

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL
MELALUI METODE *COOPERATIVE PLAY* PADA KELOMPOK B
DI DAQU SCHOOL INTERNATIONAL PRESCHOOL
SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Oleh:

Yessanty Arie Ervani, Ellya Rakhmawati

YeYessa93@yahoo.com

rakhmawati.ellya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B, Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan jumlah 12 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdapat empat pertemuan dimana masing-masing siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil pengamatan dan refleksi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif pada tiap siklus. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Kondisi awal kecerdasan interpersonal anak berdasarkan penilaian dengan lembar penilaian diperoleh data hanya 31,7%, kemudian meningkat menjadi 51,67% pada siklus I dan akhirnya meningkat menjadi 81,67% pada siklus II, faktor penyebab terjadinya peningkatan ini adalah karena kegiatan menggunakan metode *cooperative play* dapat menarik minat anak karena anak merasa menjadi lebih bersemangat untuk bekerja sama dalam bermain, anak sudah dapat mematuhi aturan permainan dan anak dapat melakukan hubungan sosial dengan baik kepada teman sebaya. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di DaQu School International Preschool Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci : *Cooperative Play*, Kecerdasan Interpersonal

Abstract

This research is a classroom action research that aims to improve interpersonal intelligences in group B, First Semester in the 2014/2015 Academic Year, with the 12 students. This study was conducted in two cycles and every cycle there are four meetings in which each cycle through the stages of planning, action, observation and reflection. The research method used in this research is descriptive qualitative in each cycle. The

data collecting technique used are observation and documentation techniques. The results show the achievement of success indicators in classroom action research and an improvement in students' interpersonal intelligences. The previous conditions based on the child's interpersonal intelligence assessment obtained by the assessment sheet data is only 31.7%, which increased to 51.67% in the first cycle and eventually increased to 81.67% in the second cycle, the factors that cause this improvement in activity is because they use Cooperative Play methods that can attract children because they are becoming more eager to cooperate in play, children are able to comply with the rules of the game and kids can do with good social relations to peers. The conclusion of this study is that through Cooperative Play methods can improve interpersonal intelligence play in group B in DaQu School International Preschool Semarang in the 2014/2015 Academic Year.

Keywords: Cooperative Play, Interpersonal Intelligence.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab 1, pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa, "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Lima tahun pertama (anak TK) adalah usia emas (*golden age*) bagi perkembangan anak. Kecerdasan bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena dengan tingkat kecerdasan anak yang berkembang dengan baik akan memudahkan anak bergaul dengan orang lain serta mampu menciptakan hal-hal yang baru. Salah satu dari ke 9 kecerdasan tersebut yaitu kecerdasan interpersonal, yang mana kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain.

Realita yang ada di lapangan khususnya berdasarkan hasil observasi di *DaQu School International Preschool*, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam kecerdasan interpersonalnya masih kurang. Hal ini tampak pada keadaan anak-anak pada kelompok B dimana anak kemampuan anak dalam berhubungan sosial dengan teman sebaya masih kurang, anak tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya, kerjasama anak saat bermain masih kurang, anak belum bisa mematuhi aturan permainan pada saat kegiatan pembelajaran, kurang percaya diri dan bahkan ada anak yang bermain sendiri tanpa memedulikan teman yang ada disekitarnya. Banyaknya anak di kelas yang hanya bermain secara individu, tanpa adanya kerjasama dengan teman yang lain, begitupun ketika ada teman yang ingin meminjam mainan, anak masih belum mau berbagi mainan dengan teman lainnya. Berbagai macam upaya untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal telah dilakukan oleh guru namun pembelajaran yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal tersebut belum maksimal.

Terkait dengan masih kurangnya kecerdasan interpersonal anak dalam kegiatan pembelajaran di *DaQu School International Preschool*, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui metode *cooperative play*. Kegiatan *cooperative play* ini diberikan dengan suasana yang menyenangkan bagi anak sehingga kecerdasan interpersonal anak dalam hal bekerja sama dan berhubungan sosial antar anak dapat berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui metode *cooperative play* pada kelompok B di *DaQu School International Preschool Semarang tahun pelajaran 2014/2015*".

2. Kajian Teori

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berpikir lewat komunikasi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini yaitu memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, permainan kelompok, kerjasama, dan sebagainya (Pramudya dan Soefandi,2009:83). Menurut Suyadi (2009:195) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa bersikap empatik dengan tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.

Kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberikan respons tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain (Amstrong dalam Musfiroh,2008:7.3). Anak dengan kecerdasan interpersonal yang menonjol memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, pintar menjalin hubungan sosial, serta mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara saat berinteraksi. Mereka juga mampu merasakan perasaan, pikiran, tingkah laku dan harapan orang lain, serta mampu bekerjasama dengan orang lain (Mumtaz dan Thobroni,2011:64). Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain baik dalam berkomunikasi, mempersepsi, mampu merasakan perasaan serta mampu bekerjasama dengan orang lain.

b. Metode Cooperative Play

1) Pengertian Bermain

Bermain (*play*) merupakan suatu istilah yang dikenal oleh hampir setiap orang. Orang dewasa, remaja, dan anak-anak mengenal istilah bermain. Namun, bila kita diminta untuk merumuskan batasan atau pengertian bermain, ternyata tidak mudah melakukannya. Begitu pula, kalau

kita menelusuri berbagai referensi yang menjelaskan bermain ternyata beragam akan kita temukan.

Menurut Hurlock dalam Suyadi (2010:283) mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Jika bermain bisa dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan kewajiban tertentu. Jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, bekerja selalu berorientasi pada hasil.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1). Menurut Solehuddin (2007:5.5) Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara *voluntir*, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel. Semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut berarti semakin merupakan bermain. Sebaliknya, semakin suatu aktivitas tidak memiliki ciri-ciri tersebut berarti semakin bukan merupakan bermain. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara spontan tanpa adanya unsur keterpaksaan untuk memperoleh kesenangan dan dapat mengembangkan daya imajinasi anak.

2) Pengertian Cooperative Play

Pada hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Namun demikian, pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode pembelajaran kelompok seperti yang kita kenal selama ini. Menurut Johnson dan Johnson dalam Rudyanto dan Saputra (2005:50) Sistem pengajaran gotong royong

atau pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur ini adalah lima pokok unsur yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sebuah proses sosialisasi positif dalam bentuk kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan. Kerjasama ini terjadi pada kelompok kecil yang terdiri dari 4 atau 5 orang anak. Masing-masing anak dapat berpartisipasi dalam tugas kelompok yang diawasi langsung oleh gurunya. Pembelajaran ini melibatkan tanggung jawab antara guru dan anak untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk itu pembelajaran kooperatif memerlukan adanya komunikasi efektif, kejujuran individu, sportivitas, dan kerja kelompok (Gallahue dalam Rudyanto dan Saputra, 2005:50-51).

Menurut Hartati (2005:89) *Cooperative play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Dalam bermain kooperatif ini dimana masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan dalam mencapai tujuan bermain, mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain. Bermain kooperatif adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kooperatif ini mengajarkan anak bersikap sportif dan bekerjasama untuk mencapai tujuan (Rachmawati dan Nugraha,2009:9.19-9.20).

Pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan, biasanya dalam bentuk *game*. Mereka juga membicarakan mengenai aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dahulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial

(Parten dalam Suyanto, 2005:127). Bermain bersama ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain dokter-dokteran, anggota pemadam kebakaran, membuat rumah-rumahan, dan sebagainya (Pramudya dan Soefandi,2009:23-24). Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan bermain kooperatif (*cooperative play*) adalah suatu permainan yang dilakukan secara kelompok yang ditandai dengan adanya kerjasama dan pembagian tugas masing-masing anak untuk mencapai satu tujuan.

3) **Komponen-komponen Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Johnson dan Johnson dalam Rudyanto dan Saputra (2005:63-66) menyatakan bahwa, “Tidak semua kerja kelompok dapat dianggap pembelajaran kooperatif”. Kerja kelompok dapat menjadi pembelajaran kooperatif, jika ada hal-hal sebagai berikut:

a) Saling Ketergantungan Positif

Fokus dari pembelajaran kooperatif adalah pencapaian keberhasilan kerjasama kelompok. Keberhasilan kelompok ini sangat tergantung pada kerjasama dan usaha setiap anggota kelompok. Setiap anggota memiliki peran yang sama besar dan semuanya bekerja demi tercapainya satu tujuan yang sama. Artinya, setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusi yang sama dalam setiap upaya kelompok dalam mengerjakan tugasnya.

b) Tanggung Jawab Perseorangan

Pembelajaran kooperatif dapat jadi kurang menguntungkan, jika anak terlalu malas dan menggantungkan pekerjaan kelompoknya pada beberapa orang siswa yang dirasa lebih rajin dan memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas itu sendiri, sementara ia hanya “mendompleng” nama saja. Unsur ini merupakan akibat langsung dari

unsur saling ketergantungan positif antara anak yang berimplikasi terhadap sikap bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan pembelajaran kooperatif adalah persiapan guru dalam menyusun tugasnya.

c) Tatap Muka

Tatap muka merupakan salah satu faktor penting yang harus ada dalam setiap penerapan metode pembelajaran kooperatif. Kegiatan ini memberikan kesempatan yang sangat besar bagi para peserta didik untuk saling bertemu muka dan mendiskusikan hal-hal penting yang berkaitan dengan kepentingan kelompok mereka dalam mencapai tujuan bersama. Inti dari kegiatan tatap muka adalah kemampuan untuk menghargai berbagai perbedaan pendapat yang muncul dari setiap anggota kelompok.

d) Komunikasi antar Anggota

Metode pembelajaran kooperatif diterapkan untuk mempersiapkan anak agar dapat berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai macam situasi sosial. Keterampilan berkomunikasi merupakan modal yang penting agar dapat menjalankan interaksi sosial yang baik meskipun keterampilan ini tidak begitu saja dikuasai oleh anak. Tetapi paling tidak, dengan metode ini, anak memiliki pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional anak.

e) Evaluasi Proses Kelompok

Metode pembelajaran kooperatif juga memiliki evaluasi yang dilaksanakan secara langsung. Penilaian yang dilakukan guru tidak hanya penilaian terhadap hasil kerja kelompok saja, tetapi juga penilaian terhadap masing-masing individu.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *DaQu School International Preschool Semarang* tahun pelajaran 2014/2015 pada awal semester I bulan Agustus

2014. Subjek penelitian tindakan kelas disini adalah anak kelompok B DaQu School International Preschool tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 12 anak. Sumber data penelitian ini adalah kegiatan anak-anak kelompok B DaQu School International Preschool Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 75% dengan hasil kategori baik. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana masing-masing siklus terdapat fase perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada siklus pertama dilakukan membuat menara secara kelompok 3 orang berdasarkan jenis kelamin sedangkan pada siklus kedua membuat rumah-rumahan secara kelompok 6 orang campuran antara laki-laki dan perempuan.

Rencana aktivitas kegiatan siklus I dan II tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kegiatan Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus 1	Siklus 2
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan indikator memahami peraturan dan disiplin. b. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk bermain. c. Guru menyiapkan instrumen pengamatan. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dengan indikator bersikap kooperatif dengan teman. b. Guru menyiapkan peralatan (balok) yang akan digunakan untuk kegiatan membuat rumah-rumahan. c. Guru menyiapkan instrument pengamatan.
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengkondisikan siswa. b. Guru memberikan apersepsi yang terkait dengan tema sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. c. Guru menjelaskan kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengkondisikan siswa. b. Guru memberikan apersepsi yang terkait dengan tema sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. c. Guru menjelaskan kegiatan

	<p>yang akan dilakukan.</p> <p>d. Guru menjelaskan aturan permainan.</p> <p>e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat.</p> <p>f. Guru membagi beberapa kelompok setiap kelompok 3 orang sesuai dengan jenis kelamin.</p>	<p>yang akan dilakukan.</p> <p>d. Guru memberikan pengarahan kepada siswa.</p> <p>e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat.</p> <p>f. Guru membagi beberapa kelompok setiap kelompok 6 orang campuran antara laki-laki dan perempuan.</p> <p>g. Siswa melakukan kegiatan bermain membuat rumah-rumahan secara kooperatif.</p>
Aktivitas	Siklus I	Siklus II
Observasi	<p>a. Aktivitas guru (mengkondisikan siswa, memberikan apersepsi, menjelaskan aturan permainan).</p> <p>b. Aktivitas siswa (tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang bersemangat dalam bermain, tidak mematuhi aturan permainan, kurang bekerjasama dengan teman)</p>	<p>a. Aktivitas guru (suasana kelas sudah terkondisikan dengan baik).</p> <p>b. Aktivitas siswa (memperhatikan penjelasan guru, aktif, semangat dan termotivasi dalam mengerjakan tugas membuat rumah-rumahan, dapat bermain secara kooperatif, bekerjasama dengan teman dan berhubungan sosial baik dengan teman)</p>
Refleksi	<p>Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja yaitu 75% siswa di <i>DaQu School International Preschool Semarang</i> memperoleh</p>	<p>Peneliti mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja yaitu 75% siswa di <i>DaQu School International Preschool Semarang</i> memperoleh hasil baik</p>

	<p>hasil baik dalam meningkatkan kecerdasan ineterpersonalnya melalui metode <i>cooperative play</i>. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka dilaksanakan siklus selanjutnya.</p>	<p>dalam meningkatkan kecerdasan ineterpersonalnya melalui metode <i>cooperative play</i>. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka dilaksanakan siklus selanjutnya. Dan jika sudah sesuai dengan indikator kinerja maka penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil.</p>
--	---	---

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B yang berjumlah 12 anak terdiri dari 6 anak laki-laki 6 anak perempuan. Sebelum melakukan tindakan kelas ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu mengenai masalah ini kurang lebih selama 2 bulan untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan interpersonal anak dalam hal bekerja sama dan bersosialisasi dengan teman ketika sedang bermain dengan teman-temannya saat jam istirahat maupun pada saat kegiatan pembelajaran. Data penelitian yang diperoleh berupa data observasi dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tindakan yang terdiri dari 2 siklus. Data hasil observasi kecerdasan interpersonal anak pada kelompok B di DaQu *School International Preschool* Semarang tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Data Kecerdasan Interpersonal kelompok B di DaQu School

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan			Jumlah	Nilai Rata-rata	%
		Kurang	Cukup	Baik			
1	Anak dapat bekerja sama dalam kelompok.	9	3	0	15	1,25	25

2	Anak dapat mematuhi aturan permainan.	8	4	0	16	1,34	33,4
3	Anak dapat bersosialisasi dengan teman.	8	4	0	16	1,34	33,4
4	Anak dapat menjadi pemimpin dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya.	10	2	0	14	1,17	16,7
5	Anak dapat bermain dengan semua teman/tidak memilih teman.	6	6	0	18	1,5	50
Ketercapaian Indikator Kerja							31,7

Siklus I dilaksanakan 4x pertemuan yaitu pada hari Selasa 5 Agustus 2014 sampai Jumat 8 Agustus 2014. Pada siklus I peneliti menggunakan indikator: melompat memahami peraturan dan disiplin (SE.5). Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, diperoleh hasil rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Pra Siklus dan Siklus I

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I
1	Ketuntasan	31,7%	51,67%
2	Kemampuan	-	Belum Berhasil

Siklus II juga dilaksanakan 4x pertemuan yaitu pada hari Senin, 18 Agustus 2014 sampai Kamis, 21 Agustus 2014. Pada siklus II peneliti menggunakan indikator: bersikap kooperatif dengan teman (SE.1). Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Data

No	Keterangan	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Ketuntasan	31,7 %	51,67 %	81,67%
2	Kemampuan	-	Belum Berhasil	Sudah Berhasil

Dalam siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar karena pendekatan yang dilakukan guru tepat kepada anak sehingga anak lebih bersemangat dalam bekerja sama saat bermain. Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, siswa rata-rata mencapai 81,67% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Anak terlihat sangat bersemangat saat bekerja sama dan sosialisasi antar anak sudah baik ditandai dengan hasil belajar anak di lembar observasi, anak kelompok B DaQu *School International Preschool* Semarang meningkat kecerdasan interpersonalnya karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

2. Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa metode *cooperative play* lebih diminati anak dibandingkan dengan metode pembelajaran/kegiatan yang biasa-biasa saja di dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B DaQu *School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Kerjasama anak pada siklus I belum maksimal, anak masih belum bisa bekerja sama dengan baik sesuai kelompok masing-masing. Anak juga masih belum bisa mentaati peraturan main yang sudah disepakati sebelumnya.

Secara umum persentase anak pada siklus I masih belum mencapai indikator kinerja, berdasarkan kekurangan siklus I, guru membuat perencanaan yang sedikit berbeda pada siklus II. Hal ini dilakukan agar anak dapat menerima pembelajaran secara maksimal. Guru membuat rancangan dengan membagi anak menjadi 2 kelompok campuran laki-laki dan

perempuan, sehingga dalam hal ini dapat dilihat sosialisasi anak dengan teman lawan jenis menjadi lebih baik, kerjasama anak semakin meningkat, dan anak lebih bersemangat, sehingga aspek penilaian dapat memenuhi indikator kinerja.

Pada siklus II tahap pelaksanaan guru dalam mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai sudah baik dan menyeluruh, mempersiapkan media dan dalam menyampaikan apersepsi dapat diterima anak dengan baik, dalam penyampaian tujuan kegiatan sesuai dengan indikator yang dituangkan dalam bentuk RKH (Rencana Kegiatan Harian). Hampir seluruh anak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I dan pada siklus II ini dapat mengikuti dengan hasil yang cukup maksimal.

Berdasarkan tabel peningkatan kecerdasan interpersonal anak terhadap hasil dari bermain balok melalui metode *cooperative play* dan peningkatan persentase terhadap ketuntasan belajar pada kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada grafik berikut ini:

Gambar 1. Grafik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Secara umum dapat disimpulkan bahwa melalui metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di *DaQu School International Preschool Semarang* tahun pelajaran 2014/2015.

C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam keseluruhan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa melalui metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di DaQu *School International Preschool* Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Hal tersebut ditandai dari peningkatan nilai rata-rata pada kondisi awal rata-rata hasil anak 1,32 dengan persentase hasil belajar sebesar 31,7% kemudian pada siklus I hasil belajar anak 2,51 dan persentase 51,67% sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus I. Pada siklus II hasil belajar anak sebesar 2,81 dengan persentase meningkat menjadi 81,67%. Dari hasil data tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan siklus III.

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di DaQu *School Internatinal Preschool* Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini seiring dengan pernyataan dari Pramudya dan Soefandi (2009:83) yang menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berpikir lewat komunikasi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini yaitu memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, permainan kelompok, kerjasama, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Julia, Jasmine, M.A. 2007. *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Jamak*. Bandung: Nuansa.

- Mumtaz, Fairuzul dan Thobroni, M. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta: Katahati.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pramudya, S, Ahmad dan Soefandi, Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Rachmawati, Yeni dan Nugraha, Ali. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rudyanto dan M.Saputra, Yudha. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Solehuddin, M dkk. 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Suyadi. 2009. *Ternyata, Anakku Bisa Kubuat Genius!*. Jogjakarta: Power Books (Ihdina).
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Widodo, Suwarno. 2004. *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Koordinator MPK-PKN IKIP PGRI Semarang.