

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut para ahli anak usia dini dalam kisaran usia 0-6 tahun dikatakan sebagai masa keemasan (*golden age*)¹, dimasa ini khususnya pada anak usia 4-6 perkembangannya sangat pesat, perkembangan itu meliputi fisik, psikis yang meliputi ranah kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Kecerdasan atau inteligensi terbagi dalam tiga bagian, yaitu kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan spiritual (SQ), dan kecerdasan emosional (EQ) ketiga kecerdasan ini tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya,² karena setiap kecerdasan memiliki porsi tersendiri sehingga keberadaannya menyempurnakan tipe kecerdasan lainnya.

Kecerdasan atau inteligensi seseorang, sebenarnya sudah dibawa sejak ia dilahirkan atau gen keturunan, akan tetapi perkembangan kecerdasan atau inteligensi,³ dipengaruhi kondisi pasca kelahiran yang juga memegang peran utama karena perkembangan kemampuan individu ditentukan oleh diasahnya kemampuannya untuk belajar serta pengalaman dan usahanya.⁴ Dan juga pemberian rangsangan penanaman karakter sesuai lingkungannya.

Mengembangkan potensi anak diperlukannya sebuah rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.⁵ Salah satu upaya pemberian rangsangan yang dipersiapkan untuk membantu mempersiapkan anak agar mampu menjalankan fungsi penciptaan dunia ini, adalah dengan memberikan pendidikan pada anak-anak yang sesuai dengan kebutuhan fitrah mereka. Pada akhirnya dengan fitrah yang tetap terjaga akan memudahkan anak untuk menjalankan fungsi penciptaan sebagai khalifah dan hamba Allah SWT.

¹ Ahmad Susanto, *bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2015), 43.

² Suyadi, *Anak yang Menakjubkan!: Membentuk "Anak Serba Bisa" dengan Metode 9 Zona Kecerdasannya* (Jogjakarta: Diva Press, 2009), 397.

³ Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Praktis manajemen Mutu Guru PAUD* (Jogjakarta: Diva Press, 2015), 154.

⁴ Munif Chatib dan Alamsyah Said, *sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Bekeadilan* (Bandung: Kafia Lernig, 2012), 56.

⁵ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 17.

Firma-Nya pada surah Ar Ruum ayat 30 dikatakan:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۗ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۗ ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَٰكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui,” (QS Ar Ruum 30:30)⁶

Pada ayat tersebut menerangkan bahwa melalui pendidikan yang berpegang pada nilai agama yang lurus, maka fitrah manusia akan terjaga.

Dalam panduan pendidikan berbasis fitrah dan akhlak, dikemukakan bahwa, anak-anak usia 2-6 tahun sedang berada pada fase kenal diri, kenal Tuhan, meskipun belum ada kewajiban syariat (hukum-hukum agama) padanya, anak usia dini sudah harus mengenali siapa dan bagaimana Tuhannya. Hal ini bertujuan untuk membentuk dan menumbuhkan keimanannya.⁷

Tujuan dari proses pendidikan dan proses pembelajaran dalam setiap modelnya adalah tidak lain agar siswa dapat secara aktif mengembangkan kekuatan-kekuatan atau potensi-potensi dalam dirinya dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan di atas sedikit banyak terangkum dalam istilah kecerdasan spiritual. Kecerdasan spiritual didefinisikan secara berbeda oleh para pakar. Meskipun demikian, terdapat kesamaan pandangan bahwa kecerdasan spiritual sangatlah penting dalam kelangsungan hidup umat manusia. Kecerdasan spiritual menjadi kunci bagi makna hidup seseorang.

Pengembangan kecerdasan spiritual di sebuah lembaga pendidikan menggunakan metode yang efektif dan kemampuan guru dalam mengkolaborasi dan menyajikan proses kegiatan pembelajaran berupa model dan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, dengan metode bermain peran adalah merupakan suatu metode yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini

⁶ Alquran, Ar-Rumm ayat 30, *Mushaf Muslimah Alquran dan Terjemah Untuk Wanita* (Bandung: Jabal, 2010), 407.

⁷ Umama, *Pojok Bermain Anak (100 Aktifitas seru, edukatif, dan islami, untuk anak homeschooling Anak Usia Dini)* (Jogjakarta: Stiiletto Book, 2016), 3.

tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar” Selanjutnya pada bab 1 pasal 4 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Maka pada usia inilah sudah mulai harus diberikan pendidikan yang tepat, pendidikan usia dini harus diorientasikan pada pemenuhan kebutuhan anak, yaitu pendidikan yang berdasarkan pada minat, kebutuhan dan kemampuan sang anak. Pendidikan ditujukan supaya anak mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki sejak dini. Dengan pendidikan tersebut anak juga akan memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Oleh karena itu strategi dalam pembelajaran pada anak lebih berorientasi pada, sebagai berikut:

1. karakteristik dan tujuan pembelajaran
2. karakteristik anak dan cara belajarnya
3. tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran
4. tema pembelajaran
5. pola kegiatan yang meliputi model pembelajaran dan metode pembelajaran.⁸

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK)/RA tidak hanya membantu mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan di Sekolah Dasar (SD), akan tetapi dapat juga membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.⁹

Pemberian pendidikan yang baik dengan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan tahun-tahun kelahiran sampai usia enam tahun biasanya menentukan kepribadian anak setelah dewasa, dan juga didukung faktor lain pembiasaan dari pengasuhan orang tua terhadap anak.¹⁰

Pemberian model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perkembangan anak ketika ia mengalami proses belajar. Salah satunya model pembelajaran berbasis sentra dan lingkungan atau *beyond centers and circles time* (BCCT).

⁸ Umama, 101.

⁹ Susanto, *bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, 46.

¹⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, 148.

Pembelajaran BCCT atau Pembelajaran Berbasis Sentra Lingkungan adalah salah satu model pembelajaran dalam implementasi Kurikulum PAUD 2013. Sedangkan model pembelajaran merupakan desain proses pembelajaran yang sistematis, yang didalamnya mencakup pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan tehnik pembelajaran.

Pendekatan Sentra dan Lingkungan berfokus pada anak. Pembelajaran berpusat pada sentra main dan saat anak dalam lingkaran. Sentra sendiri merupakan zona atau area main anak yang dilengkapi seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis permainan, yakni;

1. main sensorimotor (fungsional),
2. bermain peran
3. bermain pembangunan.¹¹

Dari pembelajaran model sentra diharapkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mencoba sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah masalah kehidupan sekarang hingga nantinya.

Bermain peran merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi kognitif, psikososial, psiko motorik dan model komunikasi yang positif. Secara teoritis pembelajaran dengan model bermain peran dapat mengandung empat jenis makna pembelajaran. Yaitu: *apresiasi* sebagai pengembangan kepekaan reaksi, *pertunjukkan* sebagai ungkapan seni cerita itu dinyatakan, *analisis* sebagai penalaran terhadap karya seni dan *kesadaran sosial* sebagai pembangunan peran kehidupan manusia.

Melalui bermain peran motivasi anak untuk belajar memaknai sesuatu secara lebih mendalam tentang sesuatu hal yang dilihat, dirasakan, dan diperankan melalui kerja keras. Bermain peran bagi anak usia dini memiliki dampak positif dalam rangka mengembangkan potensinya. Mengasah karakter anak menjadi lebih prososial.

Bermain peran sebagai media pendidikan, sangat tepat diterapkan dalam poses belajar mengajar pada anak usia dini akan membantu dalam mewujudkan kepribadian yang berkarakter seorang anak. Hal ini tidak semata-mata berorientasi pada produk pertunjukan peran, akan tetapi nilai-nilai dari anak tersebut karena anak terjun secara langsung dalam sebuah cerita karena penanaman nilai lebih efektif dari perlakuan, perbuatan dan pengalaman yang dikemas dalam bentuk permainan.

Bermain peran juga dapat mengembangkan rasa anak dalam menghargai terhadap orang lain, belajar tentang dirinya sendiri, tentang lingkungan keseluruhannya. Sehingga kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ) akan mencapai

¹¹ Mursid, 53.

keseimbangan.¹² Ternyata kecerdasan spiritual merupakan dasar yang perlu untuk mendorong berfungsinya *Intelligence Quotient* (IQ) dan *Emotional Intelligence* (EQ) secara lebih efektif.¹³

Bermain peran dapat membantu anak memahami dirinya sebagai ciptaan Allah, dan memberikan pengertian anak untuk saling menjaga ciptaan Allah. Bermain peran akan mempermudah anak memahami sesuatu begitu juga soal keimanan, seperti kepercayaannya bahwa dirinya, hewan dan alam seisinya adalah ciptaan Allah. Dan apabila model bermain peran selalu dititikberatkan pada peningkatan kecerdasan spiritual anak, maka akan mengoptimalkan kecerdasan majemuk anak khususnya kecerdasan spiritual.

Sebagai gambaran TK IT Ash Shiddiqy yang berada di desa Margoyoso, kecamatan Kalinyamatan, kabupaten Jepara sebuah lembaga yang berbasis agama Islam, dimana kegiatan pembelajaran yang bertujuan mencetak generasi muslim yang cendekiawan dan berakhlakul karimah. TK ini sudah menerapkan model sentra bermain peran sebagai metode pembelajarannya. Sudah diketahui bahwa sentra bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak, meningkatkan imajinasi dan kegiatan interaksi sosial lain.

TK IT Ash Shiddiqy yang merupakan lembaga sekolah berbasis Islami sangat memperhatikan dalam mengembangkan sikap religius dan kecerdasan spiritual, yang dapat dilakukan dalam beberapa metode yang dapat diterapkan pendidik antara lain menggunakan keteladanan, nasihat, menghafal doa dan surat pendek dalam Al Quran, menyanyikan lagu Islami dan biasanya mengajak anak untuk *taddabur alam* atau menjelajah alam, dengan tujuan anak berinteraksi langsung dengan alam: menikmati keindahan alam, berpetualang, mengidentifikasi jenis-jenis tanaman dan hewan yang ada di lingkungan sekitar, serta menerangkan ciptaan-ciptaan Tuhan yang indah, sehingga sebagai manusia atau kholifah, khususnya anak sebagai siswa juga memiliki kewajiban menjaga dan melestarikannya.

Dapat disimpulkan bahwa akar dari permasalahan yang terjadi adalah bermain peran lebih mengasah kecerdasan intrapersonal anak atau dengan individu lain dalam melakukan proses pembelajaran dalam penitikberatkan metode selama ini untuk meningkatkan kecerdasan spiritual sekaligus memenuhi kebutuhan belajar anak sebagai bekal untuk kehidupannya kelak.

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada sentra bermain peran terhadap pengembangan

¹² Susanto, *bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, 228–31.

¹³ Imas Kurniasih, *Mendidik SQ Anak; Menurut Nabi Muhammad SAW* (Jogyakarta: Pustaka Marwa, 2010), 53.

kecerdasan spiritual anak usia dini di TK IT Ash Shiddiqy yang berada di desa Margoyoso, kecamatan Kalinyamatan, kabupaten Jepara, dengan ini penulis mengangkat judul “SENTRA BERMAIN PERAN, STUDI ANALISIS DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN SPIRITUAL PADA ANAK USIA DINI DI TK IT ASH SHIDDIQY DI DESA MARGOYOSO, KALINYAMATAN, JEPARA. TAHUN PELAJARAN 2018/2019”

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan, sebagaimana peneliti datang langsung untuk memperoleh data yang konkret yaitu tentang upaya meningkatkan kecerdasan spiritual melalui kegiatan di sentra bermain peran. Subjek yang diteliti meliputi pendidik dan kepala TK. Pendidik memiliki peranan penting dalam mengembangkan semua aspek-aspek yang harus dicapai peserta didik. Karena setiap peserta didik mempunyai latar belakang dan lingkungan berbeda-beda, maka perlu adanya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik.

Model pembelajaran berbasis sentra main peran tergolong cukup rumit dalam pengaplikasiannya. sehingga, peneliti tertantang untuk mengetahui proses dan seluk-beluk proses pembelajaran dalam sentra main peran.

Penerapan model pembelajaran berbasis sentra dapat diaplikasikan pada sekolah yang telah menggunakan kurikulum 2013 sebagai rujukan dalam pembelajaran, dan tidak semua sekolah TK/RA menerapkan model pembelajaran sentra main peran, walaupun sudah menerapkan kurikulum 2013. Oleh karena itu peneliti memilih kelas B di di TK IT Ash Shiddiqy yang bertempat di desa Margoyoso, kecamatan Kalinyamat, kabupaten Jepara, sebagai objek penelitian.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, permasalahan yang dirumuskan adalah,

1. Bagaimanakah sentra bermain peran pada anak usia dini di TK IT Ash Shiddiqy Margoyoso, Kalinyamat, Jepara. Tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana perkembangan kecerdasan spiritual anak usia dini di TK IT Ash Shiddiqy Margoyoso, Kalinyamat, Jepara. Tahun pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana sentra bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini di TK IT Ash Shiddiqy Margoyoso, Kalinyamat, Jepara. Tahun pelajaran 2018/2019?

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian dalam penulisan ini adalah

1. Untuk mengetahui pelaksanaan sentra bermain peran anak usia dini pada di TK IT Ash Shiddiqy Margoyoso, Kalinyamat, Jepara tahun pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui kecerdasan spiritual anak usia dini pada di TK IT Ash Shiddiqy Margoyoso, Kalinyamat, Jepara. Tahun ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui peranan sentra bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini di TK IT Ash Shiddiqy Margoyoso, Kalinyamat, Jepara tahun pelajaran 2018/2019.

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis atau praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Secara teoritik manfaat penelitian ini adalah sebagai sumbangsih bagi khazanah keilmuan di bidang pendidikan dan juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dalam penelitian yang berkaitan dengan studi analisis pengaruh pembelajaran sentra bermain peran terhadap kecerdasan spiritual anak usia dini.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi sekolah

Hasil skripsi ini diharapkan memberikan kontribusi pemikiran, khususnya tentang pembelajaran sentra bermain peran, studi analisis dalam kecerdasan spiritual anak usia dini.

Diharapkan sekolah menerapkan pembelajaran berbasis sentra main peran yang lebih berinovasi sebagai ranah baru dalam metode pembelajaran.
 - b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, informasi, dan pengalaman dalam rangka meningkatkan penerapan sentra bermain peran untuk anak usia dini.
 - c. Bagi anak usia dini
 - 1) Memberikan pengalaman baru dalam pendidikan pelembelajaran anak, untuk memberikan rangsangan yang lebih bervariasi serta mudah diterima oleh anak.
 - 2) Memberikan pengalaman yang belajar inovatif dalam mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini

- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran melalui permainan bermain peran yang melatih kecerdasan spiritual.
- 4) Menumbuhkan motivasi belajar anak
- 5) Menambah kosakata anak

F. Sistematika Penulisan Skripsi

1. Bagian awal

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Halaman ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini meliputi deskripsi pustaka, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian dan analisis data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran, keterbatasan penulisan dan penutup.

3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat pendidikan.