

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### 2.1 Kecerdasan Interpesonal Anak Usia Prasekolah

##### 2.1.1 Pengertian Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 4 sampai 6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain (DeLaune & Ladner, 2011).

##### 2.1.2 Prinsip Pendidikan Anak Usia Prasekolah

Pendidikan anak usia prasekolah kini memperoleh perhatian banyak orang, terutama setelah disadari bahwa pendidikan pada masa ini mempengaruhi tahap selanjutnya. Proses pendidikan dimulai sejak dalam kandungan, yakni sejak masa embrio terjadi. Proses pendidikan pada masa itu dapat dilihat dari perilaku orangtua, misalnya dengan menjaga tuturan, pikiran, dan perilaku karena percaya bahwa semua yang dilakukan akan berimbasa pada janin.

Di Indonesia, umumnya anak usia dini mengikuti program prasekolah. Anak usia dini mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 bulan) dan kelompok bermain (3 tahun), sedangkan usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

### 2.1.3 Ciri Anak Usia Prasekolah

#### 1. Ciri fisik anak prasekolah

Penampilan maupun gerak gerik yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya.

#### 2. Ciri sosial anak prasekolah

Biasanya bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Umumnya anak pada tahap ini memiliki satu atau dua sahabat, kadang dapat berganti, mereka mau bermain dengan teman.

#### 3. Ciri emosional anak prasekolah

Anak mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut, dan iri hati sering terjadi.

#### 4. Ciri kognitif anak prasekolah

Anak terampil dalam bahasa, senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk bicara. Sebagian mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik (Patnomodewo, 2010).

### 2.1.4 Pengertian Kecerdasan Interpesonal

Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, artinya dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu melakukan interaksi antar sesamanya. Dalam hal ini, kecerdasan interpersonal sangatlah dibutuhkan.

Pada saat berinteraksi dengan orang lain, seseorang harus dapat memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud, dan keinginan teman interaksinya, kemudian memberikan respon yang layak

orang dengan kecerdasan interpersonal memiliki kemampuan berinteraksi sehingga mudah bergaul, banyak teman, dan disenangi oleh orang lain. Dalam pergaulan mereka menunjukkan kehangatan, kepemimpinan, rasa persahabatan yang tulus, kerja sama, dan empati. Mereka juga mempunyai kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Safaria (2015:23), teori kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama, yaitu social insight, dimana anak mempunyai kemampuan memahami dan menemukan problem solving yang efektif di dalam suatu interaksi sosial. Social insight sendiri mempunyai dua fungsi yaitu monitoring dan kontroling pada dirinya sendiri. Dimensi kedua adalah social sensitivity, yaitu kemampuan anak untuk merasakan, memahami dan mengamati apa yang dilakukan individu lain. Dimensi ketiga adalah social communication, kemampuan dan keterampilan komunikasi sosial untuk menjalin hubungan relasi yang sehat.

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 (Bachtiar, 2015). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sujiono dkk (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.

Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan berpikir anak melalui

komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan-kegiatan yang bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal anak ini adalah belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, tanggung jawab pada diri sendiri, berteman dengan kehidupan sosial, serta pengenalan terhadap ekspresi dan emosi orang lain (Kurniawan, 2016).

#### 2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal dipengaruhi 2 faktor utama yang saling terkait menurut Safaria (2005), yaitu:

##### 1. Faktor genetik

Faktor genetik/keturunan merupakan faktor kecerdasan yang sudah ada atau terberikan karena terkait dengan syaraf-syaraf yang ada pada organ otak. Kecepatan otak mengolah atau memproses masukan yang didapat amat tergantung pada kondisi dan kematangan otak. Jika organnya dalam keadaan baik, maka proses pengolahan apapun yang di terima otak akan ditangkap dengan baik dan dijalankan sesuai perintah otak.

##### 2. Faktor lingkungan

Selain faktor genetik yang dibawa sejak lahir, lingkungan pun menimbulkan perubahan-perubahan yang berarti bagi perkembangan kecerdasan individu. Ada 4 faktor lingkungan yang mempengaruhi terhadap perkembangan potensi kecerdasan interpersonal siswa yaitu lingkungan rumah (pola asuh, stimulasi, dan lain-lain), pengajaran, kecukupan nutrisi, dan pendidikan di sekolah.

### 2.1.6 Ciri-ciri Kecerdasan Interpesonal

Kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri, antara lain :

- a. Punya banyak teman.
- b. Banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya.
- c. Tampak sangat megenali lingkungan.
- d. Terlibat dalam kegiatan kelompok diluar sekolah.
- e. Berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik.
- f. Menikmati permainan kelompok.
- g. Bersimpati besar terhadap perasaan orang lain.
- h. Menjadi penasehat atau pemecah masalah diantara teman-temannya.
- i. Menikmati mengajar orang lain.
- j. Berbakat untuk menjadi pemimpin (tadjuddin, 2014)

Secara sederhana anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana cara giliran ketika bermain.
- b. Suka bersosialisasi dengan teman seusianya.
- c. Tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya.
- d. Tertib dan terbiasa menunggu giliran atau antri.
- e. Memiliki empati yang baik atau memberi perhatian lebih kepada orang lain.
- f. Mampu memimpin kelompok bermain yang lebih besar (antara 4-8 orang).
- g. Trampil memecahkan masalah sederhana (Suyadi, 2011)

### 2.1.7 Komponen Kecerdasan Interpesonal

Komponen inti dari kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain. Komponen inti yang lain adalah kemampuan bekerjasama. Sedangkan komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain. Mereka 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 Interpersonal tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu, seperti mempengaruhi sekelompok orang untuk melakukan tindakan tertentu.

### 2.1.8 Dimensi Kecerdasan Interpesonal

Menurut Safaria (2012), kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi. Ketiga dimensi tersebut memiliki kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya. Sehingga jika salah satu bermasalah, maka akan melemahkan dimensi lainnya.

#### a. Social sensitivity (Sensitivitas sosial)

Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara

verbal maupun nonverbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif ataupun negatif.

Indikator dari sensitivitas sosial itu sendiri menurut Safira yaitu:

#### 1. Sikap Empati

Empati adalah pemahaman tentang oranglain berdasarkan sudut pandang, perspektif, kebutuhan, dan pengalaman orang tersebut. Sikap empati sangat dibutuhkan dalam bersosialisasi agar tercipta hubungan yang bermakna.

#### 2. Sikap Proposial

Proposial adalah tindakan moral yang harus dilakukan seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerjasama dengan orang lain, dan mengungkapkan simpati.

#### b. Social insight

Kemampuan anak untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun anak. Tentu saja pemecahan masalah yang ditawarkan adalah pendekatan win-win solution. Di dalamnya terdapat juga kemampuan anak dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi tersebut.

#### c. Social communication.

Penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam

menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non-verbal, maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan public speaking dan keterampilan menulis secara efektif.

#### 2.1.9 Indikator Kecerdasan Interpesonal

Indikator kecerdasan interpersonal anak menurut Armstrong meliputi sebagai berikut:

a. Kemampuan bekerja sama

Bekerja sama di wujudkan dalam bentuk kegiatan yang di lakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama. Hal yang termasuk dalam kegiatan bekerja sama adalah mengangkat kardus, pasar-pasaran dll.

b. Kemampuan berempati pada orang lain

Empati perlu di rangsang sejak dini agar anak dapat belajar mengenal setiap perasaan, maksud, dan motivasi orang lain, yang pada akhirnya anak kelak dapat menangkap perasaan, maksud, dan motivasi tersebut secara akurat. Kepekaan empati dapat di rangsang dengan berbagai kegiatan, diantaranya adalah dengan permainan dan kegiatan langsung.



c. Kemampuan berteman dan menjalin kontak

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Kemampuan berteman atau menjalin kontak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Orangtua perlu membiasakan anak-anak mendengar dan melihat perilaku menjalin kontak melalui kegiatan langsung dan kegiatan artipicial (dibuat) seperti memuji dan memberi salam (Musfiroh, 2008).

2.1.10 Manfaat penerapan kecerdasan interpesonal pada anak usia prasekolah

1. Berpotensi menjadi seorang pemimpin.
2. Memiliki sikap kepedulian dan empati terhadap oranglain
3. Terbiasa bekerja dalam tim dalama menyelesaikan tugas.
4. Bisa menjadi penasehat yang bijak karena dapat memahami masalah orang lain.
5. Mampu memahami pengalaman orang lain sehingga dapat merasakan kebahagiaan orang lain.
6. Mampu memecahkan konflik dengan baik.

2.2 Metode peningkatan kecerdasan interpesonal

Metode dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara meliputi:

a. Melalui bermain

Kata bermain mungkin terdengar kurang serius, hanya untuk mengisi waktu luang saja, walaupun tidak dilakukan oleh anak. Padahal bagi anakanak kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan, sebab dunia anak adalah dunia bermain, bagaimana mereka

memahami dunianya adalah melalui bermain.

Kegiatan bermain merupakan sarana untuk bersosialisasi, sehingga akan meningkatkan kadar sosialisasi. Oleh sebab itu, dalam konteks ini akan tampak bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. (Nasution dkk, 2013).

Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup (Elfiadi, 2016).

#### 1. Tahapan Bermain

Tahapan tersebut disesuaikan dengan kondisi sosial anak-anak. Parten mengemukakan enam tahapan bermain bagi anak usia dini, yaitu:

- a) Unoccupied, anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya dan melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.
- b) Solitary, anak dalam sebuah kelompok tengah asyik bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli terhadap apapun yang terjadi.

- c) Onlooker, anak melihat dan memperhatikan serta melakukan komunikasi dengan anak-anak lain namun tidak ikut terlibat dalam aktivitas bermain yang tengah terjadi.
- d) Parallel, anak-anak bermain dengan alat-alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak antara satu dengan yang lain atau tukar menukar alat main.
- e) Associative, anak bermain bersama saling pinjam alat permainan, tetapi permainan itu tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan pembagian alat main.
- f) Cooperative, anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap anak mempunyai pembagian peran sendiri. Pada tahap bermain jenis cooperative terdapat satu atau dua anak yang bertugas sebagai pemimpin atau pengarah jalannya permainan (Nailirohmah, 2016).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini ada pada tahap Associative dan Cooperative. Anak-anak akan diajak untuk bermain kelompok, karena dengan bermain bersama akan terjalin komunikasi antar anak.

#### b. Bercakap cakap

Permainan anak dengan bercakap dilakukan dengan bernyanyi atau dialog, sehingga saat permainan dimainkan diselingi dengan nyanyian dan dialog. Permainan anak yang dilakukan dengan bernyanyi

dengan irama tertentu sambil bertepuk tangan atau dengan gerakan fisik tertentu, mengucapkan kata-kata, hal seperti itu biasanya disukai oleh anak-anak (Dharmamulya, 2005)

c. Mengerjakan proyek

Kegiatan proyek sangat disarankan oleh Bredekamp dan Copple, anak-anak perlu diberi kesempatan merancang kegiatan “bermain untuk mempelajari sesuatu” secara bersama-sama. Untuk itu, anak-anak perlu dibekali dengan pengetahuan awal dan alat-alat yang diperlukan kegiatan proyek dalam bentuk bermain peran tidak sulit bagi anak KB dan TK.

Kegiatan proyek bertujuan mengembangkan kemampuan anak mengorganisasikan teman sebayanya melalui kegiatan merencanakan dan melaksanakan suatu proyek (Musfiroh, 2012).

d. Bercerita( bercerita, melanjutkan cerita).

e. Melakukan stimulasi (teka-teki dan permainan yang membutuhkan imajinasi (Musfiroh, 2012).

## 2.3 Metode Bermain Peran

### 2.3.1 Pengertian Bermain Peran

Bermain adalah suatu kegiatan yang lazim dilakukan oleh anak. Setiap anak melewati fase perkembangannya melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dan setiap anak senang jika melakukan kegiatan ini. Salah satu kegiatan bermain yang sering di lakukan oleh anak yakni bermain peran.

Menurut Mulyasa (2012), bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan

yang dilakukan sendiri atau dengan sekelompok anak. Untuk itu, sejumlah anak akan berperan sebagai pemeran dan lainnya sebagai pengamat. Melalui bermain peran, anak-anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. `

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan salah satu permainan yang dilakukan dengan pura-pura untuk memainkan suatu peran tertentu di dalam masyarakat serta memungkinkan anak untuk mempelajari peran-peran sosial dalam persiapan mereka berpartisipasi dengan matang di lingkungan masyarakat.

### 2.3.2 Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran, antara lain:

#### 1. Bermain Peran Tunggal

Pada kegiatan ini, mayoritas murid bertindak sebagai pengamat permainan yang sedang dipertunjukkan.

#### 2. Bermain Peran Jamak

Murid dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

#### 3. Bermain Peran Ulangan

Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh murid secara bergilir (Roestiyah, 2010).

### 2.3.3 Jenis Bermain Peran

Menurut Erik-erikson, jenis bermain peran ada 2 yaitu:

#### 1. Peran Mikro

Bermain peran mikro adalah kegiatan bermain peran yang mana anak dapat menggunakan alat peraga dalam bermain peran. Anak dapat memegang atau menggerak-gerakan benda-benda berukuran kecil sehingga menyusun sebuah adegan seperti pada drama.

Anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Contohnya:

- a. Rumah boneka : perabotan dan ruang.
- b. Kereta api : rel lokomotif dan gerbong-gerbonya.
- c. Bandar udara : pesawat dan truk-truk.
- d. Kebun binatang : binatang-binatang.
- e. Jalanan kota : jalan, mobil, dan orang.

## 2. Peran Makro

Bermain peran makro adalah kegiatan yang pada prosesnya anak berperan dengan sesungguhnya, memerankan menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Bermain peran makro sering dilakukan dalam sebuah drama, sehingga tidak begitu sulit bagi anak untuk melakukannya. Seperti pada terapi bermain peran (role playing) drama imajinatif, buku dan cerita, dan game (permainan), dimana anak berperan sebagaimana seperti pada sebuah drama.

Contoh bermain peran menjadi tokoh:

- a. Rumah boneka : dokter, perawat, dan apoteker.
- b. Kantor polisi : polisi dan penjahat.
- c. Kantor pos : pengantar surat dan pegawai kantor pos.

d. Kantor : direktur, sekretaris, pegawai biasa, dan cleansing service (Latif, 2014).

#### 2.3.4 Tujuan Bermain Peran

Tujuan Bermain Peran sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan.
- b. Anak memperoleh wawasan mengenai sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya.
- c. Anak dapat mengembangkan keterampilan.
- d. Anak dapat mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- e. Melatih daya tangkap.
- f. Melatih daya konsentrasi.
- g. Melatih membuat kesimpulan.
- h. Membantu pengembangan kognitif.
- i. Membantu pengembangan fantasi.
- j. Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- k. Mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar.
- l. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis.
- m. Membangun sikap positif di dalam diri anak.

#### 2.3.5 Fungsi Bermain Peran

- a. Mempertahankan keseimbangan.

Bermain peran dapat digunakan sebagai penyaluran emosi secara aman. Adanya kegiatan bermain peran, maka anak dapat

mengekspresikan perasaan serta emosi sepuasnya tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

b. Meningkatkan kemandirian anak.

Adanya peran yang dimainkan, maka anak dapat belajar untuk bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti peran menjadi kakak yang menyayangi adiknya.

c. Menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.

Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, perawat, TNI, dan lain sebagainya namun sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan tersebut suatu saat nanti.

d. Meningkatkan keterampilan sosial anak

Kegiatan ini dapat membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, tidak memaksakan kehendak, berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya.

e. Meningkatkan keterampilan bahasa

Bermain peran merupakan permainan yang menggunakan daya imajinasi yang menggunakan bahasa dan alat/benda. Permainan memerlukan komunikasi antara pemain untuk menghidupkan suasana, hal ini dapat mengembangkan bahasa melalui kosa kata yang bertambah (Permono, 2013).

### 2.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Menurut Shoimin (2014), kelebihan dari bermain peran antara lain:



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

Menurut Shoimin (2014), kelemahan bermain peran antara lain:

- 1) Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pelaksanaan.
- 2) Bisa menyebabkan kelas lain terganggu.
- 3) Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak
- 4) Suit menghadirkan situasi yang sebenarnya, misalnya suara kemacetan lalu lintas, air terjun, pasar, dll.

### 2.3.7 Langkah-langkah metode bermain peran

Pada pembelajaran menggunakan metode bermain peran perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami, hal ini bertujuan agar tidak mengalami kekakuan sehingga pada waktu pelaksanaan dapat berjalan lancar.

Menurut (Gunanti, 2010) langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya:

1. Pilih sebuah tema yang akan dimainkan
2. Buat rencana/skenario/naskah jalan cerita.
3. Sediakan media, alat, dan kostum yang diperukan dalam kegiatan.
4. Menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, dapat memberi contoh satu peran terlebih dahulu apabila kelompok murid baru pertama kalinya diperkenalkan dengan metode bermain peran.
5. Menetapkan peran pendengar (murid yang tidak bermain peran).
6. Menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan pemain untuk memulai.
7. Anak bermain peran.
8. Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas nilai-nilai dan pesan yang terkandung daam bermain peran untuk diteladani.
9. Setting tempat bermain peran dengan gambar dan dekorasi yang mendukung.