

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peranan model pembelajaran tematik “*kaulinan barudak*” Sunda untuk meningkatkan kecerdasan sosial anak di sanggar kesenian Siloka Citra. Tesis ini berpijak pada keresahan yang dirasakan oleh pelatih terhadap kurangnya rasa bersosialisasi, berkomunikasi dan berinteraksi antar anak-anak di Sanggar kesenian Siloka Citra.

Metode yang digunakan penelitian ini adalah *action research* yang terdiri dari empat siklus dan sembilan pertemuan. Pada setiap siklusnya terdapat dua pertemuan dan pada siklus terakhir dilakukan tiga pertemuan. Pada penelitian ini digunakan, foto, video, hasil wawancara dan studi pustaka dalam mencari data yang dibutuhkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pembelajaran “*kaulinan barudak*” ada aspek-aspek serta rangsangan-rangsangan yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan kecerdasan sosial anak. Dilihat dari permainan yang dimainkan melalui aspek kinestetik selain anak dapat menggerakkan tangan, anak bebas menggerakkan anggota badannya sesuai dengan yang diinginkan. Aspek kognitif anak mengetahui permainan sesuai dengan kesukaannya. Aspek kebersamaan terlihat pada saat berkumpul membentuk beberapa lingkaran sesuai dengan keinginannya masing-masing. Aspek kreatif, anak dengan senang hati melakukan dan mengembangkan gerak yang akan digunakan dalam pembelajaran. Melalui bermain anak mendapatkan rangsangan untuk membangkitkan fikiran dan semangat, khususnya dalam memotivasi anak menari. Dengan begitu dari proses pembelajaran ini ditemukan sebagai tindakan awal pembelajaran diperkuat dengan cara bermain *kaulinan barudak* karena proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak di sanggar kesenian siloka citra.

Kata kunci : Pembelajaran, *Kaulinan Barudak*, Kecerdasan Sosial

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of thematic learning model "*Kaulinan Barudak*" Sunda to improve the children social intelligence in studio Kesenian Siloka Citra. This thesis rests on the anxiety felt by the coach of the lack of socializing, communication and interaction among the children in studio Kesenian Siloka Citra.

The research method used is *action research* consisted of four cycles and nine meetings. In each cycle there are two meetings and the last cycle is done three meetings. In this research is used photos, videos, interviews, and literature in the search for the required data.

These results indicate that learning through "*Kaulinan Barudak*" there are aspects as well as stimuli that can affect the child improve social intelligence. Judging from the games played through kinesthetic aspects beside the children can move their hands, they are free to move their body just the way they are. Cognitive aspects in accordance with the child to know his favorite game. Aspects of togetherness visible when assembled together to form some circles as they wish each other. Creative aspect, children are happy doing and develop a movement that will be used in learning. Through play, children get a stimulus to awaken the mind and spirit, especially in motivating children to dance. A variety of stimuli that can motivate children to move creatively is auditory stimuli to include voice and sounds, visual stimuli can be raised through pictures and objects of nature. Kinesthetic stimulation is stimulation of a beautiful dance, the idea of an excitatory stimulus in the form of a story, or event certain to be able to motivate the ideas held. That way the learning process is found as early action learning be strengthened by playing *Kaulinan Barudak* because this learning process can improve the child's social intelligence in studio Kesenian Siloka Citra.

Keywords : Learning, *Kaulinan Barudak*, Social Intelligence