

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian**

Data yang digunakan dalam penelitian mengenai kecerdasan interpersonal anak usia dini diambil dari hasil observasi yang terdiri dari 4 indikator diantaranya dapat bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan, memiliki rasa empati terhadap orang lain, terbiasa berbagi dengan orang lain, menunjukkan kemampuan peduli kepada orang lain. Observasi ini dilakukan ketika melakukan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelompok B2, sedangkan posttest dilakukan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*).

##### **1. Pelaksanaan *Pretest***

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui awal anak yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Pretest diberikan terhadap kelas B2 sebagai kelompok sasaran dalam penelitian yang dilaksanakan pada bulan November 2018. Penilaian *pretest* dilakukan satu kali melalui *non test*. Peneliti melakukan observasi tentang pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui kegiatan bermain drama secara sederhana. Hasil rata-rata nilai pretest terlihat pada tabel Selanjutnya jumlah nilai pretest peserta didik dari kelompok yang terlibat akan digunakan untuk melakukan uji peringkat bertanda Wilcoxon. Kegiatan *pretest* yang dilakukan dalam pembelajaran fun day dimana anak melakukan kegiatan menirukan gerakan hewan di darat dan mewarnai gambar yang telah disediakan oleh guru, dalam kegiatan menirukan gerakan hewan anak diberikan arahan untuk menirukan gerak hewan gajah berjalan, dalam kegiatan ini ada anak yang mampu melakukan ada anak yang terjatuh ketika melakukan. Dalam kegiatan mewarnai gambar hewan anak mulai berkembang dalam melakukan kegiatan.

**Tabel 1**  
**Hasil pretest**

No	Nama anak	Indikator Kecerdasan Interpersonal anak usia 5 – 6 tahun				Jumlah	Rata-rata
		bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan	memiliki rasa empati terhadap orang lain	terbiasa berbagi dengan orang lain	Menunjukkan kemampuan peduli kepada orang lain		
1.	Saajid	2	2	2	2	8	2
2.	Zil	3	2	3	2	10	2,5
3.	Amel	3	2	2	2	9	2,25
4.	Rizky	1	1	2	1	5	1,25
5.	Ragil	2	1	2	1	6	1,5
6.	Fayla	2	2	3	2	9	2,25
7.	Al	2	2	2	2	8	2
8.	Arya	1	1	1	1	4	1
9.	Nabila	1	2	2	1	6	1,5
10.	Feliz	2	2	2	2	8	2
11.	Habibi	1	1	2	1	5	1,25
12.	Nisa	2	2	2	2	8	2
13.	Qisya	1	1	2	2	6	1,5
14.	Iqbal	1	1	1	1	4	1
15.	Nadia	1	2	2	1	6	1,5
	Total	25	24	30	23	102	25,5

Keterangan:

Nilai = 1 (menunjukkan kemampuan anak belum berkembang)

Nilai = 2 (menunjukkan kemampuan anak mulai berkembang)

Nilai = 3 (menunjukkan kemampuan anak berkembang sesuai harapan)

Nilai = 4 (menunjukkan kemampuan anak berkembang sangat baik)

Hasil pengamatan yang dilakukan pada *pretest* dengan kegiatan pembelajaran funday dengan menirukan gerakan binatang yang dilakukan menunjukkan berdasarkan indikator kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun yaitu bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan, memiliki rasa empati terhadap orang lain, terbiasa berbagi dengan orang lain, menunjukkan kemampuan peduli kepada orang lain diperoleh hasil 13 anak memperoleh nilai mulai berkembang dan 2 anak yang memperoleh nilai belum berkembang. Hasil nilai keseluruhan pretest berjumlah 102 dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada nilai pretest yaitu 25,5. Hasil nilai dalam pretest ini akan diujikan dalam uji wilcoxon.

## 2. Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan diberikan pada bulan Januari 2019 di TK Mutiara Kenjeran Surabaya. Perlakuan berupa kegiatan bermain drama yang dilakukan pada kelompok B2.

### a. *Treatment I*

Pada perlakuan tindakan (*treatment*) I ini dilaksanakan pada senin, 7 Januari 2019 dengan tema binatang sub tema binatang air dan darat. Pengamatan pada kegiatan ini dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

#### 1. Kegiatan pra bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat yang akan digunakan dalam bermain drama. Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang peran atau tokoh yang akan dilakukan sesuai dengan naskah drama yang telah ditentukan. Guru membuat aturan bermain bersama dengan anak-anak yaitu harus saling bekerjasama dengan teman, saling berbagi peran, dapat menolong teman yang kesulitan, dan membereskan peralatan sesudah bermain. Judul dalam bermain drama sesi ini adalah “memancing ikan”.

#### 2. Kegiatan bermain

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan judul “memancing ikan”. Anak menempati posisi yang telah ditentukan sesuai dengan peran yang telah dibagi yaitu 1 anak menjadi penjaga tiket memancing, 1 anak menjadi penjaga lokasi pancing, 1 anak menjadi penjaga warung, 1 anak menjadi koki, 1 anak menjadi pelayan, 10 anak menjadi pemancing di lokasi pemancingan. Anak memainkan drama sesuai dengan peran yang disampaikan oleh guru diawal, ketika permaianan drama dimulai terlihat anak asyik memainkan perannya memancing, ada yang membantu memasang kailnya, ada yang memberikan serok untuk mengambil ikan, ada yang pergi ke kantin untuk membeli minum dan makan. Anak-anak terlihat bekerjasama dan bermain kelompok dalam permainan drama ini. Ada satu anak yang terlihat bermain sendiri dalam memancing ikan, ada

yang masih bingung ketika mulai bermain drama. Ada 1 anak yang tidak mau berbagi tempat duduk dan alat pancing mainan dalam kegiatan bermain drama.

### 3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dalam drama ini mengajak anak-anak untuk membereskan dan membersihkan peralatan mainan yang telah dipakai, serta menanyakan perasaan anak ketika selesai melakukan kegiatan bermain drama, dan menanyakan kepada anak tentang siapa temannya yang telah bermain drama dengan baik untuk mengembangkan rasa memuji hasil karya teman.

### b. *Treatment II*

Pada perlakuan tindakan (*treatment*) II ini dilaksanakan pada Kamis, 10 Januari 2019 dengan tema binatang sub tema binatang air dan darat. Pengamatan pada kegiatan ini dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

#### 1. Kegiatan pra bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat yang akan digunakan dalam bermain drama. Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang peran atau tokoh yang akan dilakukan sesuai dengan naskah drama yang telah ditentukan. Guru membuat aturan bermain bersama dengan anak-anak yaitu harus saling bekerjasama dengan teman, saling berbagi peran, dapat menolong teman yang kesulitan, dan membereskan peralatan sesudah bermain. Judul dalam bermain drama sesi ini adalah “banjir dipeternakan pak tani”.

#### 2. Kegiatan bermain

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan judul “banjir di peternakan pak tani”. Anak menempati posisi yang telah ditentukan sesuai dengan peran yang telah dibagi yaitu 1 anak menjadi pak tani pemilik peternakan, 4 anak menjadi binatang sapi, 5 anak menjadi binatang kambing, 5 anak menjadi binatang ayam. Anak memainkan drama sesuai dengan peran yang disampaikan oleh guru di awal, ketika permainan drama dimulai terlihat anak asyik

memainkan peran drama yang dilakukan. Anak-anak memulai perannya ketika mendengar aba-aba dari guru. Anak yang menjadi binatang mengeluarkan suaranya sesuai dengan binatang yang diperankannya, ada yang bergerak menirukan binatang, ada yang bermain peran dengan gerakan mau makan. Ketika pak tani tiba-tiba meneriakkan banjir, anak-anak saling memegang bahu teman dan anak yang didepan menjadi pemimpin untuk mengarahkan para binatang yang mengikutinya untuk masuk ke dalam kandang sambil berteriak-teriak ketakutan sambil membuat suara lenguhan sapi, kambing dan ayam. Setelah kegiatan bermain drama anak-anak menyanyikan lagu “pak tani punya kandang”.

### 3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dalam drama ini mengajak anak-anak untuk membereskan dan membersihkan peralatan mainan yang telah dipakai, serta menanyakan perasaan anak ketika selesai melakukan kegiatan bermain drama, dan menanyakan kepada anak tentang siapa temannya yang telah bermain drama dengan baik untuk mengembangkan rasa memuji hasil karya teman.

### c. *Treatment III*

Pada perlakuan tindakan (treatment) III ini dilaksanakan pada Selasa, 15 Januari 2019 dengan tema binatang sub tema binatang air dan darat. Pengamatan pada kegiatan ini dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain dan kegiatan penutup.

#### 1. Kegiatan pra bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat yang akan digunakan dalam bermain drama. Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang peran atau tokoh yang akan dilakukan sesuai dengan naskah drama yang telah ditentukan. Guru membuat aturan bermain bersama dengan anak-anak yaitu harus saling bekerjasama dengan teman, saling berbagi peran, dapat menolong teman yang kesulitan, dan membereskan peralatan sesudah bermain. Judul dalam bermain drama sesi ini adalah “Pergi Ke Kebun Binatang”.

## 2. Kegiatan bermain

Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan judul “Pergi Ke Kebun Binatang”. Anak menempati posisi yang telah ditentukan sesuai dengan peran yang telah dibagi yaitu 1 anak menjadi penjaga karcis, 1 anak menjadi pemeriksa karcis, 1 anak menjadi kasir kafetaria, 1 anak menjadi koki, 1 anak menjadi penjaga kandang, 1 anak menjadi binatang beruang, 1 anak menjadi binatang harimau, 1 anak menjadi unta, 7 anak menjadi pengunjung. Anak memainkan drama sesuai dengan peran yang disampaikan oleh guru diawal, ketika permainan drama dimulai terlihat anak asyik memainkan peran drama yang dilakukan. Anak-anak memulai perannya ketika mendengar aba-aba dari guru. Anak yang menjadi binatang mengeluarkan suaranya sesuai dengan binatang yang diperankannya, ada yang bergerak menirukan binatang, ada yang bermain peran dengan gerakan mau makan. Anak-anak yang menjadi pengunjung berbaris rapi untuk membeli tiket dengan uang mainan yang telah diberikan oleh guru, anak-anak antri dalam kegiatan ini, kemudian mereka membawa karcis yang sudah dibeli untuk diberikan ke petugas pemeriksaan lalu anak-anak melihat-lihat binatang yang ada. Dalam melakukan drama ini anak-anak terlihat gembira, tampak dari ekspresi wajah, rasa tolong menolong teman ketika diganggu hewan, rasa sayang terhadap binatang, rasa kepedulian terhadap binatang, serta terjalin kerjasama diantara anak-anak ketika mereka melakukan drama tersebut.

## 3. Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dalam drama ini mengajak anak-anak untuk membereskan dan membersihkan peralatan mainan yang telah dipakai, serta menanyakan perasaan anak ketika selesai melakukan kegiatan bermain drama, dan menanyakan kepada anak tentang siapa temannya yang telah bermain drama dengan baik untuk mengembangkan rasa memuji hasil karya teman.

### 3. Pelaksanaan *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada bulan Januari 2019. Kegiatan ini dilakukan setelah diberikannya perlakuan pada kelompok B. *Posttest* ini dilakukan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal pada peserta didik setelah dilakukan perlakuan. Selanjutnya nilai total *posttest* ini akan dipergunakan dalam pengujian Wilcoxon yaitu uji peringkat bertanda. Uji ini digunakan untuk mengetahui selisih nilai sebelum dan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui tingkat signifikansi. Pada pelaksanaan *posttest* ini

**Tabel 2**  
**Hasil *posttest***

No	Nama anak	Indikator Kecerdasan Interpesonal anak usia 5 – 6 tahun				Jumlah	Rata-rata
		bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan	memiliki rasa empati terhadap orang lain	terbiasa berbagi dengan orang lain	Menunjukkan kemampuan peduli kepada orang lain		
1.	Saajid	3	3	4	3	13	3,25
2.	Zil	4	3	4	3	14	3,5
3.	Amel	3	3	4	3	13	3,25
4.	Rizky	3	3	3	3	12	3
5.	Ragil	3	3	3	3	12	3
6.	Fayla	3	4	4	3	14	3,5
7.	Al	3	3	4	4	14	3,5
8.	Arya	3	3	4	3	13	3,25
9.	Nabila	3	3	4	3	13	3,25
10.	Feliz	3	3	4	3	13	3,25
11.	Habibi	3	3	3	3	12	3
12.	Nisa	4	3	4	3	14	3,5
13.	Qisya	3	3	4	4	14	3,5
14.	Iqbal	3	3	3	3	12	3
15.	Nadia	3	4	3	3	13	3,25
	Total	47	47	55	47	196	49

Keterangan:

Nilai = 1 (menunjukkan kemampuan anak belum berkembang)

Nilai = 2 (menunjukkan kemampuan anak mulai berkembang)

Nilai = 3 (menunjukkan kemampuan anak berkembang sesuai harapan)

Nilai = 4 (menunjukkan kemampuan anak berkembang sangat baik)

Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan yang dilakukan sehingga diketahui nilai *posttest* dari indikator kecerdasan interpersonal anak diperoleh hasil bahwa ada 4 anak yang memperoleh kriteria berkembang

sangat baik dan 11 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan. Nilai keseluruhan yang diperoleh berjumlah 196 dengan nilai rata-rata 49 yang nantinya akan digunakan dalam uji wilcoxon untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya dalam kegiatan bermain drama tersebut.

Dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon *Match Pairs Test* untuk menguji hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang mengatakan bahwa tidak ada pengaruh dalam kegiatan bermain drama terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal.

Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis nihil dalam penelitian ini adalah memakai taraf kesalahan 5% atau 0,05.

$H_0$  = tidak ada pengaruh kegiatan bermain drama terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal

$H_a$  = ada pengaruh kegiatan bermain drama terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal

Jika T hitung < T tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima

Jika T hitung > T tabel maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak

Berikut penyajian data dalam tabel Wilcoxon *Match Pairs Test*

**Tabel 3**  
**Wilcoxon Match Pairs Test**

No	Nama	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda	Tanda jenjang		
					Jenjang	+	-
1.	Saajid	8	13	5	4	+4	0
2.	Zil	10	14	4	1,5	+1,5	0
3.	Amel	9	13	4	1,5	+1,5	0
4.	Rizky	5	12	7	10,5	+10,5	0
5.	Ragil	6	12	6	7	+7	0
6.	Fayla	9	14	5	4	+4	0
7.	Al	8	14	6	7	+7	0
8.	Arya	4	13	9	15	+15	0
9.	Nabila	6	13	7	10,5	+10,5	0
10.	Feliz	8	13	5	4	+4	0
11.	Habibi	5	12	7	10,5	+10,5	0
12.	Nisa	8	14	6	7	+7	0
13.	Qisyia	6	14	8	13,5	+13,5	0
14.	Iqbal	4	12	8	13,5	+13,5	0
15.	Nadia	6	13	7	10,5	+10,5	0
Jumlah						$T_+ = 120$	$T_- = 0$



Diketahui bahwa cara menentukan nilai T hitung adalah memilih nilai T yang terkecil antara nilai  $T_+$  dan  $T_-$ .

Nilai  $T_+ = 120$

Nilai  $T_- = 0$

Maka nilai  $T_- = 0$  ditetapkan sebagai nilai T hitung.

Nilai T tabel = 25 diperoleh dengan melihat tabel statistik uji wilcoxon dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 dan memperhatikan jumlah sampel penelitian.

Hal ini berarti terdapat pengaruh kegiatan bermain drama terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Jika T hitung < T tabel maka hipotesis awal ( $H_a$ ) diterima dan hipotesa nihil ( $H_0$ ) ditolak.

Jadi nilai T hitung = 0, T tabel = 25. Hal ini berarti nilai T hitung < T tabel atau  $0 < 25$  sehingga hipotesa awal ( $H_a$ ) diterima dan hipotesa nihil ( $H_0$ ) ditolak.

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh kegiatan bermain drama terhadap pengembangan kecerdasan interpersonal adalah tidak benar. Dengan demikian hasil analisis data yang mengacu pada hasil *pretest* dan *posttest* dapat menguji kebenaran hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang ditolak sehingga menghasilkan kebenaran bahwa ada pengaruh kegiatan bermain drama terhadap pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini pada kelompok B di TK Mutiara Kenjeran Surabaya.

## **B. Pembahasan**

Tahapan penelitian yang sangat dibutuhkan dalam menganalisa data adalah tahapan melakukan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan tahapan yang terakhir adalah *posttest*. Peneliti melakukan observasi awal yang dinamakan *pretest* untuk mengetahui pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia kelompok B melalui kegiatan bermain drama secara sederhana tanpa menggunakan naskah secara berurut. Hasil rata-rata nilai *pretest* pada kelompok B2 adalah 25,5.

Tahapan pemberian perlakuan diberikan setelah proses *pretest*. Tahapan ini dilakukan sebagai upaya dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal pada kemampuan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain yang bertujuan mendapatkan hasil *posttest* yang diinginkan. Pemberian perlakuan ini dilakukan dalam 3 tahapan dengan masing-masing tahapan mengembangkan beberapa ketrampilan yang diambil dari 4 indikator yang diantaranya bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan, memiliki rasa empati terhadap orang lain, terbiasa berbagi dengan orang lain, serta menunjukkan kemampuan peduli kepada orang lain yang kemudian dipecah menjadi 10 butir pada rubrik penilaian. Dari 4 indikator yang dimuat dalam lembar observasi, kemampuan bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan berkembang sesuai harapan. Dalam kemampuan memiliki rasa empati dan peduli terhadap orang lain masih perlu dikembangkan sehingga dalam kegiatan bermain drama perlu adanya perbaikan atau pembaharuan dalam kegiatan guna mengembangkan kemampuan rasa empati pada peserta didik. Kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain ini berkembang bertahap dari pertemuan demi pertemuan, meskipun ada beberapa anak yang masih bingung dalam melakukan kegiatan drama dikarenakan tidak konsentrasi dengan yang diarahkan oleh guru maupun masih ada yang belum bisa mengekspresikan perasaannya ketika melakukan kegiatan.

*Posttest* sebagai proses terakhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan berinteraksi dengan orang lain pada peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil *posttest* meningkat sangat baik dibandingkan dengan hasil *pretest*. *Posttest* dapat hasil rata-rata 49 dari 15 peserta didik yang terlibat dalam kelompok sampel penelitian. Hasil *posttest* yang meningkat dapat memberikan jawaban bahwa kegiatan bermain drama mempengaruhi perkembangan kecerdasan interpersonal anak.

Hasil analisis data yang terdiri dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dicari nilai selisih dari kedua proses tersebut, sehingga menghasilkan nilai jenjang yang menentukan *Thitung* untuk digunakan dalam menguji hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hasil analisis data dengan menggunakan salah satu uji wilcoxon menghasilkan nilai  $T_+$  sebesar 120 sebagai nilai selisih

sementara  $T_{-}$  sebagai nilai  $T$  hitung hanya bernilai 0, data  $T_{+}$  memiliki arti bahwa nilai selisih dari hasil pretest dan posttest mengalami perkembangan sedangkan data  $T_{-}$  berarti nilai selisih antara kedua proses pengambilan data mengalami penurunan. Hal ini berarti ada pengaruh kegiatan bermain drama terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia ini.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mengungkapkan bahwa dalam kegiatan bermain drama tersebut anak-anak diarahkan untuk memahami alur cerita yang akan dimainkan dengan mengetahui peran masing-masing anak yang akan dimainkan. Guru tetap melakukan pengamatan terhadap anak yang diharapkan muncul karakter dalam pengembangan kecerdasan interpersonal sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dalam tema tersebut. Kegiatan diakhiri guru mencoba menggali dan menanyakan karakter-karakter yang muncul dalam diri anak ketika melakukan kegiatan drama yang telah dilakukan.

Hasil analisis data diatas tersebut juga dapat membuktikan teori yang dikemukakan oleh Smilansky (1971) menyimpulkan bahwa kegiatan bermain drama membangun tiga area penting pada diri anak, tidak hanya bermain tetapi juga permainan atau simulasi sekolah dan permainan atau simulasi kehidupan. Ketiga aspek itu akan menumbuhkan yang pertama yaitu kreativitas, berdasarkan pengalaman yang sudah dilalui anak dan dikendalikan dalam bingkai kerja skenario yang direncanakan bersama guru dan anak dengan cara mendiskusikan dan menggali ide-ide dari anak-anak sehingga memperkaya ide besar menjadi satu pemahaman yang sama. Aspek yang kedua dapat mengembangkan intelektual dan bahasa, dalam kegiatan drama anak mengabstraksi, memperkaya konsep dan mendapatkan pengalaman baru dengan bebas menggunakan bahasa sehingga kemampuan berbahasa anak cepat berkembang. Aspek yang ketiga yaitu ketrampilan sosial, dalam kegiatan bermain drama mengandung nilai-nilai positif tentang “memberi dan menerima”, toleransi dan kebijaksanaan. Ketrampilan sosial terbangun dalam episode kehidupan keluarga dan masyarakat, dimana anak harus hidup bekerja sama dengan manusia lain dalam mencapai tujuan bersama.

