

## ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa melalui pembelajaran seni tari. Hal tersebut dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan yakni rendahnya kecerdasan interpersonal siswa. Adapun permasalahan yang dijumpai adalah rendahnya kemampuan berkomunikasi, rasa empati dan prososial siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran seni tari pada siswa kelas VII F di SMPN 14 Bandung. Penelitian ini menggunakan tiga rumusan masalah yaitu bagaimana proses pembelajaran seni tari sebelum diterapkannya model *role playing*, bagaimana proses penerapan model *role playing* dan bagaimana hasil penerapan model *role playing* pada pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Melalui penelitian ini peneliti ingin melihat berhasil atau tidaknya penerapan model *role playing* pada pembelajaran seni tari untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa yang dijadikan sampel penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *pre-experimental design* dengan pola *one-group pretest-posttest* yang mana peneliti menggunakan satu kelas sebagai sampel dalam penelitiannya. Penerapan model *role playing* ini dapat dikatakan berhasil dalam penerapannya, karena dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa yang cukup signifikan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* siswa. Hasil penelitian ini dapat dibuktikan dengan menggunakan rumus uji-t, dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu dengan nilai  $t_{hitung} = 232,6$  dan  $t_{tabel} = 1,689$ . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni tari dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas VII F di SMPN 14 Bandung.

Kata kunci: *Role Playing, Kecerdasan Interpersonal, Pembelajaran Seni Tari*

## ABSTRACT

This study aims to increase student' interpersonal intelligence through dance learning. This study was done in order to overcome the problems which arise on school setting that is students' low interpersonal intelligence. Those problems are the lack of communication ability, empathy, and pro-social behavior. Thus, the researcher employed role-playing technique as learning strategy in dance learning of 7F students in 14 Junior High School in Bandung. There are three research questions employed in this study; how is the dance learning process before role-playing technique is employed, how is the role-playing technique employed, and how is the outcome of role-playing technique in dance learning to increase students' interpersonal intelligence. Through this study, the researcher wanted to investigate what her using role-playing technique in dance learning will increase students' interpersonal intelligence or not. This research employed quantitative method with pre-experimental as the design and one-group pretest-posttest as the model in which using one classroom as the sample of the study. The result indicated the role-playing technique was successful due to students' score between the pretest and posttest was increased significantly. The result of the research could be determined by using t-test in which  $t_{calc} > t_{tab}$  where  $t_{calc} = 232,6$  and  $t_{tab} = 1,689$ . Therefore, it can be concluded that using role-playinging technique in dance learning increased 7F students' interpersonal intelligence in 14 Junior High School in Bandung.

Keywords: *Role-playing, Interpersonal Intelligence, Dance Learning*

