

PENGARUH BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN SPIRITUAL ANAK

Nuraini¹, Wahyu Septiadi²

^(1&2)Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Melawi
Jln. RSUD KM 04 Kelakik Nanga Pinoh Kabupaten Melawi, 79672
E-mail : ayiniiii@gmail.com, wahyuseptiadi88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran terhadap kecerdasan spiritual anak pada Kelas A Pinoh Utara. Metode Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah one group Pretest Posttest designs yaitu eksperimen yang dilaksanakan dalam satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian dengan model O1 X O2 yang dimana pada gambar dibawah ini yang dimaksud adalah O1 merupakan pre-test yaitu dimana peneliti akan memberikan pre-test kepada subjek penelitian. Hasil Penelitian menurut hasil analisa dan pembahasan diketahui nilai rata-rata tes pada uji pre-test adalah 564 dan nilai rata-rata uji post-test 1.184 didapatkan nilai rata-rata tes pada uji post-test lebih tinggi dari pada uji pre-test. Uji statistik deskriptif pada uji welcoxon pre-test dan post-test di peroleh nilai t hitung 3.299 dan t tabel, 14 dengan demikian maka yaitu $14. \geq H_0$ tolak dan H_a diterima. Kesimpulan penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak.

Kata Kunci : Bermain Peran, Kecerdasan Spiritual Anak

ABSTRACT

The aim of this research is to find out whether there is an influence on student learning outcomes before and after using the role playing method on the spiritual intelligence of preschool students in Class A North Pinoh. This research method is quantitative research. The research design used was a one group Pretest Posttest design, namely an experiment carried out in one group only without a comparison group. In this research, a research design with the O1 Based on the results of the analysis and discussion, it was found that the average test score in the pre-test was 564 and the average post-test score was 1.184. It was found that the average test score in the post-test was higher than the pre-test. Descriptive statistical tests in the pre-test and post-test Wilcoxon test obtained a calculated t value of 3,299 and t table, 14, so that is 14. H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion of this research is that there is a significant influence between role playing to increase children's spiritual intelligence.

Keywords: Role Playing to Increase Children's Spiritual Intelligence.

PENDAHULUAN 10%

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal Maimunah (2019:15).

Menurut Bredekamp (2019:14) anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain. Menurut Suyadi, 2020 : 12 masa usia anak dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting dalam tugas

perkembangan tugas selanjutnya. Pendidikan anak usia dini adalah upaya mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui pembelajaran yang lebih berfokus pada diri anak melalui beberapa kegiatan yang menyenangkan anak memperoleh sejumlah keterampilan. Sehingga memungkinkan anak secara aktif dan kreatif berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungannya. Melalui interaksi dan eksplorasi, anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang sekarang dan lingkungan selanjutnya. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat bagi dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sebagai wahana pendidikan yang sangat fundamental, pendidikan anak usia dini akan memberi kerangka dasar teruntuk dan berkembangnya dasar dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak usia dini memiliki serangkaian karakteristik yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik yang sangat menonjol antara lain anak selalu aktif, dinamis antusias, dan rasa ingin tahu (curiosity) yang sangat besar terhadap apa yang dilihat dan di dengar pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek tengah mengalami masa yang tercepat dalam perkembangan setiap tahapan usia yang dilalui anak akan menunjukkan karakteristik yang berbeda dalam berbagai tahapan yang telah dan akan di lewatinya.

Fitri Indriani (2017:102) kecerdasan spiritual, ada hati nurani yang ikut bermain. Sehingga ketika seorang ingin melakukan perbuatan yang tidak baik, maka hati nuraninya yang akan membimbingnya. Hal ini karena hati nurani menjadi elemen penting dalam kecerdasan spiritual. Hati nurani akan menjadi pemimbing manusia terhadap apa yang harus ditempuh dan apa yang harus diperbuat. Mana kala perbuatan yang ditempuh itu kearah yang baik, maka dapat dikatakan keimanan seorang itu baik. Dengan demikian, suara hati nurani dapat dikatakan sebagai alat untuk mengukur kadar keimanan seseorang. Jika manusia selalu mendengar kata hati nuraninya di manapun dan kapanpun ia berada, maka orang itu akan terselamatkan dari perbuatan yang tidak baik. Spiritual adalah kebutuhan dasar dan pencapaian tertinggi seseorang manusia dalam kehidupannya tanpa memandang suku atau asal-usul. Kebutuhan dasar tersebut meliputi kebutuhan fisiologi, keamanan dan keselamatan, cinta kasih, dihargai dan aktualitas diri.

Bermain peran menurut Piaget (2017:79) yang menjelaskan bahwa anak-anak yang berusia 4 tahun dan usia sekolah berpartisipasi dalam bermain peran

atau yang disebut sebagai tahapan bermain konstruktif. Bermain peran merupakan bermain yang menggunakan imajinasi atau daya khayal dengan memakai bahasa atau berpura-pura seolah bertingkah laku seperti benda, situasi, dan bidang tertentu yang didunia nyata tidak pernah dilakukan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bermain peran mendominasi permainan, dan peserta menggunakan properti, kreatif, serta imajinasi..

METODE (15 %)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen merupakan cara untuk menerapkan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Suryani, 2018). Analisis data ada 3 tahap yaitu : (1) tahap persiapan (2) tahap pelaksanaan (3) tahap analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN (70%)

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Kemuning yang berjumlah 14 anak yang diberikan treatment metode bermain peran. Peneliti melakukan pertemuan pembelajaran sebanyak 2 kali yang dilaksanakan pada tanggal 11, dan 22 Juli. Pada tanggal 11 juli peneliti mengamati apakah terdapat pengaruh sebelum dan sesudah bermain peran terhadap kecerdasan spiritual anak. Kemudian sebelum melakukan bermain peran peneliti melakukan tes awal (pre-test). Pada tanggal 22 juli peneliti melakukan tes terakhir (post-test) apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan spiritual anak. Setelah itu peneliti baru memberikan tes terakhir (post-test) dipertemuan ke 2 pada tanggal 22 Juli 2024 untuk mendapatkan data hasil yang kognitif. Setelah memperoleh semua data hasil belajar kognitif peserta didik selanjutnya data yang terkumpul di uji statistik deskriptif ,uji welcoxon dan uji N-gain..

Tabel 1. Hasil angket *pre-test post-test* kecerdasan spiritual anak\

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	A. N. A. N	6	84
2	A. K. F	56	88
3	E.	52	92
4	B. A. F	44	96
5	E. A. A	64	76
6	M. Al. F	56	72
7	H. Al. H	52	84

8	N. L. S	64	96
9	R. A	4	88
10	V. N.X	8	92
11	M. A	68	96
12	U.	6	72
13	K.	56	76
14	N.	52	72
Rata-Rata		564	1.184

Berdasarkan hasil pretest-posttest kecerdasan spiritual siswa menggunakan aplikasi SPSS 29.02 Statistik For Windows dengan menunjukkan jumlah responden pretest dengan jumlah rata-rata 564 dari 14 responden, responden ini nilai siswa terkecil (minimum) adalah 4, dan nilai siswa terbesar (maximum) adalah 68, dan jumlah responden posttest dengan jumlah rata-rata 1.182 dari 14 responden ini nilai siswa terkecil (minimum) adalah 72, dan nilai siswa terbesar (maximum) adalah 96, dengan itu dapat dilihat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan angket/ pretest, posttest.

Bermain peran merupakan metode yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak. Melalui metode ini dapat melatih spiritual anak untuk mempermudah anak dalam memperoleh kecerdasan spiritual anak dan membiasakan anak.

Pada pertemuan pertama dilakukan pretest pada peserta didik dengan menggunakan instrument yang telah disediakan tahap pretest ini dilakukan melalui diskusi, tanya jawab dan permainan untuk mengetahui kecerdasan spiritual anak sebelum diterapkan bermain peran. Setelah melakukan pretest, pada pertemuan kedua dan ketiga peneliti mulai menerapkan bermain peran. Bermain peran dalam prakteknya sangat membutuhkan alat peraga misalnya dalam bermain peran sebagai usatadz, membutuhkan peci/kopiah, sajadah dan makmum membutuhkan mukenah, dan sajadah untuk bertransaksi. Pada pertemuan kedua melakukan kegiatan bermain peran sebagai penceramah dan pertemuan ketiga melakukan bermain peran sebagai dokter dan pasien. Pada pertemuan keempat siswa diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan kecerdasan spiritual anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment. Setelah mendapatkan data hasil penilaian maka peneliti melakukan pengolahan data penelitian dengan rata-rata nilai pretest 564 sedangkan posttest dengan rata-rata nilai posttest 1.184 dari nilai tersebut dilakukan pengolahan data dengan uji N-Gain dan memperoleh hasil besar 14. Melihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest serta hasil perhitungan N-Gain dapat diketahui bahwa sebelum dan setelah diberi

perlakuan mengalami perubahan. Namun berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji statistik nilai signifikansi secara statistik setelah dihitung menggunakan SPSS ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan spiritual anak usia 5-6 tahun, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai tabel. Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai uji pretest 564 dan nilai posttest 1.184 karena nilai pretest $<0,05$ dan nilai posttest $>0,05$ maka dikatakan ada perbedaan rata-rata antara kecerdasan spiritual anak usia 5-6 tahun. Maka H_0 diterima yang artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan spiritual anak usia 5-6 tahun di PAUD Kemuning Kecamatan Pinoh Utara.

SIMPULAN (5%)

1. Persiapan

(1) Melakukan observasi di PAUD Kemuning Pinoh Utara untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tersebut. (2) Membuat perangkat pembelajaran berupa RPPH dengan model pembelajaran bermain peran (kecerdasan spiritual).

(3) Memvalidasi instrument pembelajaran kepada ahli/ tim dosen.

(4) Menyusun instrumen penelitian berupa soal pre-test dan post-test. Dilakukan uji coba pada siswa kelas B di PAUD Kemuning Pinoh Utara.

(5) Membuat surat izin dari STKIP Melawi untuk melakukan penelitian.

(6) Menentukan waktu pelaksana penelitian dengan cara berkonsultasi dengan guru yang mengajar di Paud Kemuning Pinoh Utara.

2. Pelaksanaan

(1) Subjek yang di tentukan yaitu kelas B Paud Kemuning Pinoh Utara di Desa Tekelak Kompas Raya. (2) Memberikan perilaku pada subjek penelitian dengan menggunakan model pembelajaran media bermain peran (kecerdasan spiritual anak).

(3) Mengamati keterlaksanaan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. (4) Mengamati aktivitas belajar siswa di kelas dalam proses pembelajaran. (5) Memberikan soal angket, pre-test dan post-test pada subjek penelitian.

3. Tahap Analisis

Tahap ini ialah kegiatan untuk memeriksa atau menyelidiki suatu peristiwa melalui data untuk mengetahui data yang sebenarnya. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, kemudian di olah dan disajikan untuk membantu menjawab permasalahan

penelitian yang diteliti. Hal ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak dalam proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan prosedur tertentu..

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, RH, 2017 Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka dan Pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka
- Arikunto, S. 2019. Prosedur Penelitian. Jakarta. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2017. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT Reneka Cipta
- Cook Thomas D. 2020. Quaalitative and Quantitative Methods Instrumen Evaluation Research, Sage Publication, Beverly Hills
- Fatah, N. 2019. Landasan Manajemen Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hastuti Dwi Lilik Mukminah, 2016. Penggunaan Metode Bermain Peran sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada anak TK.
- Wonokarto Wonogiri, UMS (tidak diterbitkan).
- Hastuti Dwi Lilik Mukminah, 2016. Penggunaan Metode Bermain Peran
- Huda, M. 2018. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Montolalu, 2018. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta. Universitas Terbuka.
- KEMENDIKBUD. Undang-undang No. 20. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: KEMENDIKBUD
- Margono, S. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, 2018. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Nana sudjana, Ahmad Rifai. 2016. Media Pembelajaran, Bandung: Sinar Baru Algendindo.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Statistika untuk penelitian. Alfabeta : bandung
- Sugiyono. (2020). Teknik Pengolahan Data. Jurnal Tunas Bangsa, 5(2), 183. Sugiyono. (2017). Teknik Pengolahan Data Realibilitaas. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 3, 123.
- Sutikno. S. M. 2017. Model-model Pembelajaran. Lombok: Holistika
- Supangat, A. (2007). "Statistika dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Sugiyono. 2017. Statistika untuk penelitian. Alfabeta : bandung Nonparametrik". Jakarta: Kencana
- Trianto. 2019. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif/Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tim pengembangan ilmu Pendidikan FIP-UPI (2007). Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan. Bandung : Imtima, bagian 2
- Wahyudi. S. 2016. Menjadi Guru Ideal. Malang: Universitas Negeri Malang.

PROFIL SINGKAT

Nuraini adalah nama peneliti artikel ini. Tempat tanggal lahir di Nanga Pinoh, Kecamatan Nanga Pinoh Kabupaten Melawi pada tanggal 01 February 2002. Anak dari pasangan Bapak Abdurrahman dan Ibu Nurhayati. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Peneliti pernah menempuh Pendidikan yaitu di SDN 01 Pinoh Utara Kabupaten Melawi pada tahun 2009 selama 6 tahun dan di selesaikan pada tahun 2014, dilanjutkan ke Pendidikan SMP Negeri 01 Pinoh Utara pada tahun 2014 selama 3 tahun yang di selesaikan pada tahun 2017, dilanjutkan ke Pendidikan SMA 01 Pinoh Utara 2017 selama 3 tahun dan di selesaikan tahun 2020, dilanjutkan ke Perguruan Tinggi STKIP Melawi tahun 2020/ 2021, penulis mengikuti salah satu jurusan yaitu Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini (PG-PAUD). Penulis dapat dihubungi melalui email: ayiniiii@gmail.com.