



**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN SOSIAL PESERTA DIDIK PADA KELAS VII.7 SMP NEGERI 23
MAKASSAR**

Anli Listiana Lumatalale¹, Hasbunallah², Emiliyawati³

¹PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email : lumatalaleanly@gmail.com

²PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email : hasbunallah.as@unm.ac.id

³PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email : jenarkidung@gmail.com

Artikel info

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik melalui metode bermain peran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.7 SMP Negeri 23 Makassar sebanyak 25 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa kecerdasan sosial yang meliputi kesadaran diri, mampu bekerjasama dengan orang lain, berempati, mampu berkomunikasi, dan mampu memecahkan masalah. Instrumen penelitian menggunakan observasi, catatan lapangan, dokumentasi, dan studi literatur. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari pra tindakan sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 46,2%, hasil siklus I mencapai 62,4% dan hasil siklus II mencapai 77,8%.

Key words:

Metode Bermain

artikel *global journal sport* dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

Peran, Kecerdasan

Sosial



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekutan spiritual keagamaan pengendalian diiri kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Dalam pendidikan untuk merangsang perkembangan anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi dan metode.

Kecerdasan sosial adalah sebagai kemampuan untuk dapat hidup dengan orang lain dan membuat mereka mau bekerjasama dengan kita (Albercht, 2006). Albrecht (2006) menjelaskan komponen dalam kecerdasan sosial dalam satu akronim yakni S.P.A.C.E. Faktor "S" dalam model ini mewakili situational awareness yang merupakan kemampuan untuk memahami dan berempati dengan orang lain dalam situasi yang berbeda, memahami perasaan dan kemungkinan keinginan seseorang, serta membaca situasi berdasarkan pengetahuan praktis mengenai tindak-tindakan alami manusia Mamangkey, L. A., Tewal, B., & Trang, I. (2018).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu.

Dunia anak adalah bermain (Playing is the world of children). Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam kehidupan anak. Kegiatan bermain memberi manfaat positif untuk pengembangan potensi anak. Misalnya kecerdasan, bakat, kreativitas, keterampilan motorik, keterampilan sosial (social skill), keterampilan komunikasi (communication skill). Artinya dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai perkembangannya dengan cara yang sangat menyenangkan, anak dengan senang menerima dan mempelajari apa yang ada dilingkungannya. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kecerdasan anak ialah kegiatan bermain peran.

Adapun kelebihan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri
2. Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera
3. Memungkinkan siswa mempraktekkan keterampilan berkomunikasi
4. Sangat menarik minat dan antusiasme anak
5. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan
6. Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis
7. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu; Mempertahankan keseimbangan, meningkatkan kemandirian anak, menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, meningkatkan keterampilan sosial anak. (Nur'aini, N. 2019).

Menurut Deni Damayanti berbagai kecerdasan dapat dikembangkan atau distimulus melalui kegiatan bermain. Bermain untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak salah

satunya bermain peran dan intrapersonal adalah olah tubuh. Pendapat ahli ini menyatakan bahwa salah satu cara mengembangkan kecerdasan anak adalah dengan bermain.

Metode role playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.

Bermain peran adalah mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Melalui bermain peran anak-anak dapat berinteraksi dengan orang lain, melalui pemeranannya mereka juga dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci senang, dan peran-peran lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya metode bermain peran adalah cara dalam menyampaikan pembelajaran atau merangsang perkembangan anak dengan cara memerankan tokoh atau benda (dramatisasi) untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia yang melibatkan anak/peserta didik langsung dalam kegiatannya sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak.

“Rose dan Nicholl (dalam Warsah, 2018) mendefinisikan kecerdasan (intelligence) memiliki makna yang lebih luas, yaitu berupa kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan suatu produk yang bernilai dalam satu latar belakang budaya atau lebih, sedangkan IQ hanya merupakan sebuah tes yang mengukur kemampuan individu dengan soal-soal linguistik dan logismatematis disamping beberapa tugas pandang dan ruang.”.

Penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual hanya berkontribusi 20% terhadap kesuksesan hidup, sedangkan 80% lainnya berasal dari kecerdasan sosial, emosional, dan spiritual (Pradana & Masyitoh, 2018). Oleh karena itu, pendidikan saat ini sangat mendorong peningkatan kecerdasan sosial pada peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VII.7 di SMP Negeri 23 Makassar memiliki kecerdasan sosial yang sangat minim. Hal ini terlihat dalam diskusi kelompok, di mana terdapat kurangnya kerjasama antara siswa yang cerdas dan yang lainnya, kurangnya kekompakkan tim, serta kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan konflik. Selain itu, siswa juga belum mampu menjalin komunikasi dan interaksi sosial yang baik, seperti berbicara dengan sopan, peka terhadap teman yang membutuhkan bantuan, dan merespons percakapan dengan baik.

Jadi dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Peserta Didik Pada Kelas VII.7 SMP Negeri 23 Makassar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Rusman (2012: 57) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik bekerja sama dengan peneliti (dilakukan oleh pendidik bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan kepada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 106), menyebutkan bahwa tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan professional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Tujuan dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Oleh karena itu, fokus penelitian tindakan kelas terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan oleh pendidik, kemudian dicobakan dan selanjutnya dievaluasi apakah tindakan-tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh pendidik atau tidak.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII.7 SMP Negeri 23 Makassar. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII.7 dengan jumlah 25 peserta didik yang terdiri dari siswa laki-laki 10 dan 15 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini terfokus pada objek/variabel tindakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, sedangkan objek/variabel dampak adalah peningkatan kecerdasan sosial peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik (1) observasi, (2) catatan lapangan, (3) dokumentasi dan (4) studi literatur. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan menggunakan metode bermain peran belum menunjukkan hasil yang maksimal.

No	Nama Peserta Didik	KS Siklus 1	MBL Siklus 1	BE Siklus 1	MB Siklus 1	MMM Siklus 1
1	Peserta 1	65	70	63	68	66
2	Peserta 2	60	65	60	65	64
3	Peserta 3	58	63	55	60	62
4	Peserta 4	62	68	60	66	63
5	Peserta 5	63	67	64	67	65
6	Peserta 6	57	62	58	61	60
7	Peserta 7	60	65	61	65	63
8	Peserta 8	55	60	58	62	61
9	Peserta 9	64	69	62	66	67
10	Peserta 10	61	67	59	63	62
11	Peserta 11	59	64	57	61	60
12	Peserta 12	60	66	61	64	65

13	Peserta 13	62	68	60	65	66
14	Peserta 14	58	62	57	62	61
15	Peserta 15	61	66	62	65	63
16	Peserta 16	57	63	59	63	60
17	Peserta 17	60	65	60	65	63
18	Peserta 18	55	61	57	62	61
19	Peserta 19	64	70	63	66	67
20	Peserta 20	59	64	58	62	60
21	Peserta 21	60	65	60	65	63
22	Peserta 22	58	63	57	61	60
23	Peserta 23	63	68	61	64	66
24	Peserta 24	56	62	58	62	61
25	Peserta 25	60	65	61	65	64

Analisis Hasil Siklus 1 :

1. Kesadaran Diri (KS) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 60%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan peningkatan dalam kesadaran diri melalui kegiatan refleksi individual.
2. Mampu Bekerjasama dengan Orang Lain (MBL) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 65%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai membangun kemampuan kolaborasi namun masih memerlukan peningkatan dalam komunikasi.
3. Bermepati (BE) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai memahami pentingnya empati namun mereka belum dapat menerapkan hal tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mampu Berkomunikasi (MB) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 64%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah menunjukkan keberanian untuk berbicara dengan teman-teman kelompok tetapi masih ada yang belum mampu berkomunikasi secara baik dengan teman-teman yang lainnya.
5. Mampu Memecahkan Masalah (MMM) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 63%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai memecahkan masalah di dalam kelompoknya tetapi belum dilakukan secara maksimal.

Pada siklus I ini juga masih terdapat beberapa catatan peneliti sebagai berikut.

1. Dalam penggunaan metode bermain peran belum dapat menumbuhkan kecerdasan sosial pada peserta didik sesuai harapan peneliti. Pada siklus I ini dalam penggunaan metode bermain peran peserta didik ada yang merasa kurang paham dengan apa yang dilakukan baik oleh teman-temannya maupun oleh guru. Karena mereka merasa bahwa mereka baru menggunakan metode yang digunakan saat pembelajaran sehingga mereka butuh bimbingan penuh dari guru. Peserta didik selama ini dalam menerima materi pembelajaran masih menggunakan cara-cara yang konvensional dan belum pernah menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan hasil observasi awal belum terjadi peningkatan kecerdasan sosial peserta didik dari sebelum pelaksanaan metode bermain peran dan sesudah pelaksanaan metode bermain peran pada siklus I.
2. Pada siklus I hasil yang dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu masih terdapat kekurangan yaitu guru belum memeriksa kesiapan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan metode bermain peran, sehingga tampak sekali dari sumber dan alat yang digunakan peserta didik masih apa adanya dan terlihat sangat sederhana, guru juga sebelumnya belum koordinasi dengan peserta didik tentang apa saja yang akan dipersiapkan oleh peserta didik, guru juga belum dapat mengaitkan materi dengan realitas kehidupan nyata yang membuat peserta didik masih ada yang kebingungan mencari sumber. Dalam pelaksanaan pembelajaran Guru juga belum dapat mengatur waktu dengan baik sesuai dengan apa yang telah dirancang di dalam modul sehingga sudah selesai jam pelajaran namun guru masih melanjutkan kegiatan pembelajaran. Interaksi yang dilakukan oleh guru juga lebih dominan satu arah sehingga peserta didik terlihat lebih tergantung pada guru sehingga kurang melatih kecerdasan sosial peserta didik di dalam kelas.
3. Dalam pembelajaran PJOK dengan menggunakan metode bermain peran peserta didik memiliki antusias dan ketertarikan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat di dalam proses pembelajaran ketika peserta didik berdiskusi di dalam kelompok mereka masing-masing mereka sangat berantusias dan terlihat aktif sekali dalam berdiskusi meskipun masih banyak yang terlihat bingung dengan metode bermain peran ini. Metode bermain peran ini merupakan usaha yang dilakukan oleh guru agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan dirinya sebagai individu maupun kelompok. Terdapat peningkatan pada siklus pertama didalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran dimana peserta didik telah mampu membangun interaksi dengan teman-teman kelompok lain dibandingkan dengan model konvensional atau ceramah walaupun belum sesuai dengan harapan. Sehingga dalam proses pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu untuk meningkatkan kecerdasan sosial mereka di dalam kelas.
4. Pada siklus I terdapat peserta didik yang belum memiliki kecerdasan sosial yang baik sehingga harus dicarikan solusinya dan itu merupakan tugas peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil Penelitian Siklus II

Siklus ke II ini penggunaan metode bermain peran dalam upaya untuk meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik mulai menunjukkan peningkatan sebagai berikut.

No	Nama Peserta Didik	KS Siklus 2	MBL Siklus 2	BE Siklus 2	MB Siklus 2	MMM Siklus 2
1	Peserta 1	80	85	78	82	80
2	Peserta 2	75	80	75	80	78
3	Peserta 3	72	78	70	75	74
4	Peserta 4	78	84	77	81	79
5	Peserta 5	79	83	80	83	81
6	Peserta 6	71	77	73	76	75
7	Peserta 7	76	81	77	80	78
8	Peserta 8	70	75	72	76	74
9	Peserta 9	80	85	78	82	80
10	Peserta 10	77	82	76	79	77
11	Peserta 11	74	79	72	75	73
12	Peserta 12	75	80	77	80	79
13	Peserta 13	78	84	76	81	80
14	Peserta 14	72	77	73	76	75
15	Peserta 15	77	81	77	80	79
16	Peserta 16	71	78	72	77	75
17	Peserta 17	75	81	75	80	78
18	Peserta 18	70	76	72	75	74
19	Peserta 19	80	85	78	82	80
20	Peserta 20	74	79	73	75	74
21	Peserta 21	76	81	77	80	78
22	Peserta 22	72	77	73	76	75
23	Peserta 23	79	83	77	81	80
24	Peserta 24	71	76	73	76	74
25	Peserta 25	76	81	77	80	78

Hasil Analisis Siklus 2 :

1. Kesadaran Diri (KS) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 2 adalah sekitar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai menunjukkan akan kekuatan dan kelemahan mereka, yang terlihat dalam peningkatan hasil tugas dan refleksi.
2. Mampu Bekerjasama dengan Orang Lain (MBL) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai memperoleh peningkatan signifikan dalam kerja tim dan kolaborasi antar peserta didik.
3. Bermepati (BE) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah 77%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin mampu memahami dan merespons emosi serta situasi orang lain..
4. Mampu Berkomunikasi (MB) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 79%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah lebih percaya diri dalam berbicara dan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
5. Mampu Memecahkan Masalah (MMM) : Hasil nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus 1 adalah sekitar 78%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu menganalisis masalah lebih baik dan mencari solusi yang lebih efektif.

Pada siklus 2 ini terdapat beberapa catatan diantaranya :

1. Pada siklus II penggunaan metode bermain peran mulai membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan metode bermain peran mulai terlihat dari peserta didik yang sebelumnya tidak bersemangat dan antusias dalam belajar kini mulai bersemangat dan antusias, peserta didik juga mulai aktif dalam dalam proses diskusi, di dalam kelompok juga mereka mulai bekerjasama menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru, peserta didik juga sangat senang dan menikmati proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Pelaksanaan pembelajaran di siklus II pendidik telah melibatkan peserta didik dalam pembuatan dan pemanfaatan sumber/media, pendidik sudah melibatkan peserta didik melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan yang dilakukan oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Guru juga telah melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak lagi berjalan satu arah tetapi siswa sangat berperan aktif di dalam proses diskusi dan ini mampu membuat mereka bekerjasama dan membangun hubungan sosial yang baik dengan teman kelompok mereka sehingga tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengganggu teman yang lain saat belajar meskipun hasil diskusi kelompok ada yang kurang maksimal namun kemampuan sosial mereka sudah sangat baik.
3. Siklus II jumlah peserta didik yang memiliki peningkatan kecerdasan sosial semakin

meningkat walaupun belum mencapai target yang diharapkan. Ini berarti bahwa penggunaan metode bermain peran mampu menarik perhatian dan semangat dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pada siklus I dan Siklus II penggunaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik sudah mencapai target. Kemampuan kecerdasan peserta didik sudah mendapatkan penilaian yang baik. Hal ini di karenakan peserta didik terus melakukan perbaikan disetiap pertemuan pada setiap siklusnya, sehingga nilai sosial peserta didik mengalami peningkatan dan berpengaruh terhadap kecerdasan sosial peserta didik.

Untuk menumbuhkan kemampuan berinteraksi siswa dalam bersosialisasi dengan teman belajarnya guna meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik di dalam proses pembelajaran menurut Artana, dkk, 2015 (dalam Salam, 2017). Untuk mengukur kecerdasan sosial siswa melalui implementasi model inkuiiri sosial, peneliti merumuskan lima indikator yakni 1). Kesadaran diri [KS], 2). Mampu bekerjasama dengan orang lain [MBL], 3). Berempati [BE], 4). Mampu berkomunikasi [MB], dan 5). Mampu memecahkan masalah [MMM].

Peningkatan tersebut dapat diketahui perkembangannya melalui 5 indikator kecerdasan sosial yaitu sebagai berikut: skor untuk indikator kesadaran diri dari siklus 1 hingga siklus 2 mengalami peningkatan. Pada siklus 1 (60%) ke siklus 2 (75%) terjadi peningkatan sebesar 15%, skor untuk indikator mampu bekerjasama dengan orang lain dari siklus 1 (65%) ke siklus 2 (80%) terjadi peningkatan sebesar 15%, skor untuk indikator berempati dari siklus 1 (60%) ke siklus 2 (77%) terjadi peningkatan sebesar 17%, skor untuk indikator mampu berkomunikasi dari siklus 1 (64%) ke siklus 2 (79%) terjadi peningkatan sebesar 15%, skor untuk indikator mampu memecahkan masalah dari siklus 1 (63%) ke siklus 2 (78%) terjadi peningkatan sebesar 15%.

Demikian pula penggunaan metode bermain peran juga dapat meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Artana, dkk yaitu untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi siswa dalam bersosialisasi dengan teman belajarnya guna bekal kehidupan bermasyarakat. Peningkatan tersebut dapat diketahui perkembangannya melalui 5 indikator kecerdasan sosial sebagai berikut: skor untuk indikator kesadaran diri dari siklus 1 hingga siklus 2 mengalami peningkatan. Pada siklus 1 (60%) ke siklus 2 (75%) terjadi peningkatan sebesar 15%, skor untuk indikator mampu bekerjasama dengan orang lain dari siklus 1 (65%) ke siklus 2 (80%) terjadi peningkatan sebesar 15%, skor untuk indikator berempati dari siklus 1 (60%) ke siklus 2 (77%) terjadi peningkatan sebesar 17%, skor untuk indikator mampu berkomunikasi dari siklus 1 (64%) ke siklus 2 (79%) terjadi peningkatan sebesar 15%, skor untuk indikator mampu memecahkan masalah dari siklus 1 (63%) ke siklus 2 (78%) terjadi peningkatan sebesar 15%.

Kesimpulan

Melalui penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik pada mata pelajaran PJOK Kelas VII.7 SMP Negeri 23 Makassar. Peningkatan tersebut dapat diketahui perkembangannya melalui 5 indikator yakni 1). Kesadaran diri [KS], 2). Mampu bekerjasama dengan orang lain [MBL], 3). Berempati [BE], 4). Mampu berkomunikasi [MB], dan 5). Mampu memecahkan masalah [MMM].

Analisis hasil setiap indikator kecerdasan sosial peserta didik dengan mengimplementasikan metode bermain peran dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kecerdasan sosial siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, K. 2006. *Social Intelligence: The New Science of Success*. Diambil 2 juli 2018
- Arikunto, Suharsimi. 2007. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desti Pujiati, 'PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Sumber'.
- Jumanta Handayana, Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017).
- Mamangkey, L. A., Tewal, B., & Trang, I. (2018). Pengaruh kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan sosial (SQ) terhadap kinerja karyawan kantor wilayah bank bri manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 6(4).
- Mulyasa. (2016). Manajemen PAUD. Bandung: PT Rosdakarya
- NUR'AINI, N. (2019). *PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ISMARIA ALQUR'ANNIYAH RAJABASA BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Pradana, P. H., & Masyitoh, D. (2018). *Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*, 11(1), 22.
- Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- T. Musfiroh. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegences), 60 (2014), 1–60
- Undang-Undang, Sistem Pendidikan Nasional (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016).h.3
- Warsah ,I & Nuzura. (2018). Ananlisis Inovasi Administrasi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama & Keagamaan*.16(5).
- Warsah, I. (2018). Pendidikan Keimanan Sebagai Basis Kecerdasan Sosial Peserta Didik: Telaah Psikologi Islami. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 4(1), 1-16.