkan bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $9,10 > 2,27$. Dari hasil perhitungan statistik hipotesis alternative (H_a) diterima yang menyatakan bahwa penerapan metode sosio drama dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis peroleh tentu akan mempunyai arah dan tidak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penerapan metode sosio drama untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang. Hasil penelitian ini dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama di bidang pendidikan anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak menggunakan metode sosio drama sebagai berikut:

1. Bagi orang tua di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang dapat menciptakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak, dalam membentuk kegiatan tersebut membutuhkan kemampuan berfikir untuk mendorong anak agar meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya.
2. Bagi guru di TK Kasih Ibu Jorong Batu Limbak Nagari Simawang dapat menciptakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat dalam

meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak, dalam membentuk kegiatan tersebut membutuhkan metode yang dapat mendorong anak untuk dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal.

3. Bagi peneliti lanjutan hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian yang sama dan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kemampuan komunikasi interpersonal anak melalui metode sosio drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Marsella. 2018. Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak Tk B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*. Vol 5. No.2. 2018.
- Aprianti E.. 2018. Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Mengaja Antara Guru dan Murid PAUD Pada Proses Pembentukan Karakter. *Jurnal Tunas Siliwangi*. Vol 4. Nomor 1. 2018.
- Asgarwijaya D. 2015. Strategi Komunikasi Interpersonal Antara Guru dan Murid PAUD (Studi Deskriptif Komunikasi Interpersonal Antara Guru Murid PAUD Tunas Bahari dalam Kegiatan Belajar Mengajar). *Journal e-Proceeding of Maanagement*. Vol. 2. Nomor 1. 2016.
- Bachtiar Yusri Mahmud. 2017. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Kelas A di TK Buah Hati Kota Makasar. *Jurnal Shekh Nurjati*. Vol.3 No.2.2017
- Fitri Rahmahani. 2020. Keunggulan Metode Sociodrama untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 4. Nomor 2. 2020.
- Indriani. 2014. *Evektivitas komunikasi Interpersonal kepala sekolah*
- Irawati. 2018. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Komunikasi Anak Di Tk Harapan Ibu Sikaladi Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar*. Skripsi. 2018.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jarvis, M. (2000). *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Liansari, Vevi. 2017. Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Usia Dini dengan *Speech Delay* di TK Aisiyah Rewwin Waru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 5. No. 2. 2017.
- Khoirul Anisah U. 2011. Analisis Deskriptif Komunikasi Interpersonal dalam Kegiatan Mengajar Antara Guru dan Murid PAUD Anak Prima. Yogyakarta. *Skripsi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta*.

- M. Mas'ud Said. 2010. *kepemimpinan*. Malang: UIN-Malik Press
- Muhammad Harsya Bachtiar. 2016. *Implementasi komunikasi interpersonal kepala sekolah dalam membina motivasi kerja guru di SMK al-Hidayah Ciputat*.
- Muhammad Yodiq. 2005. *Peran komunikasi interpersonal kepala sekolah terhadap motivasi kerja guru di sekolah menengah atas islam samarinda*, eJournal Ilmu Komunikasi, ISSN 0000-0000, ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id
- Muwahid Shulhan. 2013. *model kepemimpinan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja guru*. Yogyakarta: Teras
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurhayati. 2020. Komunikasi Interpersonal Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Antara Guru dan Murid PAUD Joyce Banjarbaru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 3. Nomor 1. 2020.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 (2014), *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto, N. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, Euis. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahmat, P.S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Sridasweni. 2017. Hubungan Kecerdasan Emosional dan Komunikasi Interpersonal Dengan Manajemen Konflik Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2017.
- Subana. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Lingkar Selatan: CV Pustaka Setia.
- Sudijono. (2005). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Sugiyono. 2014. *metode penelitian manajemen*. Bandung: CV Alfabeta

- Suminah, E.dkk. (2005). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Superdi. 2013. *kunerja guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Susanto Ahmad. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Susiana. 2019. Pengaruh Kegiatan Bermain Drama Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini TK Mutiara Kenjeran Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5. Nomor 1. 2019.
- Syafaruddin. 2005. *Manajemen lembaga pendidikan islam*, Ciputat: CIPUTAT PRESS
- Syahri putri. 2016. *implementasi komunikasi kepala sekolah untuk meningkatkan kinerja guru di mts darul ulum budi agung kecamatan medan marelan*
- Widya P. 2013. Peranan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Pengetahuan Anak. *Jurnal "Acta Diurna"*. Vol 1. Nomor 1. 2013.
- Wiyani, A.N., & Barnawi. (2014). *Format Paud : Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Maguwoharjo: Ar-Ruzz Media.
- Yaya Suryana. 2015. *metode penelitian manajemen pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Zaitun Akmal. 2014. *Dampak Komunikasi Interpersonal Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di Madrasah Ibtidaiyah egeri (Min) Tanjung Tualang Kecamatan Peureulak Barat*