PENGARUH METODE *PRETEND PLAY* TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI UPTD TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian (S-1)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Oleh:
RAHMA PETRIANI
NIM 2230109026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2026

ABSTRAK

Rahma Petriani NIM 22330109026 judul skripsi "**Pengaruh Metode *Pretend Play* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung**", Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kecerdasan interpersonal anak yang ditandai dengan kurangnya kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berempati, dan menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian berjumlah 111 anak, sedangkan sampel penelitian berjumlah 16 anak kelompok B3 yang dipilih menggunakan teknik *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kecerdasan interpersonal anak dan dilakukan selama proses *pretest*, *treatment*, serta *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak meningkat dari 15,50 pada *pretest* menjadi 37,88 pada *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Pretend Play*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung}= 24,00 lebih besar daripada t_{tabel} = 2,131 pada taraf signifikansi 5% (0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Kata kunci: ***Metode Pretend Play, Kecerdasan Interpersonal, Anak Usia Dini***

ABSTRACT

Rahma Petriani, Student ID **22330109026**, thesis entitled **"The Effect of the Pretend Play Method on Children's Interpersonal Intelligence at UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung"**, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus State University of Batusangkar.

This study was motivated by the low level of children's interpersonal intelligence, as indicated by their limited ability to interact, cooperate, show empathy, and establish social relationships with their peers. The purpose of this study was to determine the effect of the Pretend Play method on children's interpersonal intelligence at UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 111 children, while the sample comprised 16 children from Group B3, selected using the Simple Random Sampling technique.

Data were collected using an observation checklist developed based on indicators of children's interpersonal intelligence. Observations were conducted during the pretest, treatment, and posttest stages. The collected data were analyzed using the normality test, homogeneity test, and paired-sample *t*-test to determine the effect of the Pretend Play method on children's interpersonal intelligence.

The results showed that the mean score of children's interpersonal intelligence increased from 15.50 in the pretest to 37.88 in the posttest after the implementation of the Pretend Play method. The hypothesis test revealed that the calculated *t*-value (24.00) was greater than the critical *t*-value (2.131) at the 5% significance level (0.05). Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that the Pretend Play method has a significant effect on improving children's interpersonal intelligence at UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Keywords: *Pretend Play Method, Interpersonal Intelligence, Early Childhood*.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini. Shalawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, selaku penutup segala nabi dan rasul yang diutus dengan sebaik-baiknya agama, sebagai rahmat untuk seluruh manusia, sebagai personifikasi yang utuh dari ajaran islam sebagai tumpah pemberi cahaya syariat di akhirat kelak.

Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi, serta bimbingan dari pihak, baik moral maupun material yang penulis terima. Dalam hal ini penulis mengucapkan terimakasih kepada ibu Meliana Sari, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam membuat skripsi ini.

Akhirnya, kepada Allah SWT, penulis berserah diri semoga bantuan motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada semua. Amiin.

Batusangkar, Juli 2026
Penulis

Rahma Petriani
NIM.2230109026

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat dan Luaran Penelitian 9
BAB II KAJIAN TEORI **11**
A. Kecerdasan Interpersonal 11
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal 11
2. Aspek Kecerdasan Interpersonal 13
3. Indikator Kecerdasan Interpersonal 15
4. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal 17
5. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal 18
B. Metode *Pretend Play* 20
1. Pengertian Metode *Pretend Play* 20
2. Tujuan, Manfaat dan Fungsi Metode *Pretend Play* 23
3. Langkah-Langkah Metode *Pretend Play* 24
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Pretend Play* 27
C. Penelitian Relevan 30
D. Kerangka Berpikir 31
E. Hipotesis 33

BAB III METODE PENELITIAN 34
A. Jenis Penelitian 34
B. Tempat dan Waktu Peneltian 35
C. Populasi dan Sampel 35
D. Definisi Operasional 38
E. Pengembangan Instrumen 38
F. Teknik Pengumpulan Data 42
G. Teknik Analisis Data 43
BAB IV PEMBAHASAN 48
A. Deskripsi Hasil Penelitian 48
1. Deskripsi Data *Pretest* 48
2. Rencana Perlakuan *Treatment* 52
3. Deskripsi Data *Treatment* 54
4. Deskripsi Data *Post-test* 84
5. Perbandingan Data *Pre-test* dan *Post-test* 88
B. Pengujian Prasyaratan Analisis Data 93
1. Uji Normalitas 93
2. Uji Homogenitas 94
C. Pengujian Hipotesis (Uji-t) 95
D. Pembahasan 98
BAB V PENUTUP 101
A. Kesimpulan 101
B. Implikasi 101
C. Saran 102
DAFTAR PUSTAKA 104
LAMPIRAN 107

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung 36
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....37
Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrument Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di UPTD TK Negerti Pembina Pagaruyung.....39
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di UPTD TK Negerti Pembina Pagaruyung.....41
Tabel 3. 5 *One Group Pretest-Posttest Design*.....44
Tabel 3. 6 Klasifikasi Skor Peningkatan Kecerdasan Interpersonal 45
Tabel 3. 7 Kemandirian Instrument dan Bobot.....46
Tabel 4. 1 Hasil Data *Pretest* 49
Tabel 4. 2 Persentase Skor Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.....51
Tabel 4. 3 Jadwal Kegiatan Perlakuan 54
Tabel 4. 4 Hasil Data *Treatment* I.....59
Tabel 4. 5 Hasil Data *Treatment* II.....67
Tabel 4. 6 Hasil Data *Treatment* III 74
Tabel 4. 7 Hasil Data Treatmen IV 82
Tabel 4. 8 Hasil Data *Posttest*.....84
Tabel 4. 9 Persentase Skor *Posttest* Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.....87
Tabel 4. 10 Perbandingan antara Nilai *Pretest, Treatment* I-IV dan *Posttest*.....88
Tabel 4. 11 Perbandingan antara Nilai *Pretest* dan *Posttest* 90
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* 94
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas.....95
Tabel 4. 14 Analisis Data Statistik (Uji-T) 96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 32
Gambar 4. 1 Hasil data *Pretest* 50
Gambar 4. 2 *Treatment* I Anak Mencipta bentuk macan-macam dan jenis bakso dengan menggunakan plastisin 57
Gambar 4. 3 *Treatment* II Anak membangun dan membuat jalur antrean warung bakso dengan balok.....65
Gambar 4. 4 *Treatment* III Bercerita tentang tugas penjual bakso (meracik, memasak, melayani pembeli) dan bermin peran menjadi pembeli bakso dengan menggunakan alat permainan yang sudah disediakan. 73
Gambar 4. 5 *Treatment* IV Bermain peran menjadi penjuak bakso yang ramah dan jujur serta pembeli bakso yang sopan dan sabar. 80
Gambar 4. 6 Data Skor *Posttest* Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung 86
Gambar 4. 7 Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*.....92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian 108
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian 109
Lampiran 3 Lembar Kisi-kisi *Instrument*..... 110
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Pembimbing..... 111
Lampiran 5 Lembar Permohonan Agenda Munaqasyah..... 112
Lampiran 6 Lembar Validasi *Instrument* 113
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi *Instrument*..... 114
Lampiran 8 Penilaian Ahli 115
Lampiran 9 Lembar Validasi RPPH 116
Lampiran 10 RPPH 118
Lampiran 11 *Pretest*..... 122
Lampiran 12 Treatment..... 126
Lampiran 13 Dokumentasi..... 146

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 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 (Amini, 2014). Pembinaan ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi menekankan pemberian rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Rangsangan tersebut diberikan melalui berbagai aktivitas bermain, belajar, dan interaksi sosial yang bermakna, sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan.

Menurut Choilimah dalam (Arsyad, 2017) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Penyediaan pengalaman belajar dalam pendidikan anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak, sehingga anak dapat belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan kontekstual. Hal ini penting karena pada masa usia dini, anak berada pada periode emas *(golden age)* yang sangat menentukan kualitas perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, lingkungan pendidikan perlu dirancang secara kondusif, aman, dan kaya akan rangsangan agar mampu mendorong eksplorasi, kreativitas, serta interaksi sosial anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan. Periode usia dini disebut juga dengan masa *golden age* perkembangan anak, di mana stimulasi yang tepat akan berdampak signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Rivai & Slamet, 2020). Perhatian terhadap pendidikan anak usia dini terus meningkat dari pertumbuhan jumlah lembaga pendidikan anak usia dini yang menurut data kementerian pendidikan mengalami peningkatan setiap tahunnya. Namun, peningkatan kuantitas tersebut belum sepenuhnya diiringi oleh peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam aspek pengembangan kecerdasan sosial anak (Rizqi Ilahi & Elvira, 2024).

Pendidikan anak usia dini membantu anak mulai memahami keberadaan orang sekitar. Kemampuan anak dalam bersosialisasi atau memahami keberadaan orang sekitar meliputi tiga kemampuan dasar untuk belajar bereksplorasi dari lingkungannya, belajar berinteraksi dengan teman sebaya, dan belajar sesuai dengan tuntutan sosial yang ada dari orang dewasa. Oleh karena itu perolehan kemampuan berperilaku sosial tersebut melibatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini komponen keluarga, sekolah, dan masyarakat. Cara anak dapat menata tatanan kehidupan sosial inilah yang menjadi tujuan penting pendidikan anak usia dini.

Menurut Howard Gardner tahun 1999 dalam Fauziaturromah & Listiana, (2023) menjelaskan bahwa Kecerdasan interpersonal yaitu kemampuan anak dalam berkomunikasi secara efektif, memiliki empati yang baik dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal dapat diartikan juga dengan keterampilan seseorang dalam nmenciptakan sebuah relasi, membangun relasi tersebut serta mempertahankan relasi yang sudah dibangun dan kedua belah pihak tersebut saling menguntungkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan mendasar anak untuk berinteraksi secara adaptif melalui komunikasi yang efektif, kepekaan empati,

serta keterampilan dalam membangun dan memelihara hubungan sosial yang harmonis dan saling menguntungkan dengan orang lain.

Menurut Gardner dalam Nasution et al., (2025) kecerdasan ini merujuk pada kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan merespons emosi, motivasi, serta kebutuhan orang lain secara tepat. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam menjalin komunikasi sosial, membina hubungan yang positif, serta menciptakan interaksi yang harmonis dalam berbagai situasi sosial. Pada anak, kecerdasan ini sangat penting karena berperan dalam pembentukan kemampuan sosial seperti empati, kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian konflik yang menjadi fondasi dalam perkembangan karakter dan sosial emosional anak.

Pengertian lain tentang kecerdasan interpersonal menurut Gardner dalam Nurunnisa, (2017) merupakan kemampuan untuk memahami dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini meliputi kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerakan tubuh; kemampuan untuk membedakan berbagai jenis isyarat interpersonal, dan kemampuan untuk merespons secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam beberapa cara pragmatis (misalnya untuk mempengaruhi sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan).

Menurut Howard Gardner dalam Lyndon Saputra, (1983) mengungkapkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan umum yang ditemukan dalam berbagai tingkat dalam setiap individu. Ini adalah kunci sukses dalam menyelesaikan suatu masalah. Teori kecerdasan majemuk *(mulltiple Intelegences)* merupakan kemampuan, bakat, atau keterampilan mental yang sering di sebut “kecerdasan”. Semua individu mempunyai masing-masing keterampilan dengan jumlah tertentu dalam derajat keterampilan yang berbeda.

Menurut (Bachtiar, 2023) kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk memahami dan merespon keinginan serta perasaan orang lain dengan baik sehingga interaksi kerjasama dan komunikasi bisa berjalan baik dan efektif. Hal ini sejalan dengan yang

dikemukakan oleh (Sujiono et al,. 2005) kecerdasan interpesonal merupakan kemampuan seseorang dalam hal berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini mengacu kepada keterampilan seseorang dalam hal membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan fundamental individu khususnya anak untuk mengenali, memahami, dan membedakan dinamika sosial orang lain, seperti emosi, motivasi, suasana hati, hingga isyarat non verbal seperti ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Sebagai bagian dari kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*), kemampuan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dan perwujudan empati yang mendalam, melainkan juga menjadi keterampilan krusial dalam menciptakan, membina, dan mempertahankan relasi sosial yang harmonis serta saling menguntungkan. Pada perkembangannya, kecerdasan ini menjadi fondasi utama bagi pembentukan karakter dan aspek sosial-emosional anak, yang memungkinkan mereka untuk merespons situasi sosial secara tepat, bekerja sama, serta menyelesaikan konflik secara pragmatis demi mencapai kesuksesan bersama.

Berdasarkan hasil observasi di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung pada bulan September 2025 sampai Juni 2026, ditemukan permasalahan mendasar tentang kecerdassan interpersonal pada anak kelas B3 (usia 5-6 tahun). Peneliti menemukan permasalahan rendahnya kecerdasan interpersonal pada anak kelas B3 seperti ketidakmampuan berinteraksi, kesulitan bekerja kelompok, kurangnya sikap berbagi dan peduli, serta kecenderungan bermain sendiri menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata dengan teori kecerdasan interpersonal menurut para ahli. Kondisi di lapangan mencerminkan bahwa anak-anak tersebut belum mencapai kemampuan berkomunikasi secara efektif, memiliki kepekaan empati, serta kapasitas untuk merespons motivasi dan kebutuhan teman sebaya demi membangun hubungan sosial yang harmonis. Hambatan perkembangan sosial-emosional ini semakin diperparah oleh pola pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) menggunakan lembar kerja anak, yang

secara tidak langsung membatasi ruang gerak anak untuk mengasah potensi kecerdasan majemuk mereka, mengeksplorasi isyarat interpersonal, dan melatih keterampilan pragmatis dalam menyelesaikan masalah sosial di lingkungan mereka.

Menurut Madyawati dalam Bachtiar, (2023) salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak ialah kegiatan bermain peran. Bermain peran/*pretend play* merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekolompok anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak akan banyak berinteraksi dengan oran lain, banyak berimajinasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain. bermain peran sama halnya dengan bermain purapura, anak berpura-pura menjadi seseorang dan menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang tersebut. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan rasa empatinya.

Dalam bermain menurut (Suryana et al.,2022) anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan. Melalui kebebasan ekspresi ini, salah satu jenis permainan yang dinilai paling efektif dalam menstimulasi aspek perkembangan sosial-emosional anak adalah *pretend play* atau bermain peran. Saat melakukan *pretend play*, anak tidak hanya sekadar meniru perilaku orang dewasa, melainkan aktif belajar menempatkan diri dalam posisi orang lain, mengasah empati, serta melatih kemampuan negosiasi dan komunikasi dengan teman sebaya. Aktivitas simbolik ini menciptakan ruang interaksi yang kaya, di mana anak dituntut untuk memecahkan konflik kecil dan berbagi peran, yang pada gilirannya secara signifikan dapat mengoptimalkan kecerdasan interpersonal mereka sejak dini (Wulandari, A., & Khotimah, 2020)

Menurut Mulyadi dalam Pupung & Anik (2018) terdapat lima pengertian bermain yaitu, sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan

dan bebas dipilih oleh anak, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Singer dalam Pupung & Anik (2018) mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah bermain khususnya melalui metode bermain peran (*pretend play*) merupakan aktivitas sukarela yang menyenangkan, spontan, dan bermotivasi intrinsik yang berfungsi sebagai media alami anak untuk menjelajahi dunia dan menguasai berbagai konsep dasar tanpa paksaan. Melalui keikutsertaan aktif dalam aktivitas simbolik dan imajinatif ini, anak tidak hanya sekadar meniru perilaku orang dewasa atau mengisi waktu, melainkan memperoleh ruang interaksi yang kaya untuk mengeksplorasi kemampuan problem-solving, bahasa, dan kreativitas. Oleh karena itu, keterlibatan sekelompok anak dalam menghidupkan sebuah adegan, berbagi peran, serta menyelesaikan konflik kecil di dalamnya secara signifikan efektif dalam melatih kemampuan negosiasi, mengasah kepekaan empati, dan meningkatkan keterampilan komunikasi, yang pada gilirannya menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan kecerdasan interpersonal serta perkembangan sosial-emosional anak sejak dini.

Dalam metode *pretend play* anak dapat memerankan berbagai tokoh atau benda-benda di lingkungan sekitar dengan tujuan mengembangkan daya imajinasi anak. Kegiatan dengan menggunakan metode *pretend play* juga

memliki peran penting dalam kehidupan nyata dimana anak dapat mempraktikan tokoh sebagai pedagang, guru, petani, dokter, dan lain-lainnya. Dalam pelaksaannya harus didukung dengan peralatan atau sarana yang di perlukan. Dalam melakukan metode ini anak di bolehkan untuk mengkreasikan dirinya ke masa depan dan bisa mengulan kembali ke masa lalu sehingga membangun hubungan sosial diantara anak.

Meskipun penelitian tentang *pretend play* telah banyak dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan yang menjadi celah penelitian. Pertama, sebagian penelitian belum secara spesifik mengukur kecerdasan interpersonal sebagai variabel terikat, melainkan menggabungkannya dengan aspek sosial emosional secara umum. Kedua, masih terbatas penelitian eksperimen kuantitatif yang membandingkan secara langsung efektivitas metode *pretend play* dengan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan konteks lembaga pendidikan anak usia dini, karakteristik peserta didik, serta variasi penerapan metode *pretend play* menyebabkan hasil penelitian terdahulu belum sepenuhnya dapat digeneralisasikan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang dirancang secara sistematis dengan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk memperoleh bukti empiris yang lebih kuat dan objektif.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung dengan judul "**Pengaruh Metode *Pretend Play* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, banyak sekali permasalan yang ditemukan dalam penelitian terkait dengan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan interaksi sosial anak di kelas B3 belum mampu berinteraksi dan menyampaikan pendapat dengan baik kepada teman sebaya maupun guru.
2. Kurangnya kepekaan empati dan kepedulian sosial tehadap sikap peduli, kurang mau berbagi, dan masih mengalami kesulitan ketika harus terlibat dalam kegiatan kelompok.
3. Kecenderungan bersikap individualis yang memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan kelas dan lebih memilih bermain sendiri.
4. Keterbatasan media stimulasi sosial atau penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh Lembar Kerja Anak (LKA).
5. Metode *pretend play* belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, ada berbagai permasalahan yang ditemukan di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti. Peneliti membatasi pada pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Peneliti tidak membahas aspek perkembangan lain di luar kecerdasan interpersonal dan tidak menggunakan metode lain selain metode *pretend play*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah Terdapat Pengaruh Metode *Pretend Play* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Metode *Pretend Play* Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Hasil penelitian ini diharapakan manfaat dan luaran bagi peneliti dan pembaca. Berikut manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini.

1. Manfaat Penelitian
   a. Manfaat Teoritis

      Manfaat penelitian ini adalah menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, dan juga menjadikan bahan kajian yang lebih lanjut oleh peneliti lain dalam pengaruh penngunaan metode *pretend play*, serta juga memberikan sumbagan pemikiran dan penambahan konsep teori yang sesuai dengan ilmu pendidikan.

   b. Manfaat Praktis

      Manfaat secara praktis dalam penelitian ini untuk:

      1) Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dalam pengaruh metode *pretend play* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini, dan juga dapat bermanfaat yaitu sebagai masukan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.
      2) Bagi Instansi, hasil penelitian ini dapat di jadikan pedoman didalam melaksaanakan proses mengajar terkhusus dalam memahami metode (*pretend play* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jenjang taman kanak-kanak terkhusus di UPTD TK Negeri Pembina Pagauyung.

2. Luaran Penelitian

   Luaran penelitian yang diharapkan yaitu dari peneltian bisa di publiskan ke dalam jurnal ilmiah untuk dijadikan pedoman dalam

penelitian selanjutnya yang persis sama dengan judul peneliti kaji dan dapat menambahkan wawasan mahasiswa UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Kecerdasan Interpersonal

1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk memahami, berkomunikasi, dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap perasaan, suasana hati (*mood*), motivasi, serta watak orang di sekitarnya. Individu dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi mampu membaca isyarat sosial (baik verbal maupun nonverbal) dan meresponsnya dengan tepat, sehingga dapat membangun hubungan yang harmonis, bekerja sama dalam tim, serta menyelesaikan konflik dengan baik. Menurut Howard Gardner dalam (Maryana, 2017) Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*), Howard Gardner mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai kapasitas dasar manusia untuk membedakan dan merespons dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Gardner menegaskan bahwa kecerdasan tidak bersifat tunggal (hanya berdasarkan skor IQ akademis), melainkan terdiri dari beberapa kecerdasan yang mandiri, di mana kecerdasan interpersonal menjadi salah satu pilar utamanya.

Menurut Howard Gardner dalam Lyndon Saputra (1983) mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang tampak dari kepekaan individu dalam mengidentifikasi perbedaan karakter setiap orang secara spesifik, tanpa menyamaratakan perilaku yang muncul dalam interaksi sosial. Selain itu, individu dengan kecerdasan interpersonal yang baik mampu menangkap perubahan suasana hati, seperti perasaan senang, sedih, atau marah, serta memahami temperamen yang menjadi kecenderungan emosional seseorang. Lebih lanjut, mereka juga mampu memahami motivasi yang melatarbelakangi tindakan orang lain dan menangkap.

Pada tahap anak usia dini kecerdasan interpersonal mendukung anak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan *pretend play*, di mana anak belajar meniru peran sosial dan menyesuaikan respons emosional sesuai konteks, sehingga memperkuat ikatan antar individu dan mengurangi perilaku agresif. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak dengan tingkat interpersonal tinggi lebih adaptif dalam kelompok belajar kolaboratif, memungkinkan mereka untuk memfasilitasi diskusi dan membagi peran secara adil, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik secara tidak langsung melalui dukungan sosial (Mursidi & Murdani, 2023).

Karakteristik yang menonjol pada kecerdasan interpersonal anak seperti kemampuan mendengarkan aktif yang mendalam, di mana anak tidak hanya mendengar kata-kata tetapi juga menangkap suasana emosional yang saat dilakukan, serta memberikan umpan balik yang empati dan memahami perasaan teman sebaya. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk merespons dengan umpan balik empati yang autentik dan tepat sasaran, yang secara langsung menanyakan perasaan teman sebaya dan membuka ruang dialog emosional. Respons seperti ini tidak hanya memperkuat ikatan sosial tetapi juga melatih anak menjadi pendengar yang penuh perhatian, di mana tatapan mata hangat dan anggukan kepala menjadi bahasa non verbal yang memperdalam pemahaman bersama (Sakman, 2024).

Anak usia dini yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Mereka juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal, seperti tanda kesedihan, isyarat didengarkan, keinginan untuk dihargai. Individu yang cerdas dalam interpersonal juga memiliki kemampuan menanggapi secara efektif tanda interpersonalnya tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu, seperti mempengaruhi sekelompok orang untuk melakukan tindakan tertentu.

Kecerdasan interpersonal juga terkait dengan kepandaian untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Kecerdasan ini menuntun seseorang untuk memahami, bekerja sama dan berkomunikasi, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal adalah menjalin relasi sosial dengan orang lain. Dan kecerdasan ini mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara pada saat berintekrasi, sehingga tidak mengalami kesulitan untuk bekerja sama (Ulmah, 2020).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kepandaian seseorang dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain pada saat berintekrasi, bekerja sama, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain.

2. Aspek Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal pada anak usia dini melibatkan kemampuan memahami emosi orang lain, berkomunikasi efektif, dan membangun hubungan sosial positif, yang menjadi fondasi perkembangan sosial emosional mereka sejak dini (Nasution et al., 2025). Adapun aspek kecedasan interpersonal menurut (Muzayanah et al., 2017) sebagai berikut:

a. Kepekaan Sosial *(Social Sentivity)*

Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif ataupun negatif. Adapun indikator dari sensivitas sosial itu sendiri adalah sebagai berikut:

1) Sikap Empati Empati

Pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, prespektif, kebutuhan, kebutuhan pengalaman-pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

2) Sikap Prososial

Prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural, seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

b. Wawasan Sosial *(Social Insight)*

Kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut.

Fondasi dasar dari *social insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosi emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaiannya sendiri, cara berbicaranya dan intonasi suaranya. Adapun indikator dari *social insight* adalah:

1) Kesadaran Diri

Kesadaran diri adalah mampu menyadari dan totalitas menghayati keberadaannya di dunia, seperti menyadari keinginan keinginannya, cita-citanya, harapan harapannya, dan tujuan-tujuannya di masa depan. Kesadaran diri ini sangat penting dimiliki oleh anak karena kesadaran diri memiliki fungsi monitoring dan fungsi kontrol dalam diri

2) Pemahaman Situasi Sosial dan Etika Sosial

Dalam bertingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk dilakukan. Aturan aturan ini mencakup banyak hal seperti bagaimana

etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong dan masih banyak hal lainnya.

3) Ketrampilan Pemecahan Masalah

Dalam menghadapi interpersonal, keterampilan sangat konflik dibutuhkan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

c. Komunikasi Sosial *(Social Communications)*

Penguasaan ketrampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang hangat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarananya. Sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan public speaking dan keterampilan menulis secara efektif.

3. Indikator Kecerdasan Interpersonal

Salah satu bentuk kecerdasan interpersonal yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami, berinteraksi, dan menjalin hubungan sosial secara efektif dengan orang lain. Untuk mengkaji kecerdasan interpersonal secara empiris, diperlukan indikator-indikator yang operasional dan dapat diamati dalam perilaku sehari-hari. Menurut Howard Gardner dalam (Fauziaturromah & Listiana, 2023) indikator kecerdasan interpersonal yaitu, sebagai berikut:

a. Kemampuan anak untuk berkomunikasi secara efektif.
b. Memiliki empati yang baik.
c. Menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain.

Menurut Sujiono (2013) kecerdasan interpersonal pada anak usia dini berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, membangun hubungan dengan orang lain, serta menyesuaikan perilaku

sesuai dengan norma dan situasi sosial. Berdasarkan penjelasan di atas terdapat beberapa indikator kecerdasan interpersonal, sebagai berikut:

a. Mampu berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa
b. Mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok
c. Menunjukkan sikap empati dan kepedulian social
d. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan social
e. Mampu mengendalikan emosi dalam berinteraksi social
f. Mampu menyelesaikan masalah sosial sederhana

Kecerdasan interpersonal merupakan sekumpulan karakteristik perilaku, sikap, dan kemampuan sosial yang mencerminkan tingkat kemampuan individu dalam memahami, berinteraksi, dan menjalin hubungan dengan orang lain. Adapun ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut (Berliana et al., 2023).

a. Memiliki banyak teman
b. Mampu bekerja sama dengan orang lain
c. Banyak bergabung dalam aktivitas kelompok, misalnya kegiatan di sekolah berupa kegiatan bermain atau belajar kelompok dengan teman,
d. Ketika meminta untuk mengajarkan orang lain, anak akan melakukannya dengan senang hati.
e. Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif,
f. Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain
g. Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan sosial.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kecerdasan interpersonal adalah mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif, mempunyai etika dengan temannya, mampu menjalin kerja sama dengan baik untuk menciptakan adanya kecerdasan interpersonal di dalam diri anak tersebut agar menjadi anak yang mengerti etika sosial yang menjadi lebih baik.

4. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal

Perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak merupakan proses bertahap di mana kemampuan anak untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain semakin matang seiring dengan pengalaman sosial yang mereka alami. Perkembangan ini tampak jelas sejak usia dini karena anak-anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya, keluarga, dan lingkungan sekolahnya. Misalnya, anak yang secara aktif bermain peran dengan teman menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami perasaan orang lain, menyelesaikan konflik, serta bekerja sama dalam kelompok. Permainan peran yang melibatkan dialog dan tugas bersama memberi kesempatan pada anak untuk mempraktikkan keterampilan sosialnya sehingga kemampuan interpersonalnya meningkat secara bertahap (Arsyad, 2017).

Aktivitas sosial lainnya seperti bermain bersama teman, bermain tradisional, maupun kegiatan kelompok lainnya juga terbukti dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal karena anak belajar memahami sudut pandang orang lain dan beradaptasi dalam interaksi sosial (Ilahi & Elvira, 2024). Perkembangan ini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan dan pengalaman sosial, di mana anak yang sering berinteraksi cenderung menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi, empati, dan kerja sama dibanding anak yang kurang mendapat kesempatan interaksi sosial. Oleh karena itu, perkembangan kecerdasan interpersonal terjadi seiring keterlibatan anak dalam pengalaman sosial yang memberdayakan mereka untuk mengenali, merespons, dan menjalin hubungan sosial secara efektif. Menurut (Rahmi, 2018) terdapat beberapa kiat-kiat kecerdasan interpersonal anak usia dini sebagai berikut:

a. Menerapkan pembelajaran berbasis interaksi sosial dan strategi pembelajaran yang menekankan aktivitas sosial seperti kerja kelompok, diskusi dapat merangsang anak untuk lebih aktif berinteraksi, memahami teman, serta meningkatkan kemampuan berkolaborasi.

b. Menggunakan metode bermain peran *(role play)* bermain peran memberi kesempatan kepada anak untuk berlatih komunikasi, empati, dan kerja sama karena mereka berperan sebagai tokoh yang berbeda dan harus menyesuaikan diri dengan situasi yang dimainkan.
c. Kegiatan bermain tradisional atau terstruktur antar anak mendorong interaksi sosial langsung, sehingga kemampuan komunikasi dan empati anak semakin berkembang.
d. Menggunakan media yang menarik seperti *pop-up book* maupun alat peraga interaktif, dapat meningkatkan minat anak untuk berinteraksi, berbicara, dan bekerjasama dengan teman selama proses belajar.
e. Aktivitas yang membuka peluang bagi anak untuk berkomunikasi, mengambil peran, serta menangani konflik kecil membantu perkembangan kecerdasan interpersonal karena anak belajar menyesuaikan diri dalam dinamika kelompok.

5. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal sebagai salah satu indikator yang tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal itu sendiri, dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik mencakup warisan biologis atau keturunan yang berkaitan dengan fungsi otak dan sistem saraf yang menentukan kapasitas otak dalam memproses informasi sosial. Sementara faktor lingkungan meliputi pengaruh lingkungan rumah seperti pola asuh dan stimulasi dari orang tua, pengajaran serta pendidikan di sekolah, kecukupan nutrisi, dan interaksi sosial di sekitar anak yang sangat berperan dalam perkembangan potensi kecerdasan interpersonalnya (Fitriadi, 2025).

a. Faktor Internal
   1) Faktor Genetik

      Genetik merujuk pada potensi kecerdasan bawaan yang telah diberikan sejak lahir, yang secara inheren terkait dengan struktur dan fungsi saraf otak, khususnya kecepatan pengolahan masukan sosial

seperti ekspresi wajah, suara, dan gerak-gerik orang lain. Kapasitas ini memengaruhi kemampuan individu dalam memahami maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, sehingga mendukung sosialisasi efektif. Faktor biologis ini bersifat endogen dan tidak dapat diubah secara langsung, tetapi berinteraksi dengan faktor lingkungan untuk optimalisasi perkembangan interpersonal.

2) Kondisi Psikologis

Psikologis didefinisikan sebagai dimensi internal yang mencakup motivasi intrinsik, kepercayaan diri, serta kesiapan emosional yang memfasilitasi interaksi sosial, empati, dan resolusi konflik interpersonal. Aspek ini memengaruhi peningkatan atau penurunan kecerdasan interpersonal melalui dinamika mental yang mendukung adaptasi sosial, di mana stabilitas psikologis memperkuat kemampuan membangun relasi yang harmonis. Pengalaman awal dapat memodulasi faktor ini, menjadikannya jembatan antara potensi genetik dan manifestasi perilaku prososial.

3) Kesehatan Fisik dan Nutrisi

Kesehatan fisik dan nutrisi merupakan faktor esensial untuk kematangan organ otak, di mana kecukupan asupan nutrisi seperti protein dan energi mendukung fungsi kognitif dalam pemrosesan sinyal sosial. Kekurangan nutrisi dapat menghambat perkembangan saraf, sehingga menurunkan potensi kecerdasan interpersonal. Kondisi ini bersifat fisiologis dan saling terkait dengan genetik, memerlukan intervensi preventif untuk memaksimalkan kapasitas interpersonal.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga didefinisikan sebagai konteks sosial primer yang membentuk fondasi interaksi anak melalui pola komunikasi dan dinamika relasional, di mana pola komunikasi interaksional, mengalah, atau protektif secara signifikan

memengaruhi adaptasi sosial anak usia dini terhadap lingkungan eksternal.

2) Pola Asuh Orang Tua

Merujuk pada strategi pengasuhan seperti demokratis, permisif, atau otoriter yang memoderasi perkembangan kecerdasan interpersonal, di mana pola demokratis yang mendominasi berkorelasi positif dengan tingkat interpersonal yang berkembang sesuai harapan.

3) Lingkungan Pendidikan dan Sekolah

Lingkungan pendidikan dan sekolah merupakan arena sekunder yang memfasilitasi latihan keterampilan interpersonal melalui aktivitas kolaboratif seperti diskusi kelompok dan kerja tim, yang secara empiris meningkatkan pemahaman sosial dan resolusi konflik pada anak usia sekolah dasar.

4) Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya dan Masyarakat

Proses interaksi ini merupakan dinamis berbasis pengalaman langsung yang mengasah kepekaan terhadap sinyal non verbal, empati, dan negosiasi sosial dalam konteks luas, sehingga membentuk kecerdasan interpersonal melalui adaptasi bertahap teman sebaya maupun masyarakat .

B. Metode *Pretend Play*

1. Pengertian Metode *Pretend Play*

Menurut Sudono dalam Pupung & Anik (2018) bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. *Pretend play* atau bermain pura-pura adalah bermain dengan berpura-pura dan bukan suatu yang sungguh-sungguh. Salah satu bentuk bermain yang memiliki nilai perkembangan tinggi adalah *pretend play* atau bermain pura-pura. *Pretend play* merupakan aktivitas bermain di mana anak menggunakan imajinasinya

untuk memerankan suatu situasi, tokoh, atau peristiwa yang tidak benar-benar terjadi. Dalam kegiatan ini, anak seolah-olah berada dalam kondisi nyata, meskipun yang dilakukan hanyalah simulasi. Melalui bermain pura-pura, anak dapat mengekspresikan ide, perasaan, serta pengalaman yang dimilikinya, sekaligus belajar memahami peran sosial, mengembangkan empati, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, *pretend play* bukan sekadar permainan biasa, tetapi menjadi sarana penting dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara holistik.

Menurut Hurlock 1993 dalam Pupung & Anik (2018) bermain peran atau *pretend play* termasuk dalam jenis bermain pasif. Beliau mendifinisikan bermain peran adalah bermain imajinatif berperan sebagai menjadi khayalan anak dengan menggunakan benda- benda disekitar sebagai simbol dari permainan yang diperankan, seperti contoh anak berpura-pura mengendarai kuda menggunakan gagang sapu.

Dengan demikian, bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak dengan bermain anak bisa belajar berbagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Bermain sangat berperan penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak sehingga anak dapat berkembang dan tumbuh dengan sehat (Pupung & Anik, 2018).

Penelitian lain menurut Lillard et al., (2013) menjelaskan bahwa *pretend play* memiliki peran penting dalam perkembangan sosial emosional anak. Bermain pura-pura dapat membantu anak mengembangkan kemampuan empati, kerja sama, serta pemecahan masalah sosial. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa melalui simulasi situasi sosial, anak belajar memahami perasaan dan sudut pandang orang lain secara lebih mendalam. Melalui kegiatan *pretend play*, anak terlibat dalam simulasi berbagai situasi sosial yang memungkinkan

mereka untuk mengeksplorasi beragam peran dan dinamika hubungan antarindividu. Dalam proses ini, anak belajar untuk memahami perasaan orang lain dengan cara menempatkan dirinya pada posisi tokoh yang diperankan. Misalnya, ketika anak berperan sebagai orang tua, guru, atau teman, mereka mulai mengembangkan sensitivitas terhadap emosi dan kebutuhan orang lain. Hal ini secara tidak langsung melatih kemampuan empati, yaitu kemampuan untuk merasakan dan memahami apa yang dirasakan oleh orang lain.

Penggunaan suatu metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak usia dini, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, sosial dan emosiaonal. Pretend play juga memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi emosi mereka, sehingga anak dapat mengenali perasaan mereka sendiri dan belajar mengatur serta mengendalikan emosi dengan lebih baik (Mulyani, 2025). Misalnya, ketika anak bermain peran, mereka bisa menyampaikan emosi yang mereka rasakan karena tetap berperan sesuai dengan karakter yang mereka pilih. Pretend play yang melibatkan teman atau saudara juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya. Anak akan memilih peran, membuat cerita bersama, dan menyelesaikan konflik yang muncul. Anak bisa memahami bahwa orang lain memiliki keyakinan, niat, pikiran, dan perasaan yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, metode *pretend play* dipahami lebih khusus sebagai strategi pembelajaran yang terencana yang memanfaatkan bermain peran dan situasi imajinatif untuk mencapai tujuan perkembangan tertentu, seperti peningkatan kecerdasan interpersonal, bahasa, dan regulasi emosi. Guru atau pendidik merancang skenario (misalnya rumah sakit, pasar, atau sekolah) agar anak terlibat dalam interaksi bermakna, memecahkan masalah sosial, serta mempraktikkan kerja sama dan komunikasi.

Berdasarkan pengertian metode pretend play di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pretend play adalah suatu cara yang dilakukan guru agar tercipta proses belajar anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, banyak sekali metode pretend play yang dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan.

2. Tujuan, Manfaat dan Fungsi Metode *Pretend Play*

Pretend play memiliki makna yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat mengembangkan imajinasi anak, menggali kreativitas anak, melatih motorik halus dan kasar untuk bergerak, serta menggali tentang perasaan anak (Maryana, 2017). Tujuan kegiatan belajar sambil bermain di taman kanak-kanak dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, anak bebas mengeksplorasi ide, mencoba hal baru, dan menciptakan berbagai bentuk permainan, sehingga kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dapat berkembang secara alami.

Menurut Idham et al., (2023) Tujuan Metode Pretend Play yaitu sebagai berikut:

a. Anak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional
b. Meningkatkan kreativitas anak
c. Mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif
d. Melatih daya konsentrasi
e. Menciptakan suasana yang menyenangkan
f. Menumbuhkan sikap efektif melalui pengahayatan isi cerita

Kegiaran *pretend play* juga memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak karena dengan melakukan belajar sambil bermain menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan, sertaadanya komunikasi dan interaksi dengan orang lain, anak saling berbicara dan berpendapat, bernegosiasi dan memecahkan masalah antara satu dengan

yang lain. Adapun beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini yang dilakukan dalam bermain peran (Murdianti et al., 2019), sebagai Berikut:

a. Anak belajar bekerja sama dan berinteraksi dengan teman. Misalnya, saat bermain "rumah-rumahan", anak berbagi peran sebagai ibu, ayah, dan anak.
b. Anak belajar memahami perasaan orang lain. Seperti saat berpura-pura menjadi dokter, anak bersikap lembut kepada "pasien".
c. Anak terbiasa berbicara, bertanya, dan menjelaskan. Contohnya anak menjelaskan pesanan saat bermain "pegadang dan pembeli di pasar"
d. Anak menciptakan cerita dan situasi baru.
e. Anak menyalurkan perasaan melalui peran.
f. Anak berani tampil dan berbicara di depan teman.

Menurut Fitria & Prassasty (2025) Metode *Pretend Play* Juga Memiliki Beberapa Fungsi Yaitu Sebagai Berikut:

a. Mengembangkan Kemampuan Sosial dan Interpersonal

   Anak belajar berinteraksi, bekerja sama, berbagi peran, serta menyesuaikan diri dengan orang lain dalam situasi bermain. Ini membantu anak membangun keterampilan komunikasi dan hubungan sosial yang sehat.

b. Mengembangkan Kemampuan Emosional Anak

   Dengan berpura-pura menjadi tokoh tertentu, anak dapat mengekspresikan perasaan, memahami emosi orang lain, dan belajar mengendalikan diri. Hal ini penting untuk membentuk empati dan kestabilan emosi.

c. Stimulus Perkembangan Kognitif Dan Bahasa

   Anak menggunakan simbol, menyusun cerita, dan berkomunikasi selama bermain, sehingga kemampuan berpikir, imajinasi, dan keterampilan berbahasa berkembang secara bersamaan.

3. Langkah-Langkah Metode *Pretend Play*

Supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik perlu menggunakan metode bermain yang harus diperhatikan sehingga tujuan

pembelajaran yang dicapai berjalan dengan lancar, dan agar tidak mengalami kekauan. Menurut (Septiani, 2022) langkah-langkah metode *pretend play* diantaranya sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

   Guru menyiapkan lingkungan dan perangkat bermain yang mendukung kegiatan *pretend play* bertema jajanan pasar. Selanjutnya guru menyediakan alat dan bahan seprti replika atau gambar jajanan pasar (misalnya kue klepon, onde-onde, lemper, dan serabi), meja sebagai lapak jualan, keranjang, uang mainan, serta alat peraga pendukung lainnya. Selain itu, guru menjelaskan tujuan kegiatan bermain secara sederhana kepada anak, yaitu bermain peran sebagai penjual dan pembeli jajanan pasar, serta mengenalkan jenis-jenis jajanan pasar yang akan digunakan dalam permainan.

b. Tahap Pengenalan Tema dan Diskusi Awal

   Guru mengajak anak berdiskusi ringan mengenai pengalaman mereka saat pergi ke pasar tradisional. Anak diajak mengenal fungsi pasar, peran penjual dan pembeli, serta aturan sederhana dalam kegiatan jual beli. Pada tahap ini, guru menstimulasi anak untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, sehingga anak memiliki gambaran awal tentang peran yang akan dimainkan. Kegiatan ini bertujuan membangun pemahaman konteks sosial sebelum anak memasuki aktivitas bermain peran.

c. Tahap Pemberian Peran

   Guru membagi peran kepada anak sesuai dengan kesepakatan bersama, seperti penjual jajanan, pembeli, atau kasir. Anak diberi kesempatan untuk memilih atau bergiliran dalam memainkan peran tertentu. Kemudian menjelaskan secara singkat tugas dan tanggung jawab dari setiap peran, namun tetap memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya selama bermain.

d. Tahap Pelaksanaan *Pretend Play*

Anak mulai memainkan peran sesuai dengan skenario bermain yang telah disepakati. Penjual menawarkan jajanan pasar, pembeli memilih dan melakukan transaksi menggunakan uang mainan, serta terjadi interaksi sosial berupa komunikasi, tawar-menawar sederhana, dan kerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya permainan, memberikan stimulasi bila diperlukan, serta memastikan setiap anak terlibat aktif dalam interaksi sosial. Pada tahap ini, anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, mematuhi aturan, dan memahami peran sosial.

e. Tahap Rotasi Peran

Seluruh anak memperoleh pengalaman yang seimbang, guru mengatur pergantian peran. Anak yang sebelumnya menjadi pembeli dapat berganti peran menjadi penjual atau kasir. Tahap ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman sosial anak serta meningkatkan pemahaman terhadap berbagai peran dalam kehidupan sosial.

f. Tahap Refleksi dan Diskusi Akhir

Guru mengajak anak untuk melakukan refleksi sederhana. Anak diminta menceritakan pengalaman selama bermain, peran yang dimainkan, serta perasaan yang dirasakan. Kemudian memberikan penguatan positif terhadap perilaku sosial yang ditunjukkan anak, seperti kerja sama, kejujuran, dan sikap saling menghargai.tahap refleksi ini penting untuk membantu anak menginternalisasi pengalaman sosial yang diperoleh selama *pretend play*.

g. Tahap Penutup dan Evaluasi

Menyimpulkan kegiatan bermain dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari anak. Selanjutnya, guru melakukan evaluasi melalui observasi terhadap perilaku sosial anak selama kegiatan berlangsung, khususnya yang berkaitan dengan indikator kecerdasan interpersonal, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, empati,

dan menyesuaikan diri. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai data dalam penelitian kuantitatif.

Dari penjelasan di atas metode *pretend play* dapat diterapkan secara efektif jika anak diberi lingkungan yang mendukung, tema yang dekat dengan kehidupannya, serta kebebasan memilih dan memainkan peran. Dengan bimbingan guru atau orang tua sebagai fasilitator, anak dapat berimajinasi, berinteraksi, dan mengekspresikan diri secara alami, sehingga perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak dapat tumbuh secara optimal melalui kegiatan bermain peran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Pretend Play*

Pada setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan pada setiap pembelajaran yang anak dilakukan. Maka gutu harus bisa memanfaatkan kelebihan pada suatu metode dan mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan pada metode tersebut.

Menurut Nurdial et al., (2022) Metode *pretend play* mempunyai kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:

a. Kelebihan Metode *Pretend Play*

1) Meningkatkan motivasi belajar anak dengan mengendalikan emosi, mengikuti aturan peran, dan merencanakan tindakan saat bermain peran.
2) Meningkatkan kolaborasi, bergiliran, bernegosiasi, dan memahami sudut pandang teman sebaya.
3) Melatih pemecahan masalah dialog naratif ketika bermain peran memperkaya kosakata dan kemampuan berkomunikasi.
4) Keterlibatan guru/orang tua memperkuat kualitas bermain dan hasil perkembangan.

Kelebihan atau keutamaan yang dimiliki metode *pretend play* ini adalah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini karena kegiatan ini menstimulasi berbagai aspek perkembangan secara simultan melalui pengalaman bermain yang

natural dan menyenangkan. Metode *pretend play* menciptakan situasi sosial yang memungkinkan anak belajar mengelola emosi, mengikuti aturan, bergiliran, serta memahami perspektif orang lain, sehingga memperkuat regulasi diri dan kompetensi sosial .

b. Kelemahan Metode *Pretend Play*
   1) Memebutuhkan waktu yang lama.
   2) Hasil rentan berubah sesuai suasana hati anak.
   3) Membutuhkan fasilitasi intensif agar anak tidak pasif atau bergantung arahan.
   4) Kesulitan melibatkan anak pada kelompok besar tanpa pengamatan terstruktur.

Berdasarkan beberapa kelebihan dan kekurangan metode *pretend play* dapat disimpulkan bahwasannya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, namun terantung bagaimana cara kita sebagai guru untuk menyiasati kekurangan menjadi kelebihan.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Metode *Pretend Play*

Menurut Hurlock 1993 dalam Pupung & Anik (2018), terdapat delapan faktor yang mempengaruhi bermain pada anak yaitu:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energi untuk bermain aktif. seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam

c. permainan aktif

Intelegensi Pada setiap usia anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan merek lebih menunjukan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik,

konstruktik dan membaca. Anak yang pandai menunjukan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbanagkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi akhir masa kanak-kanak

e. Lingkungan

Anak yang dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya. Karena kesehatan yang buruk, kurang wakt peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan des kurang bermain dari pada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnyaperalatan dan waktu bebas.

f. Status Sosio-ekenomi

Anak yang dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka

g. Jumlah Waktu Bebas.

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan Bermain.

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permannya. Misianya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang siatnya konstruktif.

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dessy Murdianti dan Dian Veronika Sakti Kaloeti pada tahun 2019 dengan judul penelitian **"Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura *(Pretend Play)* Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini"** penelitian ini menggunakan metode kuantitatif diperlukan *quasi experiments*. Sedangkan kesamaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah sama-sama yaitu pengaruh metode *pretend play*. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian ini mengembangkan kreativitas terutama kreativitas pada anak usia dini karena masa tersebut berada pada masa *golden age*. Sedangkan peneliti melihat apakah metode *pretend play* berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Tri Andini dan Eka Ramiati Pada Tahun 2019 dengan judul penelitian **"Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak"** penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan desain eksperimen. Pada penelitian ini mencari tahu apakah terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran guna meningkatkan karakter tanggung jawab anak. Pada penelitian ini terdapat bahwasanya untuk meningkatkan karakter tanggung jawab anak dengan penggunaan metode bermain peran banyak memberi manfaat salah satunya adalah mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui proses interaksi sosial. Kesamaan penelitian ini dengan peneliti yang lakukan adalah membahas metode bermain pura-pura *(pretend play).* Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis adalah penelitian ini berfokus pada meningkatkan karakter

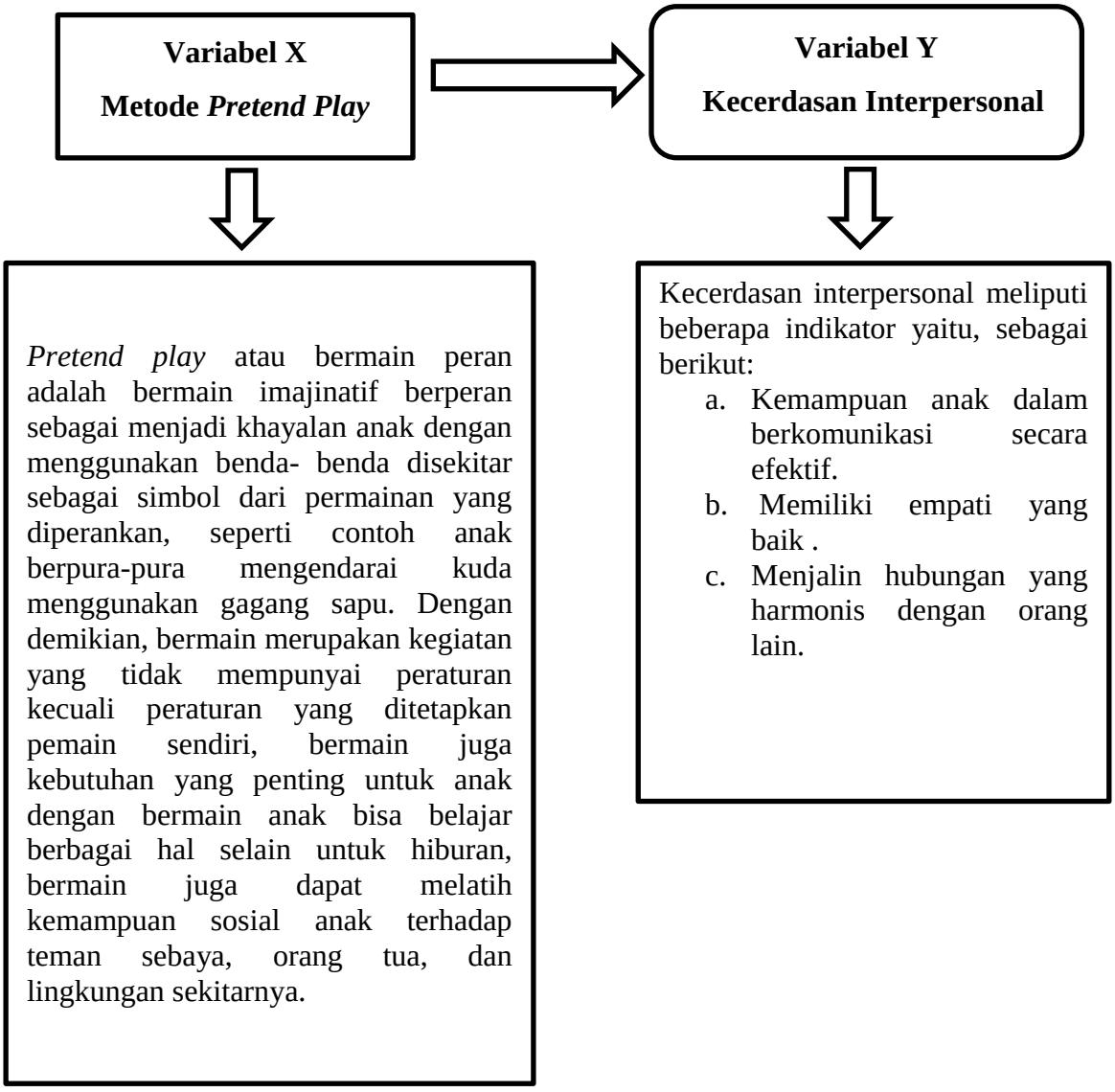
tanggung jawab anak sedangkan yang peneliti bahas berfokus dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Peneliti mencari tahu juga apakah metode *pretend play* berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di uptd tk negeri pembina pagaruyung.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mira Karmila dan Arif Nursihah pada tahun 2020 dengan judul penelitian **"Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen Di Kelompok B Ra Al-Muhajir Panyileukan Kota Bandung)"** penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada saat observasi awal bahwa perkembangan nilai agama dan moral anak di kelompok b ra al-muhajir panyileukan kota bandung belum berkembang secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* serta melalui pola *pretest*, *treatment* dan *posstest* terhadap dua kelompok untuk mengetahui perkembangan nilai agama dan moral pada anak. Kesamaan pada penelitian ini membahas tentang pengaruh metode *pretend play*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah membahas tentang pengaruh metode *pretend play* terhadap perkembangan nilai dan moral anak usia dini, sedagkan yang peneliti membahas tentang pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah susunan konsep, teori, dan hubungan antar variabel yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan alur pemikiran peneliti dalam menjawab masalah penelitian.

Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dipahami bahwa metode *pretend play* yang akan peneliti terapkan akan mempengaruhi kecerdasan interpersonal (hubungan sosial, empati dan kerja sama) anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

E. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

a. Hipotesis Alternatif (H_a) : Metode *Pretend Play* Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.
b. Hipotesis Nihil (H_0) : Metode *Pretend Play* Tidak Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di UPTD TK Negeri Pembina Paaruyung.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2018) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Dalam pendekatan ini, peneliti membagi subjek penelitian ke dalam dua atau lebih kelompok, umumnya terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan, misalnya metode *pretend play*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan lain atau metode pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok diukur menggunakan instrumen yang sama untuk melihat perbedaan hasil yang terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas bahwasannya penelitian ini peneliti ingin mencari perlakuan diberikan dalam jangka waktu tertentu, kedua kelompok akan diukur menggunakan instrumen yang sama, yaitu instrumen yang dirancang untuk mengukur kecerdasan interpersonal anak. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, melalui desain eksperimen ini, peneliti dapat menyimpulkan secara ilmiah sejauh mana metode *pretend play* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

Berdasarkan hal di atas, peneliti memilih menggunakan *pre eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-postest design* atau disebut juga dengan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen. Dalam desain *one group pretest-posttest*, peneliti hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol. Kelompok ini terlebih dahulu diberikan *pretest*, yaitu pengukuran awal terhadap kecerdasan

interpersonal anak sebelum metode *pretend play* diterapkan. *Pretest* berfungsi untuk mengetahui kondisi awal anak serta menjadi dasar pembanding bagi hasil setelah perlakuan diberikan.

Setelah perlakuan selesai, anak-anak kembali diberikan *posttest*, yaitu pengukuran akhir dengan instrumen yang sama seperti pada *pretest*. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kecerdasan interpersonal setelah diterapkannya metode *pretend play*. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa metode *pretend play* memberikan pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak dengan analisis uji beda (t-test) untuk melihat signifikasi peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

B. Tempat dan Waktu Peneltian

Penelitian ini dilakukan pada bulan mei 2026 dengan lokasi di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Waktu penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pada semester II tahun pelajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian untuk ditarik kesimpulan. Populasi mencakup semua individu, peristiwa, atau benda yang relevan dengan fokus penelitian. Menurut (sugiyono, 2018) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun objek yang akan menjadi populasi penelitian ini adalah UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung terdiri dari 111 orang anak.

Tabel 3. 1
Jumlah Populasi di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung

Kelompok	Jumlah Anak
Kelompok B1	**16**
Kelompok B2	**16**
Kelompok B3	**16**
Kelompok B4	**16**
Kelompok B5	**16**
Kelompok B6	**16**
Kelompok A1	**15**
Jumlah Keseluruhan	**111**

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi dalam suatu penelitian. Menurut (Sugiyono, 2020) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diambil karena keterbatasan peneliti dalam menjangkau seluruh populasi, namun hasil penelitian pada sampel dapat digeneralisasikan kepada populasi.

Teknik pengambilan sampel adalah cara atau prosedur yang digunakan peneliti untuk memilih sebagian anggota populasi sebagai wakil yang akan diteliti, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi seluruh populasi secara akurat. Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengambilan sampel bertujuan memastikan bahwa sampel yang dipilih representatif, artinya memiliki karakteristik yang mencerminkan populasi. Teknik ini sangat penting karena kualitas hasil penelitian sangat dipengaruhi oleh cara peneliti memilih sampel. Mendukung hal tersebut bahwa teknik *simple random sampling* adalah teknik yang paling sederhana dan simple. Sampel diambil secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi.

Menurut Sugiyono (2007) *Simple Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata atau tingkatan dalam populasi tersebut, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka terpilih kelas B3 yang menjadi sampel, yang terdiri dari 16 orang anak. Adapun sampel dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Sampel Penelitian

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	ADH	P
2	AGA	P
3	ARS	L
4	ARP	P
5	FER	P
6	GH	P
7	HQ	L
8	MFA	L
9	MH	L
10	OK	L
11	SNK	P
12	SFS	L
13	SIA	L
14	ZGP	L
15	ZK	P
16	ZA	L

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya pemahaman yang salah dan agar memudahkan dalam pengertian judul proposal ini, maka peneliti menjelaskan ada beberapa istilah penting yang berkaitan dengan judul diatas.

1. Kecerdasan interpersonal

   Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak dalam berkomunikasi secara efektif, memiliki empati yang baik dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal dapat diartikan juga dengan keterampilan seseorang dalam nmenciptakan sebuah relasi, membangun relasi tersebut serta mempertahankan relasi yang sudah dibangun dan kedua belah pihak tersebut saling menguntungkan.

2. Metode *pretend play*

   Pretend play atau bermain pura-pura adalah bermain dengan berpura-pura dan bukan suatu yang sungguh-sungguh. Salah satu bentuk bermain yang memiliki nilai perkembangan tinggi adalah *pretend play* atau bermain pura-pura. *Pretend play* merupakan aktivitas bermain di mana anak menggunakan imajinasinya untuk memerankan suatu situasi, tokoh, atau peristiwa yang tidak benar-benar terjadi.

E. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur atau mengumpulkan data variabel yang diteliti agar dapat diuji secara empiris. Instrumen dapat berupa kuesioner, lembar observasi, tes, skala penilaian, wawancara, atau alat ukur lainnya yang memungkinkan peneliti mendapatkan data yang valid dan reliabel. Menurut (Sugiyono, 2020) instrumen merupakan perwujudan konkret dari variabel penelitian, sehingga setiap indikator yang ada dalam instrumen harus merefleksikan konsep variabel secara tepat. Tanpa instrumen yang baik, data yang diperoleh tidak dapat dipertanggung jawabkan, dan hasil penelitian menjadi kurang akurat.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dengan menggunakan bentuk instrument *chekhlist* dengan kategori kecerdasan interpersonal anak dalam penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3. 3
Kisi- Kisi Instrument Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di UPTD TK Negerti Pembina Pagaruyung

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan/ Indikator	Sumber data
Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun	Kemampuan anak dalam berkomunikasi secara efektif.	a. Anak mampu menyampaikan pendapat secara lisan kepada teman dan guru. b. Anak mampu menjawab pertanyaan dengan jelas. c. Anak mampu memulai percakapan dengan teman sebaya. d. Anak mampu mendengarkan saat orang lain berbicara.	1. Anak mampu menyampaikan pendapat secara lisan kepada teman/ guru. 2. Anak mampu menjawab pertanyaan dengan jelas. 3. Anak mampu memulai percakapan dengan teman sebaya. 4. Anak mampu memulai percakapan dengan	Anak

			teman sebaya.	
	Memiliki empati yang baik	a. Anak menunjukkan kepedulian kepada teman yang sedih atau mengalami kesulitan. b. Anak bersedia membantu teman tanpa diminta. c. Anak mampu memahami dan merespon perasaan orang lain secara tepat.	1. Anak menunjukkan kepedulian kepada teman yang sedih atau mengalami kesulitan. 2. Anak bersedia membantu teman tanpa diminta. 3. Anak mampu merespon perasaan teman dengan ekspresi wajah yang sesuai. 4. Anak mampu merespon perasaan teman dengan ekspresi wajah yang sesuai.	Anak
	Menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain.	a. Anak mampu berbagi alat bermain	1. Anak mampu berbagi alat bermain atau	Anak

		atau belajar dengan teman. b. Anak mampu bermain bersama tanpa menimbulkan konflik. c. Anak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok.	belajar dengan teman. 2. Anak mampu bermain bersama tanpa menimbulkan konflik. 3. Anak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok.	

Tabel 3. 4
Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal
Anak Usia 5-6 Tahun di UPTD TK Negerti Pembina Pagaruyung

Nama :
Hari/Tanggal :
Tempat :
Kelas :
Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang terseanak dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi yang sudah disediakan, dengan kriteria sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang (1)
MB : Mulai Berkembang (2)
BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Anak mampu menyampaikan pendapat secara lisan kepada teman dan guru.				
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dengan jelas.				
3.	Anak mampu memulai percakapan dengan teman sebaya.				
4.	Anak mampu mendengarkan saat orang lain berbicara.				
5.	Anak menunjukkan kepedulian kepada teman yang sedih atau mengalami kesulitan.				
6.	Anak bersedia membantu teman tanpa diminta.				
7.	Anak mampu merespon perasaan teman dengan ekspresi wajah yang sesuai.				
8.	Anak mampu merespon perasaan teman dengan ekspresi wajah yang sesuai.				
9.	Anak mampu berbagi alat bermain atau belajar dengan teman.				
10.	Anak mampu bermain bersama tanpa menimbulkan konflik.				
11.	Anak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok.				

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik analisis data adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk mengolah, menafsirkan, dan mengevaluasi data yang diperoleh dari penelitian sehingga dapat menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian secara sistematis dan logis (Sugiyono, 2020). Teknik ini mencakup langkah-langkah mulai dari pengorganisasian data mentah, pengolahan data melalui perhitungan statistik atau metode tertentu, hingga penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah

mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2007) sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung perilaku, kejadian, atau fenomena yang terjadi pada subjek penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data primer secara nyata dan objektif, terutama untuk variabel yang sulit diukur melalui kuesioner atau wawancara, seperti perilaku sosial, komunikasi, dan interaksi anak (Sugiyono, 2018).

   Bentuk observasi yang peneliti gunakan yaitu observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan subjek penelitian sambil mengamati perilaku, interaksi, dan fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2020). Dalam observasi ini peneliti tidak hanya sebagai pengamat pasif, tetapi ikut berperan atau berpartisipasi secara terbatas dalam kegiatan yang sedang diamati. Tujuan dari observasi partisipatif adalah memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks, interaksi sosial, dan dinamika yang terjadi secara alami, terutama ketika subjek adalah anak usia dini yang perilakunya sulit.

G. Teknik Analisis Data

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest-posttest* satu kelompok *(one group pretest-posttest design).* Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak**.** Dalam penelitian eksperimen ini, teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

   Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data penelitian

secara sistematis tanpa melakukan pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran kondisi data hasil *pretest* dan *posttest*, seperti nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, dan persentase. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengetahui kondisi awal kemampuan anak sebelum perlakuan serta melihat perubahan atau peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *pretend play*, sehingga memberikan gambaran umum terhadap hasil penelitian yang diperoleh.

Tabel 3. 5
One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	**Perlakuan**	***Postest***
O1	X	O2

Keterangan:

a. Melakukan *pretest* mengukur kondisi awal responden sebelum diberi perlakuan (0_1)
b. Memberi perlakuan ($_X$)
c. Melaksanakan *posttest* untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah di beri perlakuan (0_2)

Sebelum data diolah maka masing- masing item jawaban dari instrument di beri skor terlebih dahulu, baik untukpernyataan positif maupun negatif, seperti sebagai berikut:

Adapun rumusnya adalah:

R= H = L

Keterangan

R : Rentang

H : Skor

L : Skor Terendah

Menurut Sugiyono (2020) skor adalah angka atau nilai yang diberikan pada setiap item instrumen untuk mengukur indikator tertentu. Cara menentukan skor biasanya tergantung pada skala pengukuran yang

digunakan rentang 1-4, jumlah item sebayak 11 sehingga interval kriteria sebagai berikut:

a. Skor Maksimum 4 X 11= 44

   Keterangan skor maksimum nilai tertinggi adalah 4, jadi 11 dikalikan dengan sub indikator keseluruhan berjumlah 11 dan hasilnya 44.

b. Skor Minimum 1 X 11 = 11

   Keterangan skor minimum nilai tertingginya adalah 1, jadi 1 dikalikan dengan sub indikator keseluruhan berjumlah 11 dan hasilnya 11.

c. Rentang 40 - 11= 29

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

d. Jumlah kriteria ada 4 bagian (belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik).

e. Panjang Kelas Interval 44 : 4 = 11

   Keterangan panjang interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak kriteria.

adapun klasifikasi skor peningkatan kemandirian anak adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6
Klasifikasi Skor Peningkatan Kecerdasan Interpersonal

No	Skor	Kategori Peningkatan Kecerdasan Interpersonal
1	35 – 44	Berkembang Sangat Baik
2	27 – 34	Berkembang Sesuai Harapan
3	19 – 26	Mulai Berkembang
4	11 – 18	Belum Berkembang

Tabel 3. 7
Kemandirian Instrument dan Bobot

Kecerdasan Interpersonal	Skor
Berkembang Sangat Baik	4
Berkembang Sesuai Harapan	3
Mulai Berkembang	2
Belum Berkembang	1

2. Uji Persyaratan Analis
   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *kolmogrov-smirnov test* dengan menggunakan bantuan program spss versi 26. Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *p-value* atau signifikansi yaitu sebagai berikut:

      Jika sig < 0,05 maka H_a ditolak atau data tidak berdistribusi normal

      Jika sig > 0,05 maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal

   b. Uji Homogenitas

      Uji homogenitas digunakan untuk menentukan variasi data dari sampel yang dianalisis sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dapat diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu:

      Jika sig > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat homogen

      Jika sig < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut bersifat tidak homogen

3. Uji-T

   Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dinalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah

tindakan eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung uji-t sebagai berikut:

Rumus uji-t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n\ (n-1)}}}$$

Untuk menguji hipotesis maka dilakukan uji-t dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05, uji-t untuk menguji hipotesis, dimana data penelitian akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan data sesudah diberikan tindakaan. Keputusan yang diberikan setelah dilakukan pengujian sebagai berikut:

a. Jika signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak
b. Jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

BAB IV
PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data *Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *pretend play*, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. *Pretest* dilaksanakan terhadap 16 anak dengan menggunakan instrumen observasi yang mengacu pada indikator kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan berkomunikasi secara efektif, memiliki empati, dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Hasil pretest ini menjadi dasar untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal anak sebelum perlakuan sekaligus sebagai pembanding terhadap hasil *posttest* setelah penerapan metode *pretend play*.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh gambaran bahwa tingkat kecerdasan interpersonal anak masih tergolong rendah. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan rentang skor 13–18. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 248 dengan nilai rata-rata 15,5. Berdasarkan klasifikasi skor yang telah ditetapkan, rata-rata tersebut berada pada interval 11–18 sehingga termasuk kategori Belum Berkembang (BB). Sebagai langkah awal, peneliti menyusun instrumen penelitian berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan untuk mengukur kecerdasan interpersonal anak yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 1
Hasil Data *Pretest*

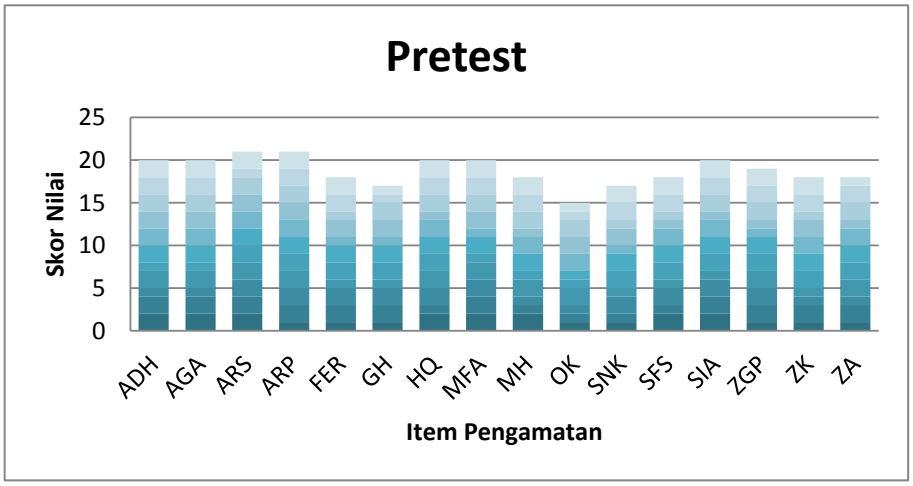
Kode Anak	Item Pengamatan											Skor	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ADH	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	16	BB
AGA	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	15	BB
ARS	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	13	BB
ARP	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	17	BB
FER	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14	BB
GH	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	14	BB
HQ	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	15	BB
MFA	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	17	BB
MH	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	16	BB
OK	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	18	BB
SNK	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	15	BB
SFS	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	15	BB
SIA	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	15	BB
ZGP	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	17	BB
ZK	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	16	BB
ZA	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	15	BB
Jumlah	**22**	**27**	**17**	**24**	**21**	**21**	**19**	**27**	**24**	**23**	**22**	**248**	
	Rata-Rata											**15,5**	

Berdasarkan tabel 4.1 mengenai hasil *pretest* kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, diperoleh skor tertinggi sebesar 18 dan skor terendah sebesar 13. Dari 16 anak yang menjadi sampel penelitian, seluruh anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 248 dengan rata-rata skor sebesar 15,5. Berdasarkan klasifikasi penilaian yang telah ditetapkan, rata-rata tersebut termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hasil ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak masih rendah dan memerlukan upaya untuk ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya.

Dengan melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung

masih belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif, menunjukkan empati kepada teman, serta menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Oleh karena itu, peneliti memberikan perlakuan *(treatment)* berupa penerapan metode *pretend play*. Melalui kegiatan bermain peran, anak diharapkan memperoleh pengalaman sosial yang lebih bermakna sehingga kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, dan hubungan sosial anak dapat berkembang dengan lebih baik. *Treatment* ini diberikan sebanyak empat kali pertemuan dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Gambar 4. 1
Hasil data *Pretest*



Berdasarkan hasil pengamatan awal yang peneliti lakukan di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung pada kelompok B3 yang berjumlah 16 orang anak, ditemukan bahwa kecerdasan interpersonal anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator kecerdasan interpersonal yang masih berada pada kategori rendah. Pada indikator kemampuan anak berkomunikasi secara efektif, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara lisan kepada teman maupun guru. Selain itu, anak belum mampu menjawab pertanyaan dengan jelas, kurang berinisiatif memulai percakapan dengan teman sebaya, serta belum mampu mendengarkan dengan baik ketika orang lain berbicara. Kondisi tersebut menunjukkan

bahwa kemampuan komunikasi sosial anak masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal.

Kemudian, pada indikator memiliki empati yang baik, masih banyak anak yang belum menunjukkan kepedulian terhadap teman yang sedang sedih atau mengalami kesulitan. Anak juga belum terbiasa membantu teman secara sukarela tanpa diminta oleh guru. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran, anak cenderung lebih fokus pada dirinya sendiri sehingga kurang memperhatikan kondisi dan kebutuhan teman di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam memahami dan merasakan perasaan orang lain masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Pada indikator menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama saat melakukan kegiatan kelompok. Anak juga belum mampu berbagi alat bermain dengan teman secara konsisten serta masih sering terjadi perselisihan kecil ketika bermain bersama. Selain itu, beberapa anak masih menunjukkan sikap kurang sabar saat menunggu giliran dan belum mampu menyesuaikan diri dengan aturan kelompok secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dalam membangun hubungan yang positif dengan teman sebaya masih perlu ditingkatkan.

Dari hasil *pretest* maka di dapatkan hasil persentase kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Persentase Skor Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung

Interval	Kategori	F	%
35 - 44	Berkembang Sangat Baik	0	0%
27 - 34	Berkembang Sesuai Harapan	0	0%
19 - 26	Mulai Berkembang	0	0%
11 -18	Belum Berkembang	16	100%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil pretest awal kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung menunjukkan skor yang didominasi oleh kategori Belum Berkembang (BB). Total subjek dalam penelitian ini adalah 16 anak. Sebanyak 16 anak (100%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan tidak terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), maupun Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase masing-masing sebesar 0%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari kemampuan anak yang masih kurang optimal dalam berkomunikasi secara efektif, menunjukkan empati kepada teman, serta menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat, memulai percakapan dengan teman sebaya, membantu teman yang mengalami kesulitan, bekerja sama dalam kegiatan kelompok, dan berbagi dengan teman saat bermain.

Hasil ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak secara umum masih perlu ditingkatkan sebelum diberikan perlakuan *(treatment)* menggunakan metode *pretend play*. Oleh karena itu, peneliti memberikan treatment berupa kegiatan *pretend play* yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, dan hubungan sosial anak sehingga kecerdasan interpersonal mereka dapat berkembang secara optimal.

2. Rencana Perlakuan *Treatment*

Rencana perlakuan (treatment) dalam penelitian ini berkaitan dengan pemberian perlakuan kepada anak melalui penerapan metode *pretend play* untuk melihat pengaruhnya terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Perencanaan ini disusun secara sistematis agar pelaksanaan perlakuan dapat berjalan dengan baik,

terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang diukur melalui indikator kemampuan berkomunikasi secara efektif, memiliki empati yang baik, dan menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain.

Perlakuan akan dilaksanakan dalam empat kali pertemuan *(treatment)* dengan tema dan kegiatan bermain peran yang berbeda pada setiap pertemuan. Meskipun demikian, seluruh kegiatan tetap menggunakan metode *pretend play* sebagai strategi utama pembelajaran. Dalam penelitian ini, anak diberikan kesempatan untuk memerankan berbagai tokoh dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual beli, profesi, keluarga, maupun aktivitas sosial lainnya. Melalui kegiatan bermain peran tersebut, anak diharapkan dapat berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya, belajar berkomunikasi, bekerja sama, berbagi peran, memahami perasaan orang lain, serta menyelesaikan permasalahan sosial yang muncul selama bermain. Kegiatan dirancang secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Sebelum melaksanakan perlakuan *(treatment*), peneliti akan menjelaskan aturan dan langkah-langkah kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Selama proses *treatment*, peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, dukungan, dan penguatan agar anak dapat terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan. *Treatment* diberikan sebanyak empat kali pertemuan dengan fokus pencapaian indikator kecerdasan interpersonal pada setiap pertemuan. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak masih berada pada kategori belum berkembang, sehingga hasil tersebut dijadikan sebagai data awal dalam menentukan fokus dan intensitas perlakuan yang diberikan. Setelah seluruh treatment selesai dilaksanakan, peneliti akan memberikan posttest untuk mengetahui peningkatan atau perubahan kecerdasan interpersonal anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *pretend play*. Perlakuan *treatment* ini akan dilaksanakan di UPTD

TK Negeri Pembina Pagaruyung pada jadwal yang sudah ditetapkan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3
Jadwal Kegiatan Perlakuan

No	Waktu Treatmen	Keterangan	Kegiatan
1.	8 Juni 2026	*Treatmen* 1	Mencipta bentuk macan-macam dan jenis bakso dengan menggunakan plastisin
2.	9 Juni 2026	*Treatmen* 2	Membangun dan membuat jalur antrean warung bakso dengan menggunakan balok
3.	10 Juni 2026	*Treatmen* 3	Bercerita tentang tugas penjual bakso (meracik, memasak, melayani pembeli) dan bermin peran menjadi pembeli bakso dengan menggunakan alat permainan yang sudah disediakan.
4.	11 Juni 2026	*Treatmen 4*	Bermain peran menjadi penjuak bakso yang ramah dan jujur serta pembeli bakso yang sopan dan sabar.

3. Deskripsi Data *Treatment*

a. Treatment I

1) Perencanaan

Perencanaan berkaitan dengan gambaran, rancangan, maupun desain yang dipersiapkan sebelum melakukan treatment, sehingga pelaksanaan treatment berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. *Treatment* pertama dilaksanakan di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung pada

kelompok B3 yang berjumlah 16 orang anak. Sebelum kegiatan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan berbagai fasilitas dan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun persiapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a) Menyiapkan ruangan kelas dan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan kecerdasan interpersonal anak.
b) Menyiapkan media dan alat bermain yang mendukung kegiatan *pretend play* dengan tema "Profesi di sekitarku", seperti plastisin, perlengkapan penjual bakso (meja, mangkok, celemek) serta atribut sederhana yang digunakan anak saat bermain peran.
c) Menyiapkan skenario kegiatan bermain peran yang melibatkan interaksi sosial antara anak sebagai penjual, pembeli, dan kasir.
d) Menyiapkan modul pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan *pretend play* yang akan dilaksanakan selama proses *treatment.*

2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *pretest* dan memperoleh gambaran mengenai tingkat kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, peneliti merancang *treatment* pertama dengan menggunakan metode *pretend play*. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru dan peneliti menyambut kedatangan anak di depan kelas dengan ramah. Anak mengikuti kegiatan pembiasaan pagi seperti berbaris, berdoa, senam pagi, serta kegiatan rutin sekolah lainnya. Setelah seluruh kegiatan pembiasaan selesai dan anak berada di dalam kelas, peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, serta mengajak anak berdoa sebelum memulai pembelajaran.

Pada kegiatan inti, peneliti memperkenalkan tema bermain yang akan dilakukan yaitu "Profesi di sekitarku". Peneliti mengajak anak berdiskusi sederhana mengenai pengalaman mereka saat membeli bakso dan mengajak anak mencipta bentuk jenis-jenis bakso dengan menggunakan plastisin. Anak diberikan kesempatan

untuk menceritakan pengalaman, mengemukakan pendapat, dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Kemudian, peneliti menjelaskan peran yang akan dimainkan oleh anak, yaitu membuat bermacam- macam jenis bakso dari plastisin serta menjadi peran penjual dan pembeli bakso. Anak diberi kebebasan memilih peran sesuai minatnya, kemudian peneliti menjelaskan tugas sederhana dari masing-masing peran. Setelah itu, anak mulai melakukan kegiatan *pretend play* sesuai dengan peran yang telah dipilih. Penjual menawarkan dagangan kepada pembeli, pembeli membeli dan dan membayar dagangan menggunakan uang mainan, sedangkan kasir membantu proses transaksi. Selama kegiatan berlangsung, anak berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, berbagi peran, serta belajar mengikuti aturan yang telah disepakati bersama.

Peneliti berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya permainan, memberikan arahan apabila diperlukan, serta mendorong anak untuk aktif berkomunikasi dengan teman-temannya. Melalui kegiatan ini, anak dilatih untuk menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, mendengarkan saat orang lain berbicara, menunjukkan kepedulian terhadap teman, serta menjalin hubungan yang harmonis selama bermain bersama.

Setelah kegiatan bermain selesai, peneliti mengajak anak melakukan refleksi sederhana mengenai pengalaman yang mereka peroleh selama bermain peran. Anak diberi kesempatan untuk menceritakan peran yang dimainkan dan perasaan yang dirasakan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, peneliti memberikan penguatan positif terhadap perilaku sosial yang ditunjukkan anak, seperti kerja sama, sikap saling membantu, empati, dan kemampuan berkomunikasi dengan teman. Kegiatan kemudian ditutup dengan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari anak.



Gambar 4. 2
***Treatment* I**
Anak Mencipta bentuk macan-macam dan jenis bakso dengan menggunakan plastisin

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa peneliti memperkenalkan kegiatan *pretend play* kepada anak-anak dengan tema "Profesi di sekitarku" kemudian bercakap-cakap tentang macam-macam jenis bakso. Peneliti menjelaskan peran yang akan dimainkan oleh anak sebagai penjual, pembeli, dan kasir serta menjelaskan aturan sederhana selama kegiatan berlangsung. Anak-anak terlihat antusias memilih dan memainkan perannya masing-masing. Selama kegiatan berlangsung, anak melakukan interaksi sosial melalui kegiatan jual beli, saling berkomunikasi, bertanya, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman sesuai peran yang dimainkan. Melalui kegiatan *pretend play* tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif, menunjukkan sikap empati, dan menjalin hubungan yang harmonis dengan teman sebaya dalam suasana belajar yang menyenangkan.

3) Pengamatan

Pada tahap akhir kegiatan *treatment* I, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan *pretend play* yang telah dilaksanakan. Peneliti memberikan

kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalaman selama bermain peran, mengungkapkan perasaan mereka, serta menyebutkan peran yang dimainkan. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan dialog sederhana untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam berkomunikasi, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial dengan teman selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran melalui metode *pretend play* mulai mendorong anak untuk berinteraksi secara lebih aktif dengan teman sebaya. Sebagian besar anak menunjukkan antusiasme ketika memainkan peran sebagai penjual, pembeli, maupun kasir dalam kegiatan "Profesi di sekitarku". Anak terlihat berani berbicara, menjawab pertanyaan, serta melakukan percakapan sederhana dengan teman sesuai peran yang dimainkan.

Meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dan arahan dari peneliti, sebagian besar anak menunjukkan respons positif selama kegiatan berlangsung. Anak mulai belajar bekerja sama, berbagi peran, menunggu giliran, serta menunjukkan kepedulian kepada teman saat bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *pretend play* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya melalui pengalaman sosial secara langsung.

Hasil pencapaian skor perkembangan anak pada tahap ini secara rinci disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4
Hasil Data *Treatment* I

Kode Anak	Item Pengamatan											Skor	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ADH	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	20	MB
AGA	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	16	BB
ARS	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	19	MB
ARP	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	19	MB
FER	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	19	BB
GH	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	MB
HQ	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	19	MB
MFA	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	18	BB
MH	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	17	BB
OK	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	18	BB
SNK	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	17	BB
SFS	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	20	MB
SIA	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	19	MB
ZGP	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	18	BB
ZK	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	17	BB
ZA	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	20	MB
Jumlah	**27**	**29**	**22**	**27**	**26**	**27**	**23**	**29**	**25**	**26**	**26**	**297**	
	Rata-Rata											**18,5625**	

Berdasarkan data pada Tabel 4.4 mengenai hasil *treatment* I yang dilakukan menggunakan metode *pretend play* dalam pembelajaran, secara keseluruhan dari 16 anak yang diobservasi diperoleh skor total sebesar 297 dengan nilai rata-rata 18,56. Berdasarkan hasil observasi tersebut, skor tertinggi yang diperoleh anak adalah 21 yang diraih oleh anak dengan inisial GH**,** sedangkan skor terendah adalah 16 yang diperoleh anak dengan inisial AGA. Dari segi kategori pencapaian, terdapat 7 anak (43,75%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB**)** dan 9 anak (56,25%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sementara itu, belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan metode *pretend play* mulai memberikan dampak positif terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Pada *treatment* I ini, terlihat bahwa sebagian besar anak telah menunjukkan perkembangan dalam kemampuan berkomunikasi, menunjukkan sikap empati, dan menjalin hubungan sosial dengan teman maupun guru. Meskipun demikian, perkembangan yang ditunjukkan anak masih berada pada tahap awal, yang terlihat dari masih adanya beberapa anak pada kategori Belum Berkembang (BB) dan sebagian lainnya baru mencapai kategori Mulai Berkembang (MB). Penggunaan metode *pretend play* mulai memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan interpersonal anak, namun hasil yang diperoleh belum optimal sehingga masih diperlukan treatment lanjutan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak hingga mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

4) Evaluasi

Berdasarkan *treatment* I yang telah peneliti lakukan, evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui respons anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *pretend play*. Pelaksanaan *treatment* I dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan bermain peran dengan tema yang telah disiapkan peneliti, di mana anak diberi kesempatan untuk berperan sebagai penjual, pembeli, dan kasir dalam kegiatan simulasi jual beli. Selama kegiatan berlangsung, anak diajak untuk berinteraksi dengan teman, berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami aturan sederhana dalam bermain peran.

Anak-anak menunjukkan respons yang cukup positif terhadap kegiatan *pretend play*. Sebagian besar anak tampak antusias mengikuti permainan, berani berinteraksi dengan teman, dan mulai menunjukkan kemampuan komunikasi yang lebih baik dibandingkan

sebelum diberikan perlakuan. Anak-anak terlihat aktif dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan sederhana, serta melakukan percakapan sesuai dengan peran yang dimainkan. Selain itu, beberapa anak mulai menunjukkan sikap empati dan kepedulian terhadap teman selama kegiatan berlangsung.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa metode *pretend play* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk terlibat secara aktif dalam interaksi sosial. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan dan stimulasi lebih lanjut karena masih menunjukkan rasa malu, kurang percaya diri, serta belum mampu berinteraksi secara optimal dengan teman sebayanya. Hal ini terlihat dari hasil *treatment* I yang menunjukkan sebagian anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan sebagian lainnya telah mencapai kategori Mulai Berkembang (MB).

Secara keseluruhan, pelaksanaan *treatment* I menunjukkan bahwa metode *pretend play* mulai memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak, terutama pada aspek kemampuan berkomunikasi, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Namun, perkembangan yang diperoleh belum maksimal sehingga diperlukan *treatment* lanjutan agar kemampuan interpersonal anak dapat berkembang secara lebih optimal dan mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

b. Treatment II

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum melaksanakan penelitian di lapangan tentu perlu melakukan perencanaan terlebih dahulu agar kegiatan yang akan dilaksanakan berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. *Treatment* II dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2026 di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung

dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang anak. Pada *treatment* kedua ini, peneliti melaksanakan kegiatan *pretend play* dengan tema Profesi di sekitarku dengan sub tema mempraktikkan tugas pembeli bakso (memesan, mengantre, membayar) yaitu anak akan membangun dan membuat jalur antrean warung bakso menggunakan balok sebagai media bermain.

Kegiatan diawali dengan membaca doa sebelum belajar dan kegiatan pembiasaan yang rutin dilakukan di sekolah. Setelah itu, peneliti mengajak anak berdiskusi mengenai pengalaman mereka ketika membeli bakso di warung atau rumah makan. Anak diajak mengenal pentingnya antrean saat menunggu giliran membeli makanan serta memahami aturan sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, peneliti menyiapkan balok-balok permainan yang akan digunakan anak untuk membangun warung bakso dan membuat jalur antrean. Anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam menyusun balok menjadi bentuk warung bakso serta membuat jalur antrean yang rapi. Selama kegiatan berlangsung, anak saling berdiskusi, berbagi tugas, dan membantu teman dalam menyelesaikan bangunan yang dibuat.

Melalui kegiatan tersebut, anak belajar berkomunikasi dengan teman, menyampaikan pendapat, menerima masukan, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Anak juga mulai memahami pentingnya menunggu giliran, mematuhi aturan antrean, dan menghargai pendapat orang lain. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta membantu anak apabila mengalami kesulitan selama proses bermain.

Pada akhir kegiatan, peneliti mengajak anak melakukan refleksi sederhana mengenai pengalaman yang diperoleh selama bermain. Anak diminta menceritakan hasil bangunan yang telah dibuat serta perasaan mereka ketika bekerja sama dengan teman.

Peneliti memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul selama kegiatan, seperti kemampuan bekerja sama, sikap sabar menunggu giliran, saling membantu, dan kemampuan berkomunikasi dengan teman.

Berdasarkan hasil pengamatan selama *treatment* II, terlihat bahwa anak mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berinteraksi sosial. Anak tampak lebih aktif berdiskusi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta mulai memahami aturan sosial sederhana seperti antre dan bergiliran. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *pretend play* melalui pembangunan warung bakso dan jalur antrean mampu memberikan stimulasi yang positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak.

2) Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan *treatment* II pada tanggal 9 Juni 2026 di kelas B3 UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti dan guru menyambut kedatangan anak di depan kelas dengan mengucapkan salam dan berjabat tangan. Setelah seluruh anak hadir, guru mengajak anak mengikuti kegiatan pembiasaan pagi yang telah menjadi rutinitas sekolah. Selanjutnya, anak berbaris di halaman sekolah, membaca ikrar, melakukan senam pagi, bernyanyi bersama, kemudian mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas secara tertib.

Setelah anak duduk dengan rapi di dalam kelas, peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, dan mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah kegiatan pembukaan selesai, peneliti menyampaikan tema pembelajaran pada hari itu, yaitu ” Profesi di sekitarku” dengan sub tema “Mempraktikan tugas pembeli bakso (memesan, mengantre, membayar)”. Peneliti mengajak anak berdiskusi mengenai pengalaman mereka saat membeli bakso serta pentingnya antre dan menunggu giliran ketika berada di warung bakso.

Pada kegiatan inti, peneliti memperlihatkan media balok yang akan digunakan untuk membangun warung bakso dan membuat jalur antrean. Peneliti menjelaskan fungsi masing-masing balok dan memberikan contoh sederhana tentang bentuk warung serta jalur antrean yang akan dibuat. Anak kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk bekerja sama menyusun balok menjadi bangunan warung bakso serta membuat jalur antrean yang tertata rapi.

Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya mengenai bentuk bangunan yang akan dibuat. Anak saling bertukar pendapat, berbagi tugas, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan bangunan yang telah direncanakan. Peneliti memberikan stimulasi melalui pertanyaan sederhana, seperti bagaimana cara membuat antrean yang baik dan mengapa pembeli harus menunggu giliran ketika membeli bakso. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar memahami aturan sosial sederhana, seperti bekerja sama, bergiliran, menghargai pendapat teman, dan mematuhi aturan antrean.

Peneliti berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya kegiatan, memberikan bantuan apabila diperlukan, serta memberikan penguatan terhadap perilaku sosial positif yang ditunjukkan anak. Setelah seluruh kelompok selesai membangun warung bakso dan jalur antrean, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan hasil karyanya di depan teman-teman. Kegiatan kemudian ditutup dengan refleksi sederhana mengenai pengalaman anak selama bekerja sama dalam kelompok dan manfaat mematuhi aturan antrean dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui *treatment* II ini, anak tampak lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta mulai menunjukkan sikap sabar dalam menunggu giliran dan

menghargai pendapat orang lain. Kegiatan membangun warung bakso dan membuat jalur antrean menggunakan balok memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan hubungan sosial yang merupakan bagian dari kecerdasan interpersonal.



Gambar 4. 3
***Treatment* II**
Anak membangun dan membuat jalur antrean warung bakso dengan balok

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa peneliti memperkenalkan media balok kepada anak-anak serta menjelaskan cara menyusun balok untuk membentuk bangunan warung bakso dan jalur antrean. Peneliti memberikan arahan mengenai pentingnya bekerja sama dalam kelompok serta menjelaskan fungsi jalur antrean sebagai tempat pembeli menunggu giliran secara tertib. Anak-anak terlihat antusias selama kegiatan berlangsung. Mereka secara bersama-sama menyusun balok menjadi bentuk warung bakso sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing kelompok.

Selain itu, anak juga bekerja sama membuat jalur antrean dengan menata balok secara berurutan. Selama proses tersebut, anak saling berdiskusi, berbagi tugas, memberikan bantuan kepada teman, serta mengemukakan pendapat mengenai bentuk bangunan yang akan dibuat. Melalui kegiatan ini, anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, menghargai pendapat orang lain, menunggu giliran,

dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan membangun warung bakso dan jalur antrean menggunakan balok juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosialnya secara optimal.

3) Pengamatan

Pada tahapan akhir kegiatan *treatment* II, peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali pengalaman mereka selama membangun warung bakso dan membuat jalur antrean menggunakan balok. Peneliti juga melakukan dialog interaktif dengan menanyakan perasaan anak selama mengikuti kegiatan serta meminta mereka menjelaskan bagaimana cara bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, peneliti memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperlihatkan hasil bangunan yang telah dibuat dan menjelaskan fungsi jalur antrean yang mereka susun.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran melalui metode *pretend play* mampu menumbuhkan antusiasme yang tinggi pada anak. Anak-anak tampak senang dan bersemangat ketika diberikan kesempatan untuk membangun warung bakso sesuai dengan imajinasi mereka. Selama kegiatan berlangsung, anak aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam menyusun balok menjadi bentuk warung dan jalur antrean yang tertata rapi.

Anak-anak juga mulai menunjukkan kemampuan interpersonal yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan teman, meminta bantuan ketika mengalami kesulitan, memberikan bantuan kepada teman yang membutuhkan, serta menunggu giliran saat menggunakan balok permainan. Beberapa anak bahkan mampu

memberikan saran kepada temannya mengenai cara menyusun balok agar bangunan menjadi lebih kokoh dan menarik.

Melalui kegiatan membangun warung bakso dan membuat jalur antrean menggunakan balok, anak tidak hanya belajar tentang aturan sosial sederhana seperti antre dan bergiliran, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menjalin hubungan sosial yang positif dengan teman sebayanya. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat anak lebih aktif berpartisipasi sehingga perkembangan kecerdasan interpersonal anak mulai terlihat selama pelaksanaan *treatment* II.

Tabel 4. 5
Hasil Data *Treatment* II

Kode Anak	**Item Pengamatan**											**Skor**	**Kategori**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ADH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
AGA	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	24	MB
ARS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
ARP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
FER	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
GH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
HQ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
MFA	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	24	MB
MH	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	23	MB
OK	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	26	MB
SNK	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	24	MB
SFS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
SIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
ZGP	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	25	MB
ZK	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	23	MB
ZA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	MB
Jumlah	**32**	**32**	**36**	**31**	**34**	**34**	**35**	**30**	**33**	**33**	**33**	**367**	
	Rata-Rata											**22,9375**	

Berdasarkan data pada Tabel 4.5 mengenai hasil data *treatment* II yang dilakukan menggunakan metode *pretend play*, secara keseluruhan dari 16 anak yang diobservasi diperoleh skor total sebesar 367 dengan nilai rata-rata 22,94. Berdasarkan hasil observasi tersebut, skor tertinggi yang diperoleh anak adalah 26 yang diraih oleh anak dengan inisial OK, sedangkan skor terendah adalah 20 yang diperoleh anak dengan inisial ZA. Dari segi kategori pencapaian, seluruh anak atau 16 anak (100%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB**)**. Sementara itu, belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan metode *pretend play* pada *treatment* II mulai menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan treatment sebelumnya. Kegiatan membangun dan membuat jalur antrean warung bakso menggunakan balok memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya melalui kegiatan kerja sama kelompok. Anak terlihat lebih aktif dalam berkomunikasi, menyampaikan ide, berbagi tugas, serta membantu teman selama proses penyusunan balok berlangsung.

Peningkatan skor yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan interpersonal anak mulai berkembang, terutama pada aspek kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunggu giliran, serta menghargai pendapat orang lain. Anak juga mulai memahami aturan sosial sederhana, seperti pentingnya antre dan bergiliran dalam kegiatan kelompok. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya anak yang mampu berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung dan menunjukkan interaksi sosial yang positif dengan teman-temannya.

Secara keseluruhan, hasil *treatment* II menunjukkan bahwa metode *pretend play* memberikan pengaruh positif terhadap

perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Meskipun seluruh anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), terjadi peningkatan rata-rata skor dari treatment sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan treatment lanjutan agar kemampuan interpersonal anak dapat berkembang lebih optimal dan mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

4) Evaluasi

Evaluasi *treatment* II dilakukan untuk mengetahui respon serta perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *pretend play*. Pelaksanaan *treatment* II difokuskan pada kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap sosial positif melalui kegiatan membangun jalur antrean warung bakso menggunakan balok. Berdasarkan hasil lembar observasi dan catatan anekdot, anak-anak pada umumnya menunjukkan respon yang positif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat aktif terlibat dalam proses bermain peran, seperti menyusun balok secara bersama-sama, berdiskusi sederhana dalam menentukan bentuk jalur antrean, serta saling membantu antar teman dalam menyelesaikan tugas kelompok. Suasana pembelajaran juga terlihat lebih hidup karena anak lebih sering berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya.

Dibandingkan dengan *treatment* sebelumnya, kemampuan anak dalam aspek komunikasi sosial, kerja sama, serta pengendalian diri dalam situasi kelompok menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Anak mulai mampu menunggu giliran saat menggunakan media balok, berbagi peran dalam kelompok, serta mengikuti aturan permainan yang telah disepakati. Selain itu, anak juga terlihat lebih

berani menyampaikan ide dan pendapat sederhana selama kegiatan berlangsung, meskipun masih memerlukan arahan dari guru.

Guru pendamping mencatat bahwa minat anak terhadap kegiatan bermain peran meningkat karena metode *pretend play* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Secara kualitatif, kecerdasan interpersonal anak pada *treatment* II mengalami perkembangan awal yang cukup terlihat, di mana anak mulai mampu membangun interaksi sosial yang lebih terarah dengan teman sebaya. Hasil evaluasi ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode *pretend play* cukup efektif dalam menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, meskipun perkembangan tersebut masih berada pada tahap awal sehingga diperlukan penguatan melalui *treatment* lanjutan agar hasil yang dicapai lebih optimal.

c. Treatment III

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum melaksanakan penelitian di lapangan tentu diperlukan perencanaan yang matang agar pelaksanaan treatment dapat berjalan dengan baik, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Treatment* III dilaksanakan pada 10 Juni 2026 di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung pada pukul 08.00 -11.00 WIB dengan jumlah subjek sebanyak 16 orang anak. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan kegiatan rutin sekolah yaitu membaca doa sebelum belajar, membaca iqra secara bergantian, dilanjutkan dengan berbaris di halaman, membaca ikrar, senam pagi, serta mencuci tangan sebelum masuk kelas. Setelah itu, anak masuk ke kelas untuk melaksanakan kegiatan awal seperti membaca surah pendek dan hadist nabis serta bercakap-cakap mengenai tema hari ini.

Pada tahap kegiatan inti, peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa alat permainan peran warung bakso yang terdiri dari perlengkapan sederhana seperti mangkuk, sendok, uang mainan, serta perlengkapan pendukung lainnya. Selanjutnya peneliti memberikan apersepsi dengan bercerita tentang tugas penjual bakso, yaitu meracik, memasak, dan melayani pembeli sebagai pengantar kegiatan bermain peran. Setelah itu, anak diarahkan untuk melakukan kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli bakso secara bergantian dengan menggunakan alat permainan yang telah disediakan, sehingga terjadi interaksi sosial antar anak dalam proses jual beli sederhana tersebut. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan komunikasi, kerja sama, serta interaksi sosial anak dalam kelompok

Pada tahap penutup, anak diajak untuk berdiskusi sederhana mengenai pengalaman mereka selama bermain peran, kemudian peneliti memberikan penguatan terhadap perilaku sosial positif yang muncul selama kegiatan. Kegiatan diakhiri dengan penyampaian informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada hari berikutnya serta ditutup dengan doa dan salam. Dengan perencanaan tersebut, diharapkan pelaksanaan *Treatment* III dapat berjalan secara sistematis serta memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

2) Pelaksanaan

Peneliti merumuskan pelaksanaan *treatment* III yang dilaksanakan pada 10 Juni 2026 di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung**.** Penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan harian sekolah yang sudah terstruktur dan berlangsung pada pukul 08.00–11.00 WIB dengan jumlah subjek sebanyak 16 orang anak. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti bersama guru menyambut kedatangan anak di depan kelas dengan mengucapkan salam serta

menyalami anak sebagai bentuk pembiasaan sikap sopan santun. Kegiatan diawali sebelum pukul 08.00 dengan pembiasaan pagi berupa membaca iqra secara bergantian.

Memasuki pukul 08.00, anak-anak diarahkan untuk berbaris di halaman sekolah, kemudian melaksanakan kegiatan ikrar pagi, senam bersama, serta bernyanyi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah itu, anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas secara tertib. Setibanya di kelas, peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan membaca doa dan surat pendek yang telah ditentukan oleh guru. Kemudian, peneliti mulai memasuki kegiatan inti sesuai tema pembelajaran hari itu, yaitu sebagai berikut:

a) Pada kegiatan awal inti, peneliti melakukan tanya jawab sederhana untuk menggali pengalaman anak terkait kegiatan jual beli yang pernah mereka lihat atau alami, khususnya tentang penjual makanan seperti bakso.
b) Peneliti kemudian menjelaskan kegiatan bermain peran dengan tema “penjual dan pembeli bakso” serta mengenalkan peran-peran yang akan dimainkan anak, yaitu penjual bakso yang bertugas meracik, memasak, dan melayani pembeli, serta pembeli yang melakukan kegiatan transaksi sederhana. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk memilih atau mendapatkan peran masing- masing. Selanjutnya anak melakukan kegiatan bermain peran menggunakan media yang telah disediakan seperti mangkuk, sendok, uang mainan, dan perlengkapan warung bakso lainnya.
c) Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pendampingan dan observasi terhadap interaksi sosial anak, terutama dalam aspek kemampuan berkomunikasi, kerja sama, menunggu giliran, serta sikap saling menghargai antar teman. Peneliti juga memberikan arahan apabila anak mengalami kesulitan dalam

menjalankan peran, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan serta mampu menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak secara optimal.



Gambar 4. 4
***Treatment* III**
Bercerita tentang tugas penjual bakso (meracik, memasak, melayani pembeli) dan bermin peran menjadi pembeli bakso dengan menggunakan alat permainan yang sudah disediakan.

Dari gambar di atas dapat peneliti menjelaskan kepada anak-anak mengenai tugas seorang penjual bakso, mulai dari meracik bahan, memasak bakso, hingga melayani pembeli dengan ramah dan sopan. Setelah itu, peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain peran (*pretend play*) dengan menggunakan alat permainan yang telah disediakan, seperti mangkuk, sendok, uang mainan, meja jualan, dan perlengkapan lainnya. Anak-anak tampak antusias memerankan tokoh sebagai penjual dan pembeli bakso. Selama kegiatan berlangsung, anak saling berkomunikasi, melakukan transaksi jual beli sederhana, menunggu giliran, serta bekerja sama dengan teman dalam memainkan perannya masing-masing. Kegiatan ini memberikan pengalaman nyata kepada anak dalam memahami peran sosial, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menjalin hubungan yang baik dengan teman sebaya sehingga dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak.

3) Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* III yang dilaksanakan melalui kegiatan bercerita tentang tugas penjual bakso dan bermain peran menjadi pembeli bakso, terlihat bahwa anak menunjukkan perkembangan yang baik dalam aspek kecerdasan interpersonal. Anak tampak antusias mengikuti kegiatan sejak awal hingga akhir. Selama bermain peran, anak mampu berkomunikasi dengan teman menggunakan bahasa yang sederhana dan sopan, seperti saat memesan bakso, menawarkan dagangan, maupun melakukan transaksi jual beli menggunakan uang mainan. Selain itu, anak juga menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman dalam memainkan peran masing-masing, menunggu giliran, serta mematuhi aturan permainan yang telah disepakati bersama. Beberapa anak mulai menunjukkan sikap empati dan kepedulian terhadap temannya, seperti membantu teman yang mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan kepada teman lain untuk berpartisipasi. Secara keseluruhan, kegiatan bermain peran pada *treatment* III memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak, terutama dalam kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya.

Tabel 4. 6
Hasil Data *Treatment* III

Kode Anak	**Item Pengamatan**											**Skor**	**Kategori**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ADH	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	29	BSH
AGA	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	24	MB
ARS	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	24	MB
ARP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	MB
FER	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
GH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
HQ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	23	MB

MFA	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	24	MB
MH	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	25	MB
OK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
SNK	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	24	MB
SFS	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	25	MB
SIA	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	24	MB
ZGP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
ZK	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	25	MB
ZA	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	24	MB
Jumlah	**37**	**35**	**39**	**39**	**36**	**39**	**39**	**34**	**39**	**36**	**41**	**425**	
	Rata-Rata											**26,5625**	

Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* III yang dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2026 melalui kegiatan bercerita tentang tugas penjual bakso dan bermain peran menjadi pembeli bakso, terlihat adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 16 anak yang diamati, terdapat 5 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yaitu ADH, FER, GH, OK, dan ZGP, dengan skor berkisar antara 29 sampai 33. Sementara itu, 11 anak lainnya berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan skor antara 22 sampai 25. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 425 dengan rata-rata sebesar 26,5625.

Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak terlihat antusias mengikuti kegiatan bermain peran. Anak mulai mampu berkomunikasi dengan teman dan guru melalui percakapan sederhana ketika melakukan transaksi jual beli bakso. Selain itu, anak juga menunjukkan kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, berbagi alat permainan, serta memahami peran yang dimainkan sebagai penjual maupun pembeli. Sikap empati dan kepedulian sosial mulai tampak ketika anak membantu teman yang mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan kepada teman lain untuk berpartisipasi dalam permainan. Berdasarkan hasil

pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *pretend play* pada *treatment* III mampu memberikan stimulasi yang positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

4) Evaluasi

Evaluasi *treatment* III dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan bercerita tentang tugas penjual bakso dan bermain peran menjadi pembeli bakso. Evaluasi difokuskan pada indikator kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan anak dalam berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dengan teman, menunjukkan sikap empati, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis selama proses bermain berlangsung. Peneliti mengamati bahwa sebagian besar anak sudah mampu menjalankan perannya dengan baik, berinteraksi secara aktif dengan teman, serta menunjukkan rasa percaya diri ketika berbicara dan menyampaikan pendapat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan *pretend play* pada *treatment* III memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Anak terlihat lebih aktif dalam berkomunikasi, mampu bekerja sama saat bermain, dan mulai menunjukkan sikap saling menghargai serta peduli terhadap teman. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 425 dengan rata-rata 26,5625. Dari 16 anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat 5 anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 11 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *treatment* III melalui metode *pretend play* di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung bertema jual beli bakso telah berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak secara bertahap sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

d. Treatment IV

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum melaksanakan penelitian di lapangan perlu dilakukan perencanaan yang matang agar kegiatan yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan penelitian yang diharapkan. *Treatment* IV dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2026 di kelas B3 UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung dengan jumlah 16 orang anak. Pada *treatment* ini, peneliti menerapkan metode *pretend play* dengan tema "Profesi di sekitarku", yaitu bermain peran menjadi penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli bakso yang sopan dan sabar. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam memberikan perlakuan adalah sebagai berikut:

a) Peneliti dan guru menyambut kedatangan anak di depan kelas dengan mengucapkan salam serta mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
b) Anak mengikuti kegiatan pembukaan seperti bernyanyi, melakukan apersepsi, dan berdiskusi sederhana mengenai pengalaman membeli bakso serta sikap yang harus dimiliki seorang penjual dan pembeli.
c) Peneliti menjelaskan tema kegiatan pada hari itu, yaitu bermain peran menjadi penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli yang sopan dan sabar.
d) Peneliti menyiapkan berbagai alat permainan yang digunakan dalam kegiatan *pretend play*, seperti meja jualan, mangkuk, sendok, uang mainan, serta perlengkapan warung bakso lainnya.
e) Peneliti membagi peran kepada anak sebagai penjual dan pembeli, kemudian menjelaskan aturan bermain dan tugas masing-masing peran.
f) Anak mulai melakukan kegiatan bermain peran. Anak yang berperan sebagai penjual melayani pembeli dengan ramah, jujur,

dan menggunakan bahasa yang sopan, sedangkan anak yang berperan sebagai pembeli belajar menunggu giliran, berbicara dengan santun, dan bersikap sabar selama melakukan transaksi.

g) Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan sikap empati, dan menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya.
h) Setelah kegiatan bermain selesai, peneliti mengajak anak melakukan refleksi sederhana mengenai pengalaman bermain, perasaan yang dirasakan, serta nilai-nilai positif yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.
i) Peneliti memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang ditunjukkan anak, seperti sikap jujur, ramah, sopan, sabar, dan mampu bekerja sama dengan teman.
j) Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan pembelajaran, memberikan informasi mengenai kegiatan berikutnya, berdoa bersama, dan mengucapkan salam penutup.

2) Pelaksanaan

Peneliti merumuskan pelaksanaan *treatment* IV pada hari Kamis, tanggal 11 Juni 2026 di kelas B3 UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Peneliti dan guru menyambut kedatangan anak di depan kelas dengan mengucapkan salam dan menyalami anak satu per satu. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru mengajak anak melakukan kegiatan pembiasaan pagi, seperti berdoa bersama, bernyanyi, dan melakukan apersepsi yang berkaitan dengan pengalaman anak ketika membeli bakso di warung.

Setelah anak duduk dengan tertib di dalam kelas, peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar anak, serta menjelaskan tema pembelajaran pada hari itu, yaitu bermain peran menjadi penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli bakso yang sopan dan sabar. Peneliti kemudian menjelaskan aturan bermain dan

mengenalkan berbagai alat permainan yang akan digunakan selama kegiatan *pretend play*.

a) Pada kegiatan inti, peneliti mengajak anak melakukan tanya jawab mengenai tugas seorang penjual bakso dan sikap yang harus dimiliki seorang pembeli, seperti bersikap sopan, sabar, dan menghargai teman.
b) Selanjutnya, peneliti membagi peran kepada anak sebagai penjual dan pembeli. Peneliti menyiapkan berbagai alat permainan, seperti meja jualan, mangkuk, sendok, uang mainan, dan perlengkapan warung bakso lainnya. Anak kemudian mulai memainkan peran masing-masing dengan penuh antusias.
c) Selama kegiatan bermain peran berlangsung, peneliti membimbing anak untuk berkomunikasi dengan baik, menggunakan bahasa yang santun, menunggu giliran, serta bekerja sama dengan teman. Anak yang berperan sebagai penjual belajar melayani pembeli dengan ramah dan jujur, sedangkan anak yang berperan sebagai pembeli belajar bersikap sopan dan sabar ketika melakukan transaksi.
d) Pada akhir kegiatan, peneliti mengajak anak melakukan refleksi sederhana dengan menanyakan perasaan anak selama bermain, pengalaman yang diperoleh, serta memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang telah ditunjukkan anak selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4. 5
***Treatment* IV**
Bermain peran menjadi penjuak bakso yang ramah dan jujur serta pembeli bakso yang sopan dan sabar.

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa anak-anak sedang melakukan kegiatan bermain peran (*pretend play*) dengan tema "Profesi di sekitarku" dengan sub tema menerapkan adab sopan dan santun ketika antre di warung bakso. Anak-anak berperan sebagai penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli yang sopan dan sabar. Peneliti membimbing anak untuk menjalankan perannya masing-masing dengan baik melalui kegiatan jual beli sederhana menggunakan alat permainan yang telah disediakan. Anak tampak antusias mengikuti kegiatan, saling berkomunikasi, menawarkan dagangan, memesan bakso, melakukan transaksi menggunakan uang mainan, serta menunggu giliran dengan tertib. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan kemampuan bekerja sama, menghargai teman, dan menjalin interaksi sosial yang positif anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

3) Pengamatan

Pada kegiatan akhir, anak diajak untuk menceritakan kembali pengalaman mereka selama bermain peran sebagai penjual dan

pembeli bakso. Peneliti juga menanyakan perasaan anak selama mengikuti kegiatan serta mengajak anak mendiskusikan sikap-sikap baik yang telah diterapkan, seperti bersikap ramah, jujur, sopan, sabar, dan saling menghargai. Selanjutnya, peneliti bersama anak membahas kembali kegiatan yang telah dilakukan serta memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *pretend play* berjalan dengan baik dan menyenangkan. Sebagian besar anak merasa senang dan tertarik untuk terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Anak-anak tampak antusias ketika memerankan tokoh sebagai penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli yang sopan dan sabar. Selain itu, anak mampu berkomunikasi dengan teman menggunakan bahasa yang sederhana dan santun, bekerja sama dalam memainkan peran, menunggu giliran, serta menunjukkan sikap empati dan kepedulian terhadap teman. Melalui kegiatan ini, kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, menjalin hubungan yang harmonis, dan bekerja sama dengan teman sebaya terlihat semakin berkembang sesuai dengan tujuan penerapan metode *pretend play* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Tabel 4. 7
Hasil Data Treatmen IV

Kode Anak	Item Pengamatan											Skor	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ADH	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	34	BSH
AGA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	34	BSH
ARS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
ARP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
FER	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
GH	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	38	BSB
HQ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
MFA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
MH	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	39	BSB
OK	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	38	BSB
SNK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
SFS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
SIA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	34	BSH
ZGP	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
ZK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	BSH
ZA	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	38	BSB
Jumlah	**50**	**47**	**49**	**50**	**46**	**50**	**49**	**48**	**46**	**49**	**50**	**552**	
	Rata-Rata											**34,5**	

Berdasarkan Tabel hasil data *treatment* IV, terlihat adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang cukup signifikan dengan perolehan skor rata-rata mencapai 34,5. Jika ditinjau dari kategori perkembangan individu, sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH**)**, bahkan beberapa anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB**)**. Dari 16 anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat 12 anak yang berada pada kategori BSH dan 4 anak berada pada kategori BSB. Skor tertinggi diperoleh oleh anak dengan kode MH yang memperoleh nilai 39, sedangkan anak dengan kode GH, OK, dan ZA memperoleh skor 38 dengan kategori BSB.

Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *pretend play* pada *treatment* IV efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Anak terlihat lebih percaya diri dalam berkomunikasi, mampu bekerja sama dengan teman, menunjukkan sikap empati, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis selama kegiatan bermain peran berlangsung. Selain itu, anak juga mampu menjalankan peran sebagai penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli yang sopan dan sabar dengan baik. Dengan demikian, kegiatan bermain peran (*pretend play*) memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berpengaruh positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

4) Evaluasi

Evaluasi *treatment* IV dilakukan untuk menilai efektivitas metode *pretend play* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui kegiatan bermain peran sebagai penjual bakso yang ramah dan jujur serta pembeli yang sopan dan sabar. Pelaksanaan *treatment* IV berjalan dengan kondusif, di mana seluruh anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil lembar observasi, anak tidak lagi hanya mengikuti arahan guru, tetapi telah mampu berinteraksi secara aktif dengan teman, berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, serta menunjukkan sikap empati dan kepedulian selama bermain peran.

Dibandingkan dengan hasil *treatment* III, pada *treatment* IV terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan perolehan skor rata-rata menjadi 34,5. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan yang nyata, di mana sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan beberapa anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dengan kode MH memperoleh skor tertinggi yaitu 39, sedangkan

anak dengan kode GH, OK, dan ZA memperoleh skor 38 dengan kategori BSB. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *pretend play* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya.

Secara keseluruhan, evaluasi ini menyimpulkan bahwa metode *pretend play* memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Melalui kegiatan bermain peran yang dikemas secara menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, mereka memperoleh pengalaman sosial yang bermakna sehingga kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, dan interaksi sosial anak berkembang dengan lebih optimal

4. Deskripsi Data *Post-test*

Setelah meberikan perlakuan (*treatment*) penelitian melaksanakan *posttest* untuk mengukur pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Adapun deskripsi data hasil *posttest* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. 8
Hasil Data *Posttest*

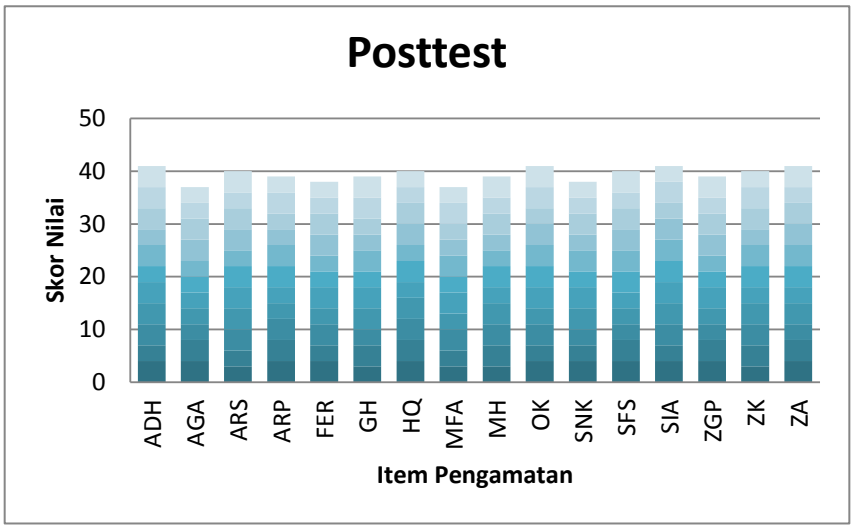
Kode Anak	**Item Pengamatan**											**Skor**	**Kategori**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ADH	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	40	BSB
AGA	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	40	BSB
ARS	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	38	BSH
ARP	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	37	BSB
FER	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	40	BSB
GH	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	38	BSB
HQ	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	38	BSB
MFA	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	40	BSB
MH	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	39	BSB
OK	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	38	BSB
SNK	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	35	BSB

SFS	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	37	BSB
SIA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	34	BSH
ZGP	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	39	BSB
ZK	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	37	BSB
ZA	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	39	BSB
Jumlah	**52**	**55**	**58**	**56**	**47**	**56**	**53**	**50**	**51**	**56**	**56**	**609**	
	Rata-Rata											**37,875**	

Berdasarkan tabel 4.8 dari hasil data *posttest*, diketahui bahwa kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan yang sangat baik setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *pretend play*. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 609 dengan nilai rata-rata 37,875, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari 16 anak, sebanyak 14 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *pretend play* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh pengalaman berinteraksi secara langsung sehingga lebih percaya diri dalam berkomunikasi, mampu memahami perasaan orang lain, serta bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Gambar 4. 6
Data Skor *Posttest* Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung



Berdasarkan hasil pengujian akhir (*posttest*) menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *pretend play*. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan anak mencapai 34,5. Pencapaian ini merupakan akumulasi keberhasilan dari *Treatment* I hingga *treatment* IV, di mana anak-anak telah mampu menunjukkan perkembangan yang baik pada indikator kecerdasan interpersonal, seperti kemampuan berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dengan teman, menunjukkan sikap empati dan kepedulian sosial, serta menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain.

Ditinjau dari kategori perkembangan individu, data *posttest* menunjukkan perubahan yang cukup signifikan dibandingkan dengan tahap-tahap sebelumnya. Secara keseluruhan, sebagian besar anak telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH**)** dengan skor berkisar antara 33 sampai 34, yaitu anak dengan kode ADH, AGA, ARS, ARP, FER, HQ, MFA, SNK, SFS, SIA, ZGP, dan ZK. Sementara itu, kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) diraih oleh anak dengan kode

GH, MH, OK, dan ZA dengan skor berkisar antara 38 sampai 39. Dengan demikian, pada tahap posttest tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *pretend play* yang dilaksanakan secara bertahap melalui berbagai kegiatan bermain peran memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, mampu bekerja sama dalam kelompok, menunjukkan rasa empati terhadap teman, serta mampu menjalin interaksi sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, metode *pretend play* terbukti secara empiris mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak secara menyenangkan, bermakna, dan efektif. Dari hasil *posttest* maka didapatkan hasil persentase kecerdasan interpersonal anak sebagai berikut:

Tabel 4. 9
Persentase Skor *Posttest* Kecerdasan Interpersonal Anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung

Interval	Kategori	F	%
35 – 44	Berkembang Sangat Baik	14	87,5%
27 – 34	Berkembang Sesuai Harapan	2	12,5%
19 – 26	Mulai Berkembang	0	0%
11 – 18	Belum Berkembang	0	0%

Berdasarkan hasil perhitungan data tersebut, dapat diperoleh bahwa hasil *posttest* kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Dari total 16 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 14 anak (87,5%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 anak (12,5%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selain itu, tidak

terdapat lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Hasil ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak secara umum telah mengalami peningkatan yang sangat baik setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *pretend play*, terutama dalam kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya.

5. Perbandingan Data *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah hasil dari *treatment* dilakukan sebanyak empat kali, maka langkah selanjutnya merupakan menganalisis data hasil *treatment* dengan melakukan uji statistik. Data penelitian dalam penelitian ini, mengunakan data interval. Hal ini, dapat dilihat dari skor kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagruyung. Setelah hasil *posttest* didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasi *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistika uji-t) untuk melihat adakah pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Sebelum itu, perlu diketahui dulu perbandingan kategori kecerdasan interpersonal anak saat *pretest*, *treatment* I-IV dan *posttest* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 10
Perbandingan antara Nilai *Pretest, Treatment* I-IV dan *Posttest*

No	Kode Anak	*Pretest*	*Treatment* I	*Treatment* II	*Treatment* III	*Treatment* IV	*Posttest*	Selisih
1.	ADH	16	20	22	29	34	40	Naik 24
2.	AGA	15	16	24	24	34	40	Naik 25
3.	ARS	13	19	22	24	33	38	Naik 25
4.	ARP	17	19	22	22	33	37	Naik 20
5.	FER	14	19	22	33	33	40	Naik 26
6.	GH	14	21	22	33	38	38	Naik 24
7.	HQ	15	19	22	23	33	38	Naik 23
8.	MFA	17	18	24	24	33	40	Naik 23

9.	MH	16	17	23	25	39	39	Naik 23
10.	OK	18	18	26	33	38	38	Naik 20
11.	SNK	15	17	24	24	33	35	Naik 20
12.	SFS	15	20	22	25	33	37	Naik 22
13.	SIA	15	19	22	24	34	34	Naik 19
14.	ZGP	17	18	25	33	33	39	Naik 22
15.	ZK	16	17	23	25	33	37	Naik 21
16.	ADH	15	20	20	24	38	39	Naik 24
	Jumlah	**248**	**297**	**367**	**425**	**552**	**609**	
	Rata-rata	**15,5**	**18,5625**	**22,9375**	**26,5625**	**34,5**	**37,875**	

Berdasarkan Tabel 4.10 diketahui bahwa kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *pretend play*. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang semula 15,50 pada saat *pretest* menjadi 18,56 pada *treatment* I, 22,94 pada *treatment* II, 26,56 pada *treatment* III, 34,50 pada *treatment* IV, dan meningkat menjadi 37,88 pada *posttest*. Data tersebut menunjukkan bahwa setiap pelaksanaan treatment memberikan kontribusi terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak.

Pada tahap *pretest,* seluruh anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Setelah diberikan *treatment* I, mulai terlihat perubahan perilaku anak, seperti berani berinteraksi dengan teman, mengikuti aturan bermain, dan mulai bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan ini terus terjadi pada *treatment* II dan *treatment* III, di mana anak semakin aktif berkomunikasi, mampu memahami peran yang dimainkan, serta menunjukkan sikap empati kepada teman. Selanjutnya, pada *treatment* IV, sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) bahkan Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak mampu berkomunikasi dengan percaya diri, bekerja sama, berbagi tugas, serta menyelesaikan konflik sederhana selama kegiatan bermain.

Pada *posttest*, diperoleh nilai rata-rata 37,88, meningkat 22,38 poin dibandingkan nilai rata-rata *pretest*. Seluruh anak mengalami peningkatan skor tanpa ada yang mengalami penurunan. Peningkatan tertinggi diperoleh anak berkode FER, yaitu dari skor 14 menjadi 40, sehingga mengalami kenaikan sebesar 26 poin. Sementara itu, peningkatan terendah terjadi pada anak berkode SIA, yaitu dari skor 15 menjadi 34, dengan kenaikan 19 poin. Meskipun besar peningkatan setiap anak berbeda, seluruh anak menunjukkan perkembangan yang positif setelah mengikuti kegiatan *pretend play*.

Peningkatan yang terjadi pada setiap treatment menunjukkan bahwa metode *pretend play* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Selama bermain peran, anak dilatih untuk berkomunikasi, bekerja sama, memahami perasaan orang lain, serta menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Semakin sering anak mengikuti kegiatan *pretend play*, semakin baik pula kemampuan interpersonal yang ditunjukkan.

Tabel 4. 11
Perbandingan antara Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Kode Anak	*Pretest*		*Posttest*		Selisih
		Skor	kategori	Skor	Kategori	
1.	ADH	20	BB	40	BSB	Naik 20
2.	AGA	20	BB	40	BSB	Naik 20
3.	ARS	21	BB	38	BSH	Naik 17
4.	ARP	21	BB	37	BSB	Naik 16
5.	FER	18	BB	40	BSB	Naik 22
6.	GH	17	BB	38	BSB	Naik 21
7.	HQ	20	BB	38	BSB	Naik 18
8.	MFA	20	BB	40	BSB	Naik 20
9.	MH	18	BB	39	BSB	Naik 21
10.	OK	15	BB	38	BSB	Naik 23
11.	SNK	17	BB	35	BSB	Naik 18
12.	SFS	18	BB	37	BSB	Naik 19
13.	SIA	20	BB	34	BSH	Naik 14
14.	ZGP	19	BB	39	BSB	Naik 20
15.	ZK	18	BB	37	BSB	Naik 19

16.	ADH	18	BB	39	BSB	Naik 21
	Jumlah	**248**		609		
	Rata-Rata	**15,5**		**37,875**		

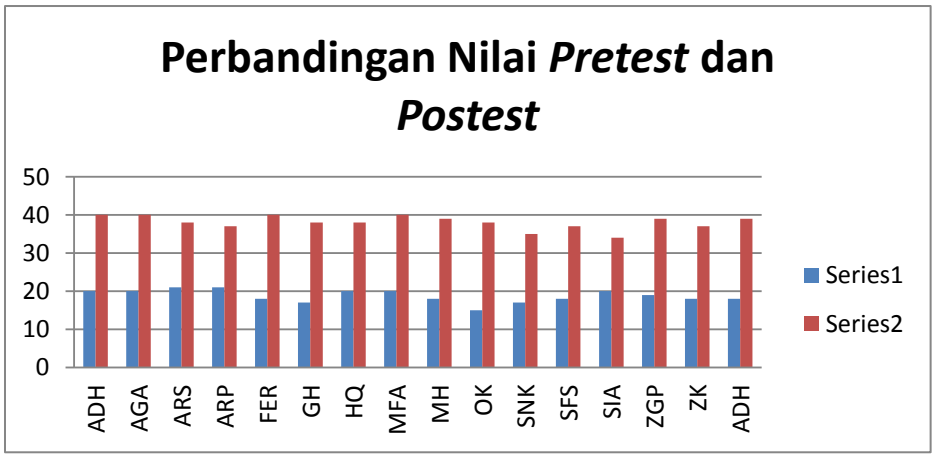
Berdasarkan Tabel 4.11 di atas, terlihat adanya peningkatan kecerdasan interpersonal yang signifikan pada seluruh subjek penelitian setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Pretend Play*. Sebelum diberikan perlakuan *(pretest)*, kecerdasan interpersonal anak secara keseluruhan berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan total skor 248 dan nilai rata-rata 15,5. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial masih relatif rendah sehingga memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Setelah diberikan perlakuan melalui metode *Pretend Play* selama empat kali pertemuan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat baik dengan total skor mencapai 609 dan nilai rata-rata meningkat menjadi 37,88. Secara individual, seluruh anak yang berjumlah 16 orang mengalami kenaikan skor dengan rentang peningkatan antara 14 hingga 23 poin. Peningkatan tertinggi diperoleh oleh anak dengan kode OK yang mengalami kenaikan sebesar 23 poin, sedangkan peningkatan terendah diperoleh oleh anak dengan kode SIA dengan kenaikan sebesar 14 poin.

Perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang pada awalnya seluruhnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB), setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan yang sangat positif, yaitu sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan sebagian lainnya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil ini menunjukkan bahwa metode *Pretend Play* mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak melalui kegiatan bermain peran, sehingga anak lebih aktif berinteraksi, bekerja sama, mengekspresikan perasaan, serta memahami perasaan orang lain.

Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Pretend Play* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Gambar 4. 7
Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*



Berdasarkan penyajian data grafik pada Gambar 4.7, dapat dideskripsikan hasil perbandingan skor kecerdasan interpersonal anak antara sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* diberikan perlakuan (treatment) menggunakan metode *Pretend Play*. Grafik diagram batang tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor yang konsisten pada seluruh subjek penelitian yang berjumlah 16 anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Secara visual, batang berwarna biru yang merepresentasikan nilai pretest menunjukkan rentang skor awal yang masih berada pada kategori rendah, yaitu berkisar antara 15 sampai 21. Kondisi ini sejalan dengan data pada tabel yang menunjukkan bahwa rata-rata kecerdasan interpersonal anak sebelum diberikan perlakuan hanya sebesar 15,5 dan seluruh anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Sebaliknya, batang berwarna *orange* yang merepresentasikan nilai posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan rentang skor antara 34 sampai 40. Perbedaan tinggi batang antara pretest dan

posttest terlihat jelas pada seluruh subjek penelitian. Rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak meningkat secara tajam menjadi 37,88 pada saat posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intervensi melalui metode *Pretend Play* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak, terutama dalam kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya. Anak-anak yang pada awalnya seluruhnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB), setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan kategori menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, visualisasi diagram batang ini semakin memperjelas bahwa hipotesis penelitian mengenai pengaruh metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung dapat diterima dan terbukti secara empiris berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

B. Pengujian Prasyaratan Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak, maka terlebih dahulu melakukan uji persyaratan analisis data. Uji peryaratan ini, bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian memenuhi asumsi dasar sehingga analisis atatistik yang digunakan valid. Uji persyaratan analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* kecerdasan interpersonal anak berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini, mengunakan uji statistik *Shapiro-Wilk*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 (α= 0,05), maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas data dengan bantuan program SPSS disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 12
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.213	16	.051	.914	16	.137
Posttest	.173	16	.200*	.917	16	.149

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada Tabel 4.12 mengenai hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pemberian perlakuan dengan metode *Pretend Play*. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 16 responden (N=16), maka kriteria pengujian yang digunakan merujuk pada nilai *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* memiliki nilai statistik sebesar 0,914 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,137, sedangkan data *posttest* memiliki nilai statistik sebesar 0,917 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,149.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, nilai signifikansi untuk data *pretes*t (0,137) dan *posttest* (0,149) keduanya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kecerdasan interpersonal anak pada penelitian ini berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut telah memenuhi salah satu persyaratan untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) guna mengetahui pengaruh metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel data yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Hal ini, merupakan salah satu syarat penting

sebelum melakukan pengujian hipotesis (uji-t) dalam penelitian eksperimen mengenai pengaruh metode *pretend play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Tabel 4. 13
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	3.637	4	11	.040
	Based on Median	.480	4	11	.750
	Based on Median and with adjusted df	.480	4	3.703	.753
	Based on trimmed mean	3.203	4	11	.057

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji homogenitas dengan *Levene Statistic* yang tertera pada Tabel 4.13, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,057 pada baris *Based on Trimmed Mean*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditentukan, yaitu 0,057 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kecerdasan interpersonal anak memiliki varians yang homogen. Hal ini mengindikasikan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang memiliki karakteristik yang relatif sama atau setara, sehingga memenuhi salah satu persyaratan untuk melanjutkan analisis data ke tahap uji statistik parametrik, yaitu uji-t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui pengaruh metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

C. Pengujian Hipotesis (Uji-t)

Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode pretend plat terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, dilakukan analisis statistik mengunakan uji-t sampel berpasangan *(paired sampel t-test).* Analisis digunakan untuk membandingkan perolehan skor anak pada saat *pretest* (sebelum penerapan

metode) dengan skor *posttest* (setelah penerapan metode). Melalui prosedur ini, peneliti menghirung rata-rata selisih nilai (MD) serta persebaran data dalam bentuk jumlah kuadrat devisiasi ($\sum x2d$) untuk menguji apakah peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang terjadi merupakan hasil yang signifikan secara statistik atau hanya terjadi secara kebetulan. Adapun rincian proses perhitungan uji-t tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 14
Analisis Data Statistik (Uji-T)

Kode Anak	**Pre** ***(X₁)***	**Post** (X_2)	***d (X₁-X₂)***	***d²***
ADH	16	40	20	400
AGA	15	40	20	400
ARS	13	38	17	289
ARP	17	37	16	256
FER	14	40	22	484
GH	14	38	21	441
HQ	15	38	18	324
MFA	17	40	20	400
MH	16	39	21	441
OK	18	38	23	529
SNK	15	35	18	342
SFS	15	37	19	361
SIA	15	34	14	196
ZGP	17	39	20	400
ZK	16	37	19	361
ADH	15	40	21	441
			$\sum d$ = 309	$\sum d^2$ = 6065

Dari tabel diperoleh:

a. Perhitungan komponen rumus
   1) Jumlah sampel (n) : 16
   2) Mean deviasi (Md):

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{309}{16} = 19{,}31$$

   3) Jumlah kuadrat deviansi ($\sum d$)

$$\sum x^2\, d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$\sum x^2 = 6065 - \frac{(309)^2}{16} = 6065 - \frac{94554}{16}$$

$$\sum x^2 = 6065 - 5909{,}625 = 155{,}375$$

b. Memasukkan ke rumus uji-t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{19{,}31}{\sqrt{\frac{155{,}375}{16(16-1)}}} = \frac{19{,}31}{\sqrt{\frac{155{,}375}{16(15)}}} = \frac{19{,}31}{\sqrt{\frac{155{,}375}{240}}}$$

$$t = \frac{19{,}31}{\sqrt{0{,}6473}} = \frac{19{,}31}{0{,}8045} = 24{,}00$$

c. Menentukan nilai t_{tabel}

df = n-1

df = 16 -1 = 15

taraf signifikan nilai df = 15 dan α = 0,05 (2-tailed) nilai t_{tabel} adalah 2,131

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Paired Sample T-Test*, pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan data kecerdasan interpersonal anak sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* diberikan perlakuan berupa metode *Pretend Play*. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai t hitung yang selanjutnya dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) sebesar 15, karena jumlah sampel penelitian sebanyak 16 anak. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini, apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 atau t hitung > t tabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* kecerdasan interpersonal anak setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Pretend Play*.

Dengan ditolaknya H0, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa intervensi melalui metode *Pretend Play* efektif dalam membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif, meningkatkan sikap empati, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, metode *Pretend Play* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *pretend play* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pada setiap tahap penelitian, yaitu 15,50 pada *pretest*, meningkat menjadi 18,56 pada *treatment* I, 22,94 pada *treatment* II, 26,56 pada *treatment* III, 34,50 pada *treatment* IV, dan 37,88 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan interpersonal anak berkembang secara bertahap setelah diberikan perlakuan.

Pada tahap *pretest*, seluruh anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Anak masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial dengan teman. Setelah diberikan treatment menggunakan metode *pretend play*, anak mulai menunjukkan perubahan pada setiap pertemuan. Anak menjadi lebih aktif berkomunikasi, berani mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama, berbagi peran, serta menunjukkan kepedulian kepada teman. Perkembangan tersebut semakin terlihat hingga *treatment* IV, di mana sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan

yang signifikan dibandingkan pretest, yaitu dari rata-rata 15,50 menjadi 37,88 atau meningkat sebesar 22,38 poin**.** Seluruh anak mengalami peningkatan skor tanpa ada yang mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *pretend play* efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Howard Gardner dalam Fauziaturromah & Listiana, (2023) yang menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan individu dalam memahami perasaan, motivasi, dan perilaku orang lain serta membangun hubungan sosial yang harmonis. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik akan mampu berkomunikasi secara efektif, menunjukkan empati, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Melalui kegiatan *Pretend Play*, anak memperoleh pengalaman nyata untuk mempraktikkan berbagai keterampilan sosial tersebut dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan, sehingga perkembangan kecerdasan interpersonal dapat berkembang secara optimal.

Penerapan metode *Pretend Play* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial anak usia dini, khususnya kecerdasan interpersonal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Murdianti et al., 2019) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain pura-pura (*Pretend Play*) memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak karena mampu meningkatkan interaksi sosial, kemampuan komunikasi, dan kerja sama antar teman sebaya. Selain itu, penelitian (Lillard et al., 2013) juga menjelaskan bahwa *Pretend Play* memiliki peran penting dalam perkembangan sosial emosional anak karena melalui simulasi berbagai situasi sosial, anak belajar memahami perasaan orang lain, mengembangkan empati, serta melatih kemampuan memecahkan masalah sosial.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Pretend Play* merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina

Pagaruyung. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan sosial yang menjadi bekal penting dalam kehidupan sehari-hari maupun pada jenjang pendidikan selanjutnya.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode *Pretend Play* terhadap kecerdasan interpersonal anak di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *Pretend Play* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), kecerdasan interpersonal seluruh anak yang berjumlah 16 subjek berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan nilai rata-rata 15,5. Setelah diberikan intervensi melalui empat kali perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *Pretend Play* yang interaktif dan menyenangkan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan nilai rata-rata menjadi 37,88. Sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan sebagian lainnya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Kemudian, berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji hipotesis diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Pretend Play* berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini, memberikan implikasi teoritis yang memperkuat teori perkembangan sosial anak dan teori kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Howard Gardner, khususnya mengenai pentingnya stimulasi sosial melalui kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini. Temuan penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa kecerdasan interpersonal anak tidak berkembang secara alami semata, tetapi memerlukan stimulasi yang tepat melalui kegiatan yang melibatkan komunikasi, kerja sama, empati, dan interaksi

sosial yang bermakna. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat bahwa metode *Pretend Play* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung agar lebih mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada anak melalui kegiatan bermain peran (*Pretend Play*). Metode ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang tema dan skenario bermain yang menarik, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Selain itu, bagi orang tua, penelitian ini memberikan implikasi bahwa stimulasi kecerdasan interpersonal juga perlu dilakukan di rumah melalui kegiatan bermain bersama, mengajak anak berkomunikasi, bekerja sama, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya sehingga perkembangan sosial anak dapat berkembang secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan mengunakan *pretend play* sebagai berikut:

1. Bagi orang tua ank di UPTD TK Negeri Pembina Pagaruyung diharapkan dapat memberikan dukungan dan stimulasi yang berkelanjutan di rumah dengan menyediakan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan imajinatif atau bermain peran bersama anggota keluarga. Kegiatan tersebut dapat membantu anak melatih kemampuan berkomunikasi, mengekspresikan emosi, memahami perasaan orang lain, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber kajian untuk mengembangkan penelitian

yang sejenis, baik dengan menggunakan metode *pretend play* pada aspek perkembangan yang berbeda maupun dengan desain penelitian yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia dini sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, M. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Https://Repository.Ut.Ac.Id/4707/1/PAUD4306-M1.Pdf.

Arsyad, L. (2017). No. *Perkembangan Kecerdasan Linguistik dan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran. Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 29(1).*

Bachtiar, M. Y. (2023). *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di TK Buah Hati Kota Makassar*. *3*(4), 709–720. Https://Doi.Org/10.37081/Jipdas.V3i4.1681

Berliana, D., Atikah, C., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam*. *3*, 1108–1117.

Fauziaturromah, Y., & Listiana, A. (2023). Konsep Kecerdasan Interpersonal Menurut Howard Gardner Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, *7*(1), 103–108. Https://Doi.Org/10.17509/Jpa.V7i1.59925

Fitria, I. N., & Prassasty, A. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Pretend Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Huda Banyubang Grabagan Tuban*. 167–175.

Fitriadi, I. (2025). *Kecerdasan Emosional Peserta Didik Di Smpn 1 Sagaranten Kabupaten Sukabumi*.

Idham, R. N., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2023). *Jurnal Pendidikan Anak , Volume 12 (1), 2023 , 49-58 Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Istiqlal Bandar Lampung*. *12*(1), 49–58.

Ilahi, Z. N. R., & Elvira, M. (2024). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, *3*(2), 48–56. Https://Doi.Org/10.18860/Jpaud.V3i2.13722

Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). *The Impact Of Pretend Play On Children's Development: A Review Of The Evidence. Psychological Bulletin, 139(1), 1–34. Https://Doi.Org/10.1037/A0029321*.

Maryana, W. (2017). *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal*

Anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2871/%0ahttp://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2871/1/Skripsi Wedia Maryana.Pdf

Mulyani, E. (2025). Efektivitas *Pretend Play* Terhadap Perkembangan Theory Of Mind Pada Anak Usia Prasekola. *Jurnal Pendidikan Tambusai. Https://Doi.Org/10.31004/Jptam.V7i1.5876*.

Murdianti, D., Veronika, D., & Kaloeti, S. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. *8*, 221–227.

Mursidi, A., & Murdani, E. (2023). *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Pendidikan*. *9*(2), 185–193.

Muzayanah, S., Guru, A., Gardner, H., Interpersonal, K., Pendidikan, G. P., & Uud, P. (2017). *Urgensi Kecerdasan Interpersonal Bagi Guru*. *7*.

Nasution, F., Fadhilah, J., Batubara, N. C., & Tanjung, S. (2025). *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain*.

Nurdial, Mujriyanti, A., Darni, H., & Sariakin. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. *Prosiding Seminar Nasional Bangkitkan Pendidikan, Teknologi, Dan Kesehatan Lebih Cepat, Untuk Indonesia Lebih Kuat*, 19–20.

Nurunnisa, E. C. (2017). Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud STKIP Siliwangi Bandung*, *2*(2), 10–17.

Pupung Puspa Ardini, A. L. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. CV. Adjive Media Nusantara.

Rahmi, P. (2018). No Title. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Interpersonal. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 4(2). Https://Doi.Org/10.22373/Bunayya.V4i2.6808*.

Rivai, M. A., & Slamet, I. (2020). *Jurnal Internasional Pemahaman Multikultural Dan Multireligius: Analisis Kecerdasan Interpersonal Siswa Dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus SMP Negeri (SMP N) Di Sukoharjo*. 37–44.

Rizqi Ilahi, Z. N., & Elvira, M. (2024). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal

Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, *3*(2), 1–9. Https://Doi.Org/10.18860/Jpaud.V3i2.12321

Sakman. (2024). *Pentingnya Kecerdasan Interpersonal Sebagai Basis Karakter Siswa*. *9*(1), 53–60.

Saputra, L. (1983). *Multiple Intelegences (Kecerdasan Majemuk) Teori Dalam Praktik Howard Gardner*. Binarupa Aksara.

Septiani, S. (2022). No Title. *Pengaruh Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B TK Bahrul Ulun Nafis*. Https://Repository.Unja.Ac.Id/

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* (Alfabeta.).

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta*.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.*

Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2022). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode *Pretend Play* (Bermain Peran). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3125-3134. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6(4)*, *3125-3134.*

Ulmah. (2020). *Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Universitas Pendidikan Indonesia|Repository.Upi.Edu|Perpustakaan.Upi.Edu*.

Wulandari, A., & Khotimah, N. (2020). Penerapan Metode Bermain Simbolik (*Pretend Play*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai, 9(3), 1-*.