

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kecerdasan Spiritual

a. Pengertian Kecerdasan Spiritual

Bagi masyarakat muslim, muara dari semua kecerdasan adalah kecerdasan spiritual. Sebab, tanpa spiritualitas semua kecerdasan tidak akan memberi makna pada kehidupan seseorang. Hal ini sesuai dengan ajaran islam yang menganjurkan semua jenis aktivitas yang dilakukan umatnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT (Suyadi 2010:183).

Howard Gardner mendefinisikan kecerdasan spiritual sebagai sebuah perhatian terhadap wacana kehidupan yang sejati. Dia juga mendefinisikan kemampuan utama dari kecerdasan ini dengan kemampuan untuk menempatkan diri dengan rasa hormat kepada kekuasaan terbesar di jagat raya yang tak terbatas dan tak terhingga dan berhubungan dengan kemampuan untuk menempatkan diri dengan rasa hormat kepada bentuk-bentuk eksistensial dari kondisi manusia sebagai hal yang signifikan dalam kehidupan, arti dari kematian, takdir asal dari dunia fisik maupun psikhis dan hal-hal seperti pengalaman-pengalaman luar biasa besar seperti mencintai seseorang atau pencelupan total dalam sebuah kerja seni (Gardner, 1999).

Dari penjelasan Gardner di atas mengenai konsep kecerdasan eksistensial atau dapat juga dikatakan sebagai kecerdasan spiritual, Gardner sama sekali tidak menyangkutkan kecerdasan ini dengan kebenaran

subjektif agama apapun.

(Suyadi 2010:182) menuliskan bahwa kecerdasan spiritual adalah kemampuan untuk merasakan keberagamaan seseorang. Perlu ditegaskan bahwa merasa beragama tidak sekedar tahu agama. Oleh karena itu, orang yang mendalami ilmu dan pengetahuan agamanya belum tentu mempunyai kecerdasan spiritual. Sebab kecerdasan spiritual hanya diperoleh dengan merasakan keberagamaan, bukan sekedar mengetahui suatu agama. Kecerdasan spiritual juga diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan kehadiran Allah di sisinya, atau merasa bahwa dirinya selalu dilihat oleh Allah SWT.

Dalam pandangan islam kecerdasan spiritual (SQ) adalah kelanjutan dari kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ). Kecerdasan spiritual (SQ) juga banyak disikapi oleh sebagian orang sebagai penyempurna atas dua kecerdasan sebelumnya, yaitu kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional (Suyadi 2010:182).

(Agustian 2003:24) kecerdasan spiritual adalah kemampuan untuk memberi makna ibadah terhadap setiap perilaku dan kegiatan, melalui langkah-langkah dan pemikiran yang bersifat fitrah, menuju manusia yang seutuhnya (hanif) dan memiliki pola pemikiran tauhidi (integralistik) serta berprinsip hanya kepada Allah.

Sebagaimana yang dikonsepsikan oleh Johnson dan (Boyatzis 2005) *cognitive cultural model*. Spiritualitas adalah bagian yang tak terpisahkan dari perkembangan yang normal dari kognitif manusia, baik mekanisme maupun prosesnya, yang tergantung oleh kebudayaan dengan

hubungan yang intrinsik antara kognisi, emosi dan nilai.

Adanya keeratan antara perkembangan spiritual dengan perkembangan kognisi, emosi dan nilai yang dialami anak di lingkungan kebudayaannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa spiritualitas seorang anak dibangun oleh kognisi, emosi dan nilai-nilai dari masyarakat (Johnson dan Boyatzis 2005:88).

(Levin 2005:2) mengemukakan kecerdasan spiritual adalah gabungan hakikat dengan kekuatan daya mental. Kecerdasan spiritual mempunyai peran yang sangat menentukan dalam memahami dan menilai dunia sekitar, keadaan diri sendiri, dan perubahan pada umumnya. Karena perubahan-perubahan yang dihadapi berlangsung sangat penting dan begitu cepat.

(Wilcox 2013:331) mengemukakan kecerdasan spiritual adalah kepercayaan terhadap kekuatan yang bersifat ketuhanan, ekspresi dari kepercayaan ini, sistem kepercayaan yang khusus (baik yang bersifat suci maupun profan), jalan hidup dalam merasakan rasa cinta dan kepercayaan terhadap Tuhan, dan masih banyak lagi.

Kecerdasan spiritual anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini dikonsepsikan sebagai kemampuan untuk menyadari dan merasakan keterhubungan antara diri sendiri dan kekuatan yang maha besar yang melahirkan kemampuan untuk bertindak sesuai dengan kebenaran yang telah diketahuinya yang sesuai dengan ajaran agamanya pada anak usia 4-5 tahun.

b. Karakter Anak Yang Memiliki Kecerdasan Spiritual

(Wilcox 2012:331) menuliskan bahwa James merangkum apa yang dia nyatakan sebagai karakteristik dalam kecerdasan spiritual yang meliputi keyakinan-keyakinan di bawah ini:

- 1) Bahwa dunia yang terlihat ini merupakan bagian dari semesta yang lebih spiritual yang memiliki signifikansi utama.
- 2) Bahwa kesatuan tau hubungan harmonis dengan semesta yang lebih tinggi itu adalah tujuan akhir kita yang sesungguhnya.
- 3) Bahwa doa atau komunikasi internal dengan kekuatan spiritual bisa berupa Tuhan atau hukum, merupakan proses di mana suatu pekerjaan benar-benar dilakukan, energi spiritual mengalir di dalamnya, dan menghasilkan efek psikologis atau material dalam dunia fenomenal. Dalam agama, tercakup juga karakteristik-karakteristik psikologi tertentu.
- 4) Adanya semangat baru yang selalu bertambah seperti hadiah bagi kehidupan, yang mengambil bentuk sebagai kata-kata pujian yang mempesona ataupun seruan terhadap kesungguhan dan heroisme.
- 5) Adanya kepastian terhadap keamanan dan kedamaian, serta perasaan cinta yang besar dalam hubungan dengan orang lain.

(Agustian 2003:331) menuliskan *33 spiritual capital* yang diikhtisarkan dari *Asmaul Husna*, sifat-sifat sang pencipta jiwa manusia, antara lain:

1) Pengasih

Yaitu dorongan untuk menyayangi sesama, *ihsan*, dan zikir kepada *Ar-Rahman*.

2) Mampu menguasai diri

Yaitu kemampuan untuk meredam hawa nafsu adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Malik*.

3) Berhati jernih

Yaitu bebas dari iri, dengki, dan paradigma negatif adalah wujud *ihsan*

dan zikir kepada *Al-Quddus*.

4) Cinta damai

Yaitu tidak suka kekerasan dan selalu ingin kedamaian, adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *As-Salam*.

5) Dipercaya

Yaitu memiliki sifat amanah atau *accountable*, adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Mukmin*.

6) Kreatif

Yaitu senantiasa produktif dengan ide-ide baru adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Khaaliq*

7) Pemaaf

Yaitu mudah menerima maaf adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Gaffar*.

8) Murah hati

Yaitu suka memberi dengan ikhlas adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Wahhaab*.

9) Terbuka

Yaitu mau menerima kritik dan saran adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Fattah*.

10) Disiplin

Yaitu mengerjakan tugas dengan disiplin dan tanggung jawab adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Matiin*.

11) Empati/peduli

Yaitu mampu merasakan suara hati orang lain adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *As-Saami*".

12) Objektif

Yaitu tidak dipengaruhi pandangan dan kepentingan pribadi adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Haqq*.

13) Adil

Yaitu meletakkan segala sesuai dengan porsinya adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Adl*".

14) Mensyukuri

Yaitu menerima segala hal dengan ikhlas adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Asy-Syakuur*.

15) Berpikiran maju

menerima kenyataan dengan berlapang dada, sabar adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Waasi*".

16) Luas Hati

Yaitu dapat menerima kenyataan dengan berlapang dada, sabar adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Waasi*".

17) Bertanggung jawab

Yaitu mampu menyelesaikan semua tugas secara tuntas adalah wujud

ihsan dan zikir kepada *Al-Wakiil*.

18) Komitmen tinggi

Yaitu bisa memegang janji adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Muqiiit*.

19) Kukuh

Yaitu teguh dalam berusaha adalah adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Qiawiyy*.

20) Mandiri

Yaitu dapat diandalkan adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Qayyuum*.

21) Kompeten

Yaitu ahli dibidangnya adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Qadir*.

22) Cerdas

Yaitu senantiasa memiliki keinginan untuk belajar adalah wujud *ihsan*

dan zikir kepada *Al-Rasyiid*.

23) Berani

Yaitu berani mengambil keputusan adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada

Al-Hakam.

24) Energik Yaitu dapat

Yaitu senantiasa bersemangat adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Aziz*.

25) Suka mendukung

Yaitu adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Ar-Raafi*."

26) Kooperatif

Yaitu suka bekerja sama adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-*

Jaami".

27) Dermawan

Yaitu adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Barr*.

28) Pemberi manfaat

Yaitu di manapun berada, ia selalu berguna adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Naafi*".

29) Inspirator

Yaitu adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Baa 'its*.

30) Estetis

Yaitu rapi dan bersih, adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Badii*.

31) Pendelegasi

Yaitu senantiasa memiliki kemauan untuk mengajari bawahan adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Waarits*.

32) Menguasai ilmu

Yaitu berhati-hati dalam setiap langkah adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Al-Khaabir*.

33) Sabar

Yaitu adalah wujud *ihsan* dan zikir kepada *Ash-Shabuur*.

Suyadi (2010:185) menuliskan ciri-ciri anak usia dini yang mempunyai kecerdasan spiritual tinggi usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Berdoa sebelum dan sesudah makan, tidur, dan aktivitas lainnya.
- 2) Mampu membedakan ciptaan Tuhan dan benda mainan buatan manusia.
- 3) Membantu pekerjaan ringan orang tuanya.
- 4) Mengenal sifat-sifat Allah SWT dan mencintai Rasul SAW.

Kecerdasan spiritual merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kesadaran aspek-aspek spiritual seperti kecerdasan beragama dan melaksanakan ajaran agama. Sesuai dengan pendapat (Gardner, dkk. 1999:242) mengemukakan anak yang menonjol kecerdasan spiritualnya dapat dilihat dari:

- 1) Mengagumi ciptaan Allah, bulan, bintang, makhluk hidup dan lain-lain.
- 2) Cepat dalam mempelajari kitab suci.
- 3) Tekun melaksanakan ibadah keagamaan.
- 4) Memiliki control interpersonal dan intrapersonal yang baik.
- 5) Berperilaku baik.

Dari beberapa uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa karakter anak yang memiliki kecerdasan spiritual yang baik dan sesuai dengan kurikulum di TK PKK Lembung Pamekasan adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu mengagumi ciptaan Allah SWT, seperti kegiatan pembelajaran mengucapkan “*Subhanallah*” jika melihat sesuatu yang indah serta dapat menyebutkan benda-benda ciptaan Allah SWT.
- 2) Cepat dalam mempelajari Kitab Suci Al Qur’an dengan kegiatan

pembelajaran mengenal Huruf Hijaiyyah.

- 3) Tekun melakukan ibadah keagamaan dengan kegiatan pembelajaran melakukan gerakan sholat serta berdo"a sebelum dan sesudah kegiatan.
- 4) Memiliki kontrol interpersonal dan intrapersonal yang baik dengan kegiatan pembelajaran mengucapkan dan menjawab salam, mendengarkan dan memperhatikan ketika teman atau guru berbicara, berbahasa sopan dan mengucapkan terimakasih, sabar menunggu giliran atau antri, serta mau meminta dan memberi maaf.
- 5) Berperilaku baik dengan kegiatan pembelajaran membuang sampah pada tempatnya serta merapikan peralatan setelah digunakan.

c. Fase-Fase Kecerdasan Spiritual

Anak bukan orang dewasa yang kecil, akan tetapi anak anak adalah manusia unik dan orisinil yang baru saja lahir ke dunia. Dalam konteks keagamaan, tentu makna agama yang dipahami anak-anak tidak sama dengan makna agama yang dipahami oleh orang dewasa, terlebih lagi perbedaan rasa beragama di antara keduanya. Dalam rentan kehidupan manusia akan mengalami fase-fase kecerdasan spiritual yang akan terus berkembang searah dengan bertambahnya usia seseorang.

Fowler (1999:176) melihat perkembangan spiritual

manusia melalui 6 fase, yaitu:

1) *Intuitive projective faith* (4-5 tahun)

Fase ini terjadi minimal setelah berusia 4 tahun. Pada fase ini manusia hanya fokus pada kualitas permukaan saja. Tuhan direfleksikan sebagai sesuatu yang gaib.

2) *Mythical-literal faith* (5-6 tahun)

Pembuktian kebenaran bukan berasal dari pengalaman actual yang dialami sendiri melainkan dari sesuatu yang dianggap lebih ahli atau kompeten seperti guru, orang tua, buku dan tradisi. Kepercayaan pada fase ini tergantung mengarah pada sesuatu yang konkrit dan tergantung pada kredibilitas orang yang bercerita.

3) *Poetic-conventional faith* (13-14 tahun)

Kepercayaan tergantung pada consensus dan opini orang lain yang dianggap lebih ahli. Mereka juga mulai mempercayai penilaian sendiri.

4) *Individuating-reflectif faith* (18-19 tahun)

Remaja tidak menemukan area pengalaman baru karena tergantung pada orang lain di kelompoknya yang belum tentu dapat menyelesaikan masalah. Mengambil tanggung jawab atas kepercayaan, perilaku, komitmen dan gaya hidupnya. Individu pada tahap ini tetap membutuhkan figure yang bisa diteladani.

5) *Paradoxical-consolidation faith* (min. 30 tahun)

6) Universalizing faith (min. 40 tahun)

(Suyadi 2010:133) menuliskan bahwa Harms menyimpulkan bahwa ada tiga tahapan tentang pemikiran atau perkembangan agama pada anak. Tiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tahap *firetale* (usia 3 - 6 tahun)

Pada tahap ini anak merepresentasikan keadaan Tuhan yang menyerupai raksasa, hantu, malaikat bersayap, dan lain sebagainya.

2) Tahap realistik (usia 7 - 12 tahun)

Pada tahap ini, anak cenderung mengongkritkan beragama. Tuhan dan malaikat dipersepsikan sebagai penampakan yang nyata. Mereka bagaikan “manusia” yang luar biasa dan berpengaruh bagi kehidupan di bumi.

3) Tahap individualistik (usia 13 – 18 tahun)

Tahap ini ditandai dengan adanya tiga kategori, yaitu ide beragama kolot, mistis, dan simbol. Pada tahap ini anak sudah mulai menentukan pilihan terhadap model agama tertentu.

Suyadi (2010:133) menuliskan bahwa Elkind menyatakan bahwa terdapat empat fase kecerdasan spiritual, antara lain:

1) Pencarian untuk konservasi

Bahwa anak-anak memiliki ketetapan untuk konservasi. Bahwa anak-anak memiliki ketetapan sebagai objek yang mempunyai kekurangan. Pada tahap ini anak menganggap hidup

adalah abadi.

2) Tahap pencarian representasi

Pada tahap ini dimulai pada saat usia prasekolah, dua hal yang terpenting dalam gambaran ini adalah gambaran mental dan perkembangan bahasa.

3) Tahap pencarian relasi

Tahap ini dimulai pada masa pertengahan Kanak-kanak. Pada tahap ini anak sudah mulai mengalami kematangan mental, sehingga mereka dapat merasakan hubungan dengan Tuhan.

4) Tahap pencarian tentang pemahaman

Selama anak-anak tumbuh dewasa, mereka semata-mata menyerap jalinan persahabatan dan perkembangan kemampuan untuk berteori.

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan oleh penulis bahwa fase kecerdasan spiritual anak usia 4-5 tahun merupakan fase atau tahapan dimana Tuhan direfleksikan sebagai sesuatu yang gaib. Pada tahap ini anak merepresentasikan keadaan Tuhan yang menyerupai raksasa, hantu, malaikat bersayap, dan lain sebagainya. Pada usia 4-5 tahun anak sudah mulai mengalami kematangan mental, sehingga mereka dapat merasakan hubungan dengan Tuhan.

2. Hakikat Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Dunia anak adalah dunia bermain, permainan merupakan prasyarat untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktek untuk

kemudian hari. Permainan penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan. Dalam permainan, anak-anak dapat beresperimen tanpa gangguan, sehingga dengan demikian akan mampu membangun kemampuan yang kompleks.

Bermain merupakan jantung program yang baik bagi anak usia dini. Penelitian mengenai bermain membuktikan bahwa bermain merupakan bagian penting bagi kehidupan anak-anak usia dini (Johnson, Dkk, 1987:291). Bermain dan perkembangan sangat terkait, sehingga lingkungan anak-anak memungkinkan adanya kesempatan untuk bermain bebas. Bermain bisa dalam berbagai bentuk bermain individu dengan benda, bermain yang tidak terstruktur dan assosiatif dengan anak lain, bermain peran yang lengkap dan interaktif dengan bantuan alat-alat dan bersama anak-anak yang lain, dan bermain yang lebih terstruktur dalam permainan kelompok jika anak-anak sudah mulai besar.

Anak-anak harus bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motoriknya dan belajar mengenai dunia sosial dan tempat mereka di dalamnya. Anak-anak mengembangkan kemampuan sosialnya melalui interaksi dengan teman sebayanya. Mereka belajar mengenai peraturan-peraturan, bagaiman aturan dibuat dan artinya keadilan. Mereka

(Frost dan Jacobs, 1995:47). belajar kerjasama dan berbagi. Mereka membangun percaya diri dengan menantang diri mereka sendiri, dengan berinteraksi dengan anak-anak lain dan dengan

menguasai tantangan-tantangan pribadi, fisik, intelektual, dan sosial.

Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain (masyarakat). Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Dalam kehidupan anak TK bermain peran atau bermain pura-pura mempunyai beberapa fungsi, antara lain untuk : menghindari keterbatasan kemampuan yang ada. Mengatasi larangan-larangan, dan menjadi pengganti berbagai hal yang tidak terpenuhi, menghindarkan diri dari hal-hal yang menyakitkan hati, menyalurkan perasaan negatif yang tidak mungkin dapat ditampilkan.

Dramatic Play (bermain peran atau khayal) mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran atau khayal ini, misalnya anak tampak sedang berdramatisasi menjadi imam dan makmum, menyuapi boneka, mengajak bicara dan bermain, mengajari boneka binatangnya berpakaian dan sebagainya. Sekelompok anak dapat bekerja sama menciptakan jalan cerita sendiri dalam kegiatan bermain ini. Catherine (Garvey 1977:167) menemukan bahwa pada umumnya anak-anak.

menyukai bermain peran (dramatik), mulai main ibu-ibuan dengan bonekanya, main sekolah-sekolahan, atau menjadi ayah dan ibu.

Permainan simulasi sosial dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain. Simulator memiliki beberapa kelebihan, diantaranya ialah siswa dapat mempelajari sesuatu yang dalam situasi nyata tidak dapat dilakukan karena kerumitannya atau karena faktor lain seperti resiko kecelakaan, bahaya, dan lain-lain. Memungkinkan siswa belajar dari umpan balik yang datang dari dirinya sendiri (Hamzah 2007).

(Menurut Hartati 2002:144) pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antar anak, orang tua atau orang dewasa dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan diantara anak untuk memperoleh pengalaman yang bermakna sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Pada hakikatnya anak belajar melalui bermain. Oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah berwujud dalam bermain. Dalam kegiatan pembelajaran anak sebagai subjek dan sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini strategi yang biasa

digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, antara lain:

a. Waktu berkelompok

Bruner berkata sebuah pengalaman yang besar di dalam kelompok, dimana pada hari itu seorang anak dapat bermain sehingga memperkuat dalam hal komunikasi dengan kedua mulut dan menulis. Partisipasi secara oral dan mengerti perkembangan lagu dan nyanyian, dimulai dari permainan jari, bernyanyi serta puisi dengan gabungan ritmik. Permainan bahasa dapat membantu fonologi dengan menggunakan kata-kata dan ide baru yang membuat percaya diri, data berbicara dalam kelompok dan lingkungan. Guru mulai memperkenalkan buku dan keterampilan mendengarkan membantu anak sehingga mereka dapat menikmati dan memperoleh pengalaman. Waktu berkelompok berkisar antara 7 sampai 20 menit dan bisa lebih lama tergantung pengalaman anak. Mereka dapat membuat perencanaan dengan teliti dan seimbang sehingga anak dapat berpartisipasi aktif dan mendengarkan lebih tenang.

b. Pertunjukkan atau Bercerita

Perkembangan bicara atau keterampilan mendengarkan di dalam kelas untuk siswa awal dimulai dengan pembahasan berupa pertunjukkan dan bercerita. Iklan di televisi seringkali menunjukkan pengaruh bagaimana komentar dari pertunjukkan tersebut dan biasanya menghilangkan ulangan

lagu. Selama menunggu giliran. Perhatian dan kemampuan untuk mendengarkan orang lain sudah mulai menurun sehingga keadaan menjadi memburuk dan memerlukan motivasi, seringkali guru harus meminta mereka diam saat teman lain sedang berbicara. Struktur ini penting bagi anak agar dapat berbicara dan mendengarkan orang lain dalam waktu lama dengan metode yang bisa diubah.

Strategi pembelajaran yang dipilih guru dapat disesuaikan dengan materi kondisi kelas, dan kesukaan siswa saat itu. Melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Dari uraian di atas, pemilihan metode bermain peran untuk anak usia dini dapat dilakukan karena telah mengandung unsur waktu berkelompok dan unsur pertunjukkan atau bercerita. Maka strategi bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan dimensi (potensi) kecerdasan yang dimiliki oleh anak, yaitu berkaitan dengan aspek kecerdasan spiritual.

b. Jenis-Jenis Bermain Peran

Manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui ujicoba dan perencanaan di

dalamnya. Menurut Erikson (1963), anak menyusun hal ini melalui kegiatan bermain. Dalam keadaan yang ia buat sendiri, anak memperbaiki kesalahannya dan memperkuat harapan-harapannya. Anak mengantisipasi keadaan-keadaan masa depan melalui ujicoba-ujicoba ini.

Erikson menjelaskan dua jenis bermain peran kepada kita, pertama bermain peran mikro dan kedua bermain peran makro. Selama tahap awal main peran anak melakukan percobaan dengan bahan dan peran. Sebagai contoh, mereka memakai baju dan melepaskannya, mendorong kereta barang dan menarik gerobak, membawa boneka bayi mengelilingi ruangan dengan sepatu hak tinggi, membuka dan menutup lemari dapur rumah mainan dan mengosongkan/mengisi rak mainan. Saat anak berkembang melalui pengalaman main peran, mereka juga “memeriksa egonya”, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat dirinya sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu dan mengembangkan ketrampilan khayalan. Tujuan akhir dari main peran adalah belajar bermain dan bekerja dengan orang lain. Hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata (Erikson 1963).

1) Main Peran Mikro

Main peran mikro adalah bermain peran dengan menggunakan bahan main berukuran kecil. Contoh: Rumah boneka dengan perabot orang-orangan, rangkaian kereta

dengan jalan dan kereta mobil, lapangan udara dengan pesawat dan mobil-mobil truk, kebun binatang dengan binatang-binatang liar, serta jalan kota dengan orang-orang dan mobil-mobilan.

2) Main Peran Makro

Main peran makro adalah bermain peran dengan alat-alat berukuran sesungguhnya dan anak-anak dapat menggunakannya untuk

menciptakan dan memainkan peran-peran. Contoh: dokter, perawat, polisi dan pemadam kebakaran, pembawa surat (tukang pos), sekretaris, penjual barang kelontong, serta penjual bunga.

Menurut (Rowntree 1994:311) terdapat empat macam *role-play*, antara lain:

- 1) *Role-play* yang berbasis keterampilan (*skill-based approach*), dalam jenis ini anak diminta untuk: (a) memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap melalui perilaku model dengan seperangkat criteria, (b) melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti criteria yang ada, (c) mendemonstrasikan sifat tersebut kepada orang lain biasanya dengan tujuan penilaian / evaluasi, misalnya menjadi model peran seorang pejuang, peran anak soleh.
- 2) *Role play* berbasis isu (*issu(esbased apporach*) yakni anak diminta untuk: (a) meneliti sikap, kepercayaan dan nilai-nilai yang mengelilingi isu, (b) meneliti sikap, kepercayaan dan nilai-nilai yang dianut oleh sekelompok orang tertentu, (c) mengambil

pendirian khusus terhadap suatu isu, (d) masuk pada satu scenario dimana pendirian ini diungkapkan, diartikulasikan, mungkin dipertahankan dan dievaluasi; relasi terhadap posisi yang sama atau yang berbeda direpresentasikan oleh pemain *role-play* yang lain, (e) mungkin mengambil pendirian yang bertentangan dengan suatu isu.

- 3) *Role-play* berbasis problem (*Problem-based Approach*), yakni anak (a) menggunakan pengetahuannya sendiri secara tepat, (b) menerapkan pengetahuan ini dalam serangkaian tantangan, (c) mencapai solusi yang telah dipertimbangkan dengan berdasar pada alasan yang dibenarkan.
- 4) *Role-play* berbasis spekulasi, yakni anak dilibatkan dalam membuat spekulasi terhadap pengetahuan masa lalu, peristiwa lampau atau yang akan datang dalam cara yang interaktif. Dalam jenis ini, anak diminta untuk: (a) membangkitkan pengetahuan untuk mengisi “gap” antara informasi yang diketahui, dengan yang tidak diketahui, (b) menggunakan „bukti” untuk membuat penilaian yang mendasar, (c) merekonstruksi kemudian merepresentasikan interaksi kemanusiaan tertentu yang dirancang untuk menganalisis peristiwa.

Sedangkan waktu pelaksanaan *role play* bisa berlangsung antara lima menit untuk yang sederhana sampai satu hari atau

lebih, dengan demikian jumlah waktu yang digunakan untuk persiapan pelaksanaan *role play* berbeda-beda.

Dari beberapa uraian di atas dapat penulis simpulkan dalam penelitian ini menggunakan bermain peran mikro pada siklus I dan bermain peran makro pada siklus II yang semuanya menggunakan alat (*dramatic play*), dan dalam satu kali pertemuan anak-anak belajar selama 60 menit dengan pijakan awal yang sebelumnya telah dijelaskan oleh guru tersebut.

c. Tujuan Bermain Peran

Untuk mempersiapkan anak-anak menjadi pembelajar yang bermotivasi, program kelas yang berpusat kepada anak khususnya dengan metode bermain peran dapat membangun suatu landasan bagi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan, yang penting untuk menghadapi tantangan baik di masa kini maupun di masa yang akan datang. Dengan metode bermain peran dapat memahami, menghargai dan mendukung pengembangan ciri-ciri kemampuan yang diperlukan sejalan dengan untuk yang berlalu dengan cepat. Ciri-ciri tersebut adalah kemampuan untuk:

- 1) Menghadapi dan menghasilkan tantangan.
- 2) Menjadi pemikir yang kritis, mampu memilih.
- 3) Menjadi pendeteksi masalah dan pemecahan masalah.
- 4) Menjadi kreatif, imajinatif, dan penuh

terobosan.

5) Memperhatikan masyarakat, negara dan

lingkungan. (*Children 's Resources*

International, Inc. 2000:5).

Proses bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran , menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memperoleh informasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Menurut (Shaftel 2000:78) strategi pembelajaran dengan menggunakan bermain peran (*role playing*) merupakan suatu pendekatan baru yang digunakan dalam rangka pemecahan suatu masalah.

Menurut pendapat (Joice dan Weil 2000:154), bermain peran merupakan peragaan tindakan (*action*) untuk pemecahan masalah yang

bertujuan untuk:

- 1) Mengeksplorasikan perasaan-perasaan.
- 2) Memperoleh pemahaman tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan presepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap untuk pemecahan masalah.
- 4) Menelaah pokok masalah, peran, cara pemecahan masalah.

Pandangan lain yang dikemukakan oleh (Shaftel 2000:111), tentang asumsi bahwa bermain peran digunakan dalam pembelajaran dilandasi beberapa hal yakni: (a) mendukung situasi pembelajaran berdasarkan pengalaman, strategi ini memungkinkan anak dapat menciptakan analogi otentik mengenai situasi kehidupan nyata, (b) memberi kesempatan pada anak, untuk mengungkapkan perasaan-perasaan dengan bercermin pada orang lain, atau untuk mengurangi beban emosional atau psikologis, (c) merupakan aktivitas, sebagai bukti keterlibatan mental anak, (d) emosi dan ide-ide dapat diangkat ketaraf kesadaran untuk ditingkatkan melalui proses kelompok, (e) pemecahan masalah tidak selamanya datang dari guru, melainkan dapat muncul dari reaksi anak-anak yang lain, (f) proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai dan perasaan dapat diangkat ke taraf kesadaran serta analisis spontan.

(Smilansky 2003:211) mengemukakan bahwa bermain peran merupakan kegiatan yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, perkembangan intelektual, kecakapan sosial.

Merujuk pendapat di atas, penulis memilih menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas.

a. Tahap- Tahap Bermain Peran

Menurut (Shaftel & Shaftel dalam Joyse & Weil 2000:78) mengemukakan bahwa tahap-tahap model bermain peran merupakan langkah yang berorientasi pada pemberian pengalaman belajar kepada anak. Terdapat sembilan tahap bermain peran yakni: (1) merangsang semangat kelompok, (2) memilih pemeran, (3) mempersiapkan pengamat, (4) mempersiapkan tahap-tahap peran, (5) pelaksanaan bermain peran, (6) mendiskusikan peran dan isi peran (pertama), (7) peranan ulang, (8) mendiskusikan dan mengevaluasi peran dan isi peran (ke-dua), (9) mengkaji kemanfaatan dalam kehidupan nyata, saling tukar-menukar pengalaman dan menarik generalisasi. Lebih jelasnya perhatikan tahap- tahap pada bagan berikut:

Tabel 1: Tahap-tahap bermain peran.

Tahap pertama	Tahap ke dua
Memotivasi kelompok (1) Mengidentifikasi masalah (2) Menjelaskan masalah (3) Menginterpretasikan cerita (4) Mengeksplorasikan isu (5) Menjelaskan peran	Memilih peran (1) Menganalisis peran-peran (2) Memilihdan menetapkan pemeran

Tahap ke tiga	Tahap ke empat
Menyiapkan pengamat (1) Memutuskan apa yang akan dan perlu diamati (2) Menjelaskan tugas-tugas pengamat (3) Memasuki situasi pengamat	Menyiapkan tahap-tahap peran (1) Merinci urutan peran (2) Menjelaskan kembali peran-peran yang akan dimainkan
Tahap ke lima	Tahap ke enam
Pemeranan (1) Memulai bermain peran (2) Meneruskan pemeranan (3) Menghentikan pemeranan	Diskusi dan evaluasi (1) (1) Mengkaji ketepatan pemeranan (2) Mendiskusikan focus utama (3) Mengembangkan pemeranan ulang
Tahap ke tujuh	Tahap ke delapan
Pemeranan ulang (1) Memainkan peran dengan perbaikan (2) Mengemukakan alternative perilaku selanjutnya	Diskusi dan evaluasi (2) (1) Ketetapan peran ulang (2) Mendiskusikan isi masalah
Tahap ke Sembilan	
Membagi pengalaman dan menarik generalisasi (1) Mengembangkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah-masalah yang tengah berlangsung Mengeksplorasi prinsip-prinsip umum tentang perilaku.	

(diadaptasi dari: Joyce dan weil. *Model of Teaching, Role Playing for Social Values*, 2000).

3. Hakikat Anak Usia 4-5 Tahun

a. Pengertian Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini merupakan wilayah pembahasan yang sangat luas dan semakin menarik. Karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal itu akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Penelitian dan pengkajian tentang pendidikan anak juga kian meningkat. Diharapkan dengan perhatian dan kesadaran terhadap pendidikan anak usia dini yang semakin baik membawa dampak positif bagi perkembangan anak

selanjutnya (Hibana S. Rahman, 2002: 1).

(Bredekamp, 1987:312) memiliki pemahaman lain tentang anak, yaitu anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme perkembangannya akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosio emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Handayani 2004:27).

(Erikson, 2004:66) mengemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun merupakan tahap *Initiative vs Guilt*, pada tahap ini anak mulai melakukan kegiatan mandiri yang biasanya mulai lepas dari ketergantungan orang tua. Jika anak berhasil melakukan kegiatan mandiri, maka anak akan mencoba melakukan kegiatannya sendiri tanpa tergantung pada orang tuanya lagi. Namun, jika gagal

maka anak akan merasa bersalah tidak berani lagi jauh dari orang tuanya.

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar (Brooks 1993:20).

Pemahaman yang komprehensif terhadap anak usia dini diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan.

Pengertian anak usia dini menurut UNESCO

Early childhood is defined as the period from birth to 8 years old. A time of remarkable brain development, these years lay the foundation for subsequent learning.

Dari defenisi di atas, anak usia dini menurut UNESCO adalah periode dari lahir sampai delapan tahun. rentang waktu yang sangat penting dalam perkembangan otak, di tahun-tahun inilah fondasi pembelajaran selanjutnya dibangun.

Adapun Pendidikan Anak Usia Dini menurut *The National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* adalah sebagai layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia 8 tahun, baik kegiatan setengah hari maupun penuh, yang diselenggarakan di sekolah, atau fasilitas lain.

Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional memberi perhatian yang besar kepada perkembangan pendidikan bagi anak usia dini, terbukti dengan didirikannya Taman Indria (*Kindergarten*). Beliau mengemukakan bahwa pendidikan anak penting dilakukan sejak dini. Pembentukan pribadi anak dilakukan berdasarkan bakat (dasar) dan lingkungan (ajar).

Penelitian akan berfokus pada pengembangan kecerdasan spiritual melalui metode bermain pada anak usia dini yang mempunyai rentang umur antara 4-5 tahun.

b. Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Kellough (1996) adalah sebagai berikut :

1) Anak itu bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut alat-alat mainan, menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya, atau memaksakan sesuatu terhadap orang lain. Karakteristik seperti ini terkait

dengan perkembangan kognitifnya yang menurut Piaget disebutkan bahwa anak usia dini sedang berada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7 tahun) ke fase operasional konkret (7-11 tahun). Pada fase praoperasional pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik, sementara pada fase operasional konkret anak sudah mulai menerapkan logika untuk memahami persepsi-persepsi.

Oleh karena tugas guru adalah membantu anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya dengan cara positif. Keterampilan yang sangat diperlukan dalam mengurangi egosentris di antara adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh, anak lebih tertarik dengan benda yang menimbulkan akibat dari pada benda yang terjadi dengan sendirinya. Dalam (Brooks and Brooks 1993:29) dikemukakan bahwa keuntungan yang dapat diambil dari rasa keingintahuannya adalah dengan menggunakan fenomena atau kejadian yang tidak biasa.

Kejadian yang tidak biasa tersebut dapat menimbulkan ketidakcocokan kognitif, sehingga dapat memancing keinginan anak untuk tekun untuk memecahkan permasalahan atau ketidakcocokan tersebut. Meskipun terkadang sulit dikenali hubungan diantara ketidaksesuaian tersebut, namun hal ini dapat membantu mengembangkan motivasi anak untuk belajar. Untuk membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu untuk membantu untuk menemukan masalahnya.

3) Anak adalah makhluk sosial

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya. Untuk itu pembelajaran dilakukan untuk membantu anak dalam perkembangan penghargaan diri. Hal ini dapat dilaksanakan dengan cara menyatukan strategi pembelajaran sosial seperti : bekerja sama, simulasi guru dari teman sebaya, dan pembelajaran silang usia.

4) Anak bersifat unik

Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing

memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Disamping memiliki kesamaan, menurut (Bredekamp, 1987:77), anak juga memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

5) Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi

pengalaman-pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Sebagai contoh, ketika anak melihat gambar sebuah robot, maka imajinasinya berkembang bagaimana robot itu berjalan dan bertempur dan seterusnya. Jika dibimbing dengan beberapa pertanyaan, maka ia dapat menceritakan melebihi apa yang mereka dengar dan lihat sesuai dengan imajinasi yang sedang berkembang pada pikirannya.

Cerita atau dongeng merupakan kegiatan yang banyak digemari oleh anak sekaligus dapat melatih mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa anak.

6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Menurut (Berg 1988:56) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.

7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. (NAEYC, 1992:144) mengemukakan bahwa masa-masa awal kehidupan tersebut sebagai masa-masanya belajar dengan slogannya sebagai berikut :”*Early Years are learning Years*”. Hal ini disebabkan bahwa selama rentang waktu usia dini, anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara

cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, maka pada pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip perkembangan seperti yang dikemukakan oleh (Bredekamp, S. & Copple, C. 1997:92) yaitu :

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan dalam satu ranah berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah yang lain. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain. Sebagai missal, keterampilan intelektual akan mempengaruhi keterampilan bahasa anak, begitu juga keterampilan bahasa dapat mempengaruhi perkembangan intelektual anak
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan dibangun berdasarkan pada apa yang telah diperoleh terdahulu. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama masa usia dini. Meskipun perubahan yang

terjadi cukup bervariasi dalam konteks kultur yang berbeda, namun pada saat usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif.

- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Variasi individual sekurang-kurangnya memiliki dua dimensi, yakni variasi dari rata-rata perkembangan dan keunikan masing-masing anak sebagai individu. Masing-masing anak merupakan pribadi yang unik dengan pola dan waktu pertumbuhan individualnya.
- 4) Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Pengalaman-pengalaman awal anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut sering terjadi maka pengaruhnya bisa kuat, kekal, dan bahkan semakin bertambah.
- 5) Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi dan internalisasi yang lebih meningkat. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik. Misalnya, anak sudah belajar mengelilingi rumah dan setting keluarga lainnya jauh sebelum mereka memahami konsep kata kiri dan kanan atau membaca peta rumah.

- 6) Perkembangan dan belajar terjadi dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang majemuk. Menurut model ekologis, perkembangan anak sangat baik dipahami dalam konteks sosiokultural keluarga, setting pendidikan, dan masyarakat yang lebih luas. Konteks yang bervariasi tersebut saling berinteraksi dan semuanya memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif, mengambil pengalaman fisik dan sosial serta juga pengetahuan yang ditransmisikan secara kultural untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka. Anak berkontribusi terhadap perkembangan dan belajarnya sendiri disaat mereka berupaya memahami pengalaman sehari-harinya di rumah, sekolah, dan di masyarakat.
- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Manusia merupakan produk dari keturunan dan lingkungan, dan kekuatan-kekuatan ini saling berinteraksi.
- 9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami

lingkungan, berinteraksi dengan yang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik mereka.

10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level penguasaannya saat ini. Anak akan cenderung malas dan tidak termotivasi bila dihadapkan pada kegiatan yang terlalu sulit dan membuat anak selalu gagal akan mendorongnya mengalami frustrasi.

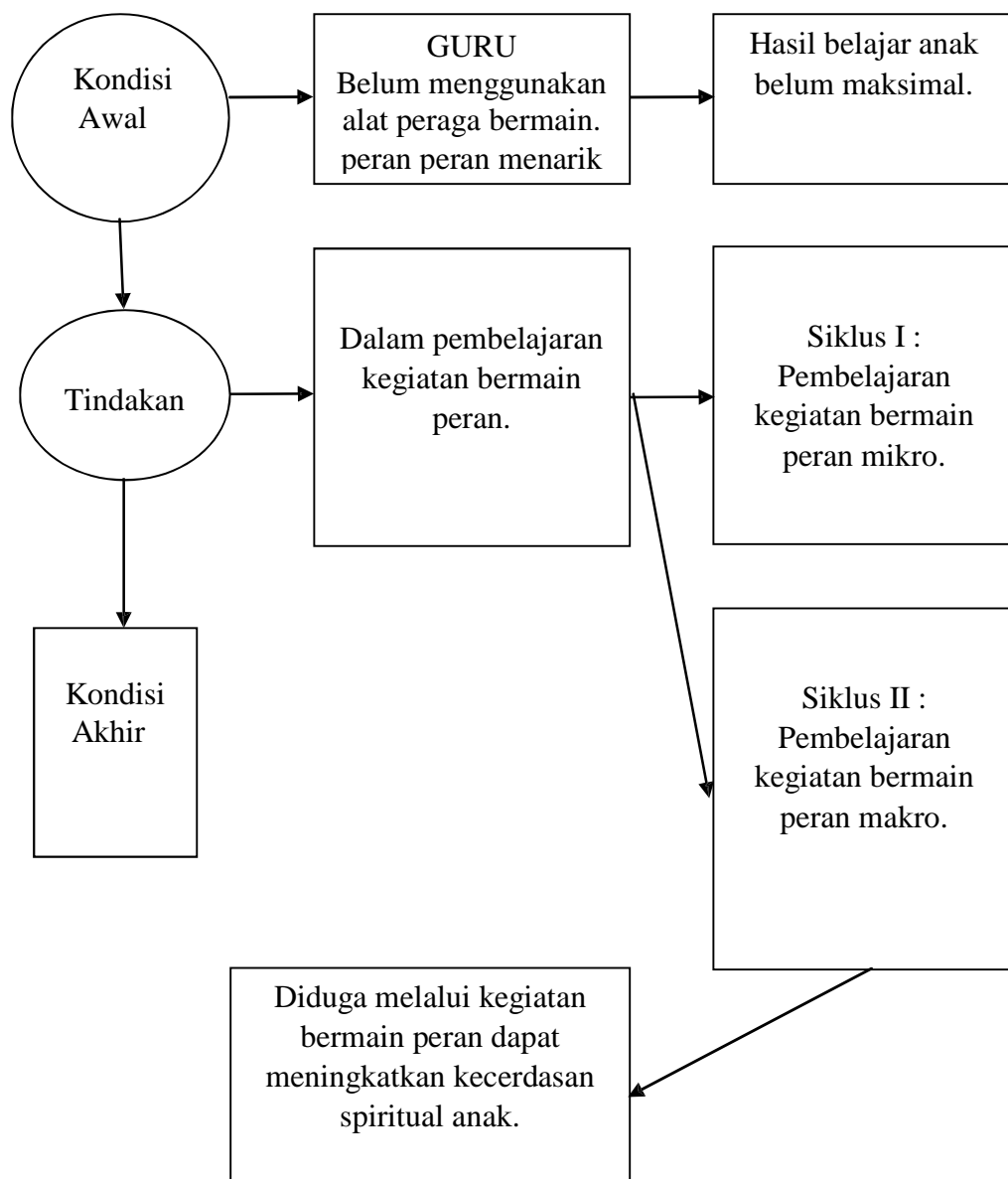
11) Anak mendemonstrasikan mode-mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dalam merepresentasikan apa yang mereka tahu. Para ahli teori belajar dan para ahli psikologi perkembangan telah mengakui bahwa manusia memahami lingkungan dengan banyak cara dan bahwa individu cenderung memiliki cara belajar yang lebih disukai atau lebih kuat.

Dari beberapa uraian di atas dapat di simpulkan bahwa anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang merasa aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan rasa aman secara psikologis. Kondisi seperti ini akan mendorong anak untuk berekspresi dan beraktualisasi secara optimal. Anak memiliki kebebasan untuk bergerak, berperilaku, dan menyatakan pendapat tanpa terbebani dengan tekanan-tekanan psikologis.

B. Kerangka Berpikir

Penerapan metode bermain peran merupakan salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia 4-5 tahun, hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa pembelajaran kecerdasan spiritual pada siswa kelompok A1 TK PKK Lembung Pamekasan, tingkat kecerdasan spiritualnya belum sesuai dengan apa yang diinginkan dan diharapkan.

Dengan adanya metode bermain peran dapatkah kiranya mampu meningkatkan kecerdasan spiritual pada anak, sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1: Kerangka Berfikir
Sumber: Buku PTK, Karya IGAK Wardani, 2006.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melakukan data-data yang terkumpul. Adapun hipotesis tindakan yang penulis ajukan dalam rancangan penelitian ini adalah: Melalui metode bermain peran yang diduga dapat meningkatkan kecerdasan spiritual pada anak usia 4-5 tahun semester 1 di TK PKK Lembung Galis Pamekasan Tahun Pelajaran 2014-2015