

## Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini di Tk Annur Mokupa Desa Onemanu Kec. Lambandia Kab. Kolaka Timur

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Aris Suziman Universitas Sulawesi Tenggara <a href="mailto:arissuziman@gmail.com">arissuziman@gmail.com</a>	ISSN: 2807-9558 Vol. 4, No. 3 Desember 2024 <a href="http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup">http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup</a>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### *Saran Penulisan Referensi:*

Suziman, A. (2024). Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini di Tk Annur Mokupa Desa Onemanu Kec. Lambandia Kab. Kolaka Timur. *Arus Jurnal Pendidikan*, 4(3), 87-94.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran di Kelompok B TK Annur Mokupa, Desa Onemanu, Kecamatan Lambandia, Kabupaten Kolaka Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kecerdasan spiritual anak secara klasikal baru mencapai 37,5%. Setelah tindakan pada siklus I, kecerdasan spiritual anak meningkat menjadi 62,5%, dengan rincian 4 anak memperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan menjadi 87,5%, dengan 8 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak.

**Kata Kunci:** kecerdasan spiritual, bermain peran, anak usia dini.

### Abstract

This study aims to improve children's spiritual intelligence through the role-playing method in Group B of TK Annur Mokupa, Onemanu Village, Lambandia Sub-district, East Kolaka Regency. This research uses a Classroom Action Research (CAR) approach, which was conducted in two cycles. The initial observation results showed that the classical percentage of children's spiritual intelligence was only 37.5%. After implementing the role-playing method in the first cycle, children's spiritual intelligence increased to 62.5%, with 4 children in the Very Well Developed (BSB) category and 6 children in the Developed as Expected (BSH) category. In the second cycle, there was a significant improvement, reaching 87.5%, with 8 children categorized as Very Well Developed (BSB) and 6 children as Developed as Expected (BSH). The results of this study indicate that the role-playing method is effective in improving children's spiritual intelligence.

**Keywords:** spiritual intelligence, role-playing, early childhood.

## A. Pendahuluan

Anak Usia Dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Hal itu meliputi pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur 2011).

Anderson (dalam Masitoh, 2011) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini/TK memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Untuk itu strategi pembelajaran bagi anak usia dini lebih berorientasi pada (1) tujuan yang mengarah pada tugas tugas perkembangan disetiap rentang usia anak, (2) materi yang diberikan harus mengacu dan sesuai dengan karakteristik yang disesuaikan pada perkembangan anak (DAP=Developmentally Appropriate practice), (3) metode yang dipilih seharusnya berorientasi dengan tujuan kegiatan belajar yang mampu melibatkan anak secara aktif dan kreatif serta menyenangkan, (4) media dan lingkungan bermain yang digunakan haruslah aman, nyaman dan menimbulkan ketertarikan bagi anak, (5) evaluasi yang terbaik dianjurkan untuk dilakukan adalah rangkaian sebuah asesment melalui observasi partisipatif terhadap apa yang dilihat, didengar dan diperbuat oleh anak (Wardani, 2009).

Proses pengembangan kecerdasan spiritual di Taman Kanak-kanak memerlukan metode yang tepat dan efektif, keberhasilan pembelajaran di Taman Kanak-kanak sangat dipengaruhi oleh kemampuan seorang guru dalam menyajikan proses kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, dengan metode bermain peran adalah merupakan suatu metode yang sangat tepat jika digunakan sebagai untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak usia dini di TK Annur Mokupa Desa Onemanu Kec. Lambandia Kab. Kolaka Timur.

Untuk mengembangkan kecerdasan spiritual, pendidik biasanya mengajak anak untuk berinteraksi langsung dengan alam, menikmati keindahan alam, berpetualang, mengidentifikasi jenis-jenis tanaman dan hewan yang ada di lingkungan sekitar dan sebagainya, serta menerangkan ciptaan-ciptaan Tuhanyang indah, sehingga sebagai manusia kita wajib menjaga dan melestarikannya. Menurut peneliti, selain metode di atas, kecerdasan spiritual dapat pula dikembangkan melalui metode yang lain yaitu metode bermain peran.

Bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang berpijak pada dimensi pribadi dan

dimensi sosial. Dari dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu pada peserta didik (anak usia dini) menemukan makna dari kehidupan sosial lingkungan ciptaan Tuhan yang bermanfaat bagi dirinya. Bermain peran dapat membantu anak memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain. Metode bermain peran akan mempermudah anak dalam mempelajari sesuatu, baik itu konsep keimanan, bahasa maupun pengetahuan lainnya. Anak akan merasa senang dengan apa yang dilakukannya. Apabila hal ini menjadi kegiatan inti dalam pembelajaran mereka akan semakin teratur mengontrol permainan, merasa nyaman dalam bermain peran. Semua ini membutuhkan wadah yang dapat mengerahkan kegiatan bermain anak sehingga lebih bermanfaat kepada pengembangan bakat minat dan keterampilannya.

Levin (2005) 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.

## B. Metodologi

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Masing-masing siklus akan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas dengan tujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran (Arikunto, 2014).

Sumber data dalam penelitian ini adalah personil penelitian yang terdiri dari anak didik dan guru. Selain itu, data bersumber dari dokumen-dokumen yang dipandang penting berupa catatan-catatan khusus tentang program-program kegiatan belajar anak yang belum terdapat dalam pedoman observasi, namun dianggap dapat mendukung hasil penelitian ini.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian sering juga disebut instrumen pengumpulan data. Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data penelitian, sebagai langkah untuk menentukan hasil atau kesimpulan dari penelitian yang akan atau telah dilaksanakan.

Untuk memperoleh gambaran tentang keberhasilan penerapan kegiatan pembelajaran untuk melihat perilaku disiplin anak, maka penulis menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pemberian nilai merupakan bentuk pengelohan data hasil observasi yang menggunakan pernyataan-pernyataan kualitatif untuk mengamati dan menilai keberhasilan suatu proses kegiatan yang dilakukan guru dengan apa adanya. Adapun penilaian terhadap mengetahui persentase kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran yang ditampakkan dalam melakukan kegiatan dengan menyesuaikan indikator penilaian, dilakukan atau diberi nilai dengan mengacu pada pedoman penilaian dalam satuan pendidikan Taman Kanak-kanak yakni dengan memberi simbol-simbol seperti: \* = BB (Belum Berkembang), yakni apabila anak tidak dapat memenuhi tagihan indikator yang diberikan tanpa bimbingan guru secara langsung, \*\* = MB (Mulai Berkembang), yakni apabila anak dapat mengerjakan pekerjaan dengan bimbingan guru secara tidak langsung. BSH = \*\*\* (Berkembang Sesuai Harapan), yakni jika anak dapat memenuhi tagihan indikator yang diberikan tanpa dibimbing \*\*\*\* = BSB (Berkembang Sangat Baik). Apabila anak memenuhi tagihan indikator yang diberikan dengan tidak dibimbing sedikitpun oleh guru, melebihi tagihan indikator. dapat dilihat pada rumus dibawah:

$$\text{Presentase Nilai Jumlah anak yang memperoleh nilai BSB + BSH Belajar secara klasikal (\%)} = \frac{\dots\dots\dots}{\text{Jumlah Peserta didik}} \times 100$$

Kemudian dimasukkan dalam konversi nilai, untuk mengetahui anak berada pada kriteria tertentu sebagaimana dalam acuan standar kriteria, seperti:

Nilai BSB	: Jika hasil hitungan akhir antara 3,50 – 4,00
Nilai BSH	: Jika hasil hitungan akhir antara 2,50 – 3,49
Nilai MB	: Jika hasil hitungan akhir antara 1,50 – 2,49
Nilai BB	: Jika hasil hitungan akhir antara 0,01 – 1,49

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 75 % telah memperoleh bobot skor dari nilai minimal (berdasarkan ketentuan sekolah) sama dengan atau 75% banyak anak maka pelaksanaan tindakan suatu siklus dihentikan.

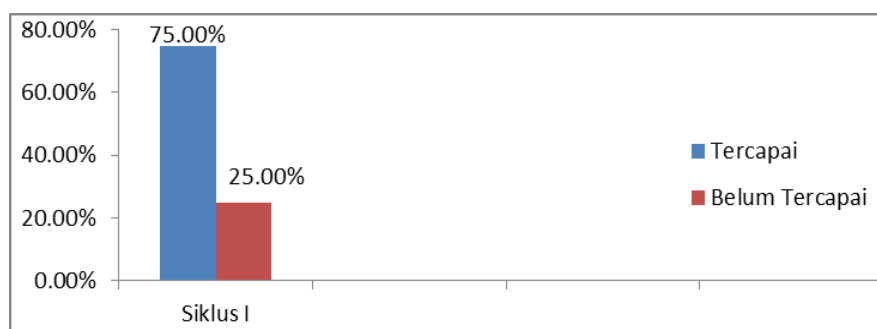
Indikator kinerja yang berkaitan dengan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan kegiatan permainan media kolase yaitu apabila minimal 80% dari skenario/langkah-langkah pembelajaran yang termuat dalam RPPH telah dilaksanakan dengan baik.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### a. Tindakan Siklus I

Observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B TK Annur Mokupa yang bertindak sebagai observer terhadap aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru yang telah dipersiapkan dengan menceklis “ya” jika indikator yang diamati terlaksana dan menceklis “tidak” jika indikator yang diamati tidak terlaksana dan memberi catatan komentar atau keterangan. Demikian pula untuk aktivitas belajar anak didik selama proses pembelajaran berlangsung.

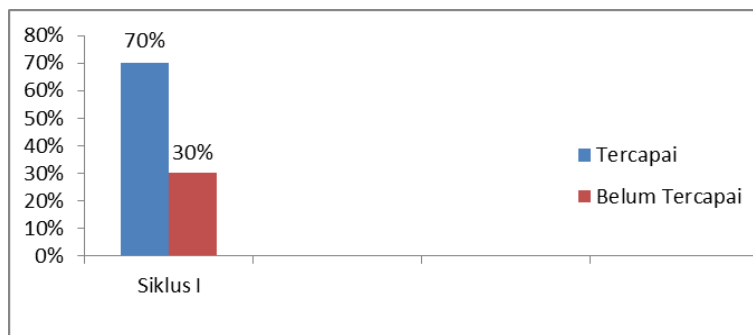
Hasil observasi aktivitas mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi aktivitas mengajar guru sebanyak 12 aspek yang diamati akan dicapai oleh guru. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I skor yang dicapai oleh guru dari 12 aspek hanya 9 aspek yang tercapai atau sebesar 75% dan 3 aspek yang belum tercapai atau sebesar 25%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Histogram Hasil Observasi Guru Siklus I

Berdasarkan histogram tersebut, aktivitas mengajar guru pada siklus I menunjukkan bahwa dari 12 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran, aspek yang terlaksana hanya 9 aspek dengan persentase 75% dan yang belum terlaksana 3 aspek dengan persentase 25%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Proses pembelajaran yang diamati berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar anak pada siklus I dari 10 aspek yang diamati hanya 7 aspek yang tercapai atau sebesar 70% dan yang tidak tercapai 3 aspek atau sebesar 30%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram berikut:



Histogram hasil aktivitas belajar anak pada siklus I

Berdasarkan histogram tersebut, aktivitas hasil belajar anak pada siklus I menunjukkan bahwa dari 10 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran hanya 7 aspek yang tercapai atau sebesar 70% sedangkan yang belum tercapai 3 aspek atau sebesar 30%. Dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus I belum maksimal, karena standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang harus dicapai adalah 80% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Peneliti yang bekerjasama dengan guru kelompok B TK Annur Mokupa melakukan evaluasi atau penilaian pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran berdasarkan tema/subtema. Evaluasi pencapaian keberhasilan anak dikelompokkan dalam empat kategori yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) untuk mendapatkan informasi sejauh mana kecerdasan spiritual anak setelah dilakukan tindakan siklus I. Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa sebagian anak berada pada taraf nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Konversi	Frekuensi (Jumlah Anak)	(%)
1.	BSB	3,50 – 4,00	4	25%
2.	BSH	2,50 – 3,49	6	37,5%
3.	MB	1,50 – 2,49	5	31,25%
4.	BB	0,01 – 1,49	1	6,25%
Jumlah			16	100%
Jumlah Anak dengan Nilai BSB+BSH		2,50 – 4,00	10	62,5%

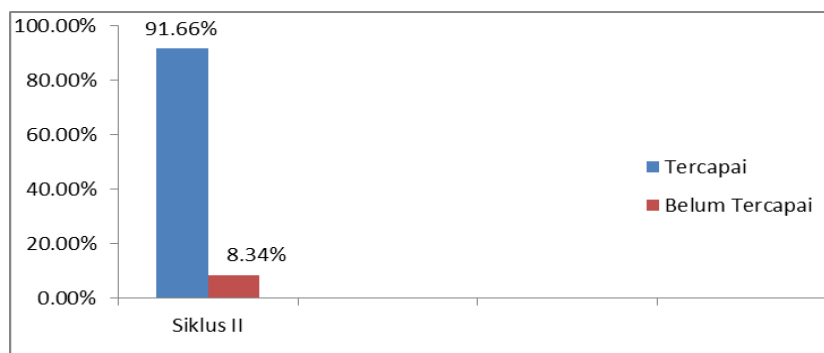
Berdasarkan tabel diatas dari hasil evaluasi pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam meningkatkan kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran di kelompok B TK Annur Mokupa pada siklus I, rata-rata anak memperoleh nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 37,5% yaitu 6 orang anak, 4 orang anak dengan nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 25% dan 5 orang anak dengan nilai bintang (\*\*) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 31,25% dan 1 orang anak dengan nilai bintang (\*) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 6,25%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik, namun belum mencapai indikator kinerja yaitu 75% jika anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari hasil yang diperoleh pada tahap kegiatan penelitian tindakan siklus I dan hasil temuan-temuan yang diperoleh, maka peneliti yang bekerjasama dengan guru kelompok B menilai dan mendiskusikan kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I, serta harus segera melaksanakan persiapan dan membuat perencanaan dengan matang, segala yang dilakukan pada tindakan siklus I harus dicermati dan diperbaiki kembali. Dari hasil observasi, maka beberapa hal yang harus diperbaiki untuk pelaksanaan tindakan siklus II

### b. Tindakan Siklus II

Observasi dilakukan untuk melihat pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat. Observasi dilakukan oleh guru kelompok B TK Annur Mokupa yang bertindak sebagai observer terhadap aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru yang telah dipersiapkan dengan menceklis “ya” jika indikator yang diamati terlaksana dan menceklis “tidak” jika indikator yang diamati tidak terlaksana dan memberi catatan komentar atau keterangan. Demikian pula untuk aktivitas belajar anak didik selama proses pembelajaran berlangsung.

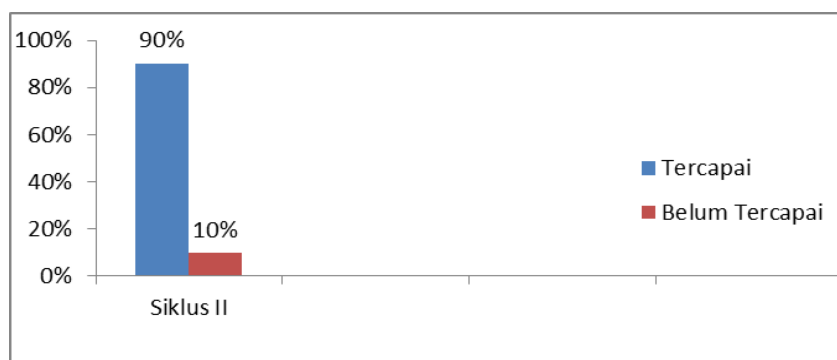
Hasil observasi aktivitas mengajar guru sesuai dengan pedoman lembar observasi aktivitas mengajar guru sebanyak 12 aspek yang diamati akan dicapai oleh guru. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II skor yang dicapai oleh guru dari 12 aspek yaitu 11 aspek yang tercapai atau sebesar 91,66% dan 1 aspek yang belum tercapai atau sebesar 8,345%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat diagram berikut:



Histogram Hasil Observasi Guru Siklus II

Berdasarkan histogram tersebut, aktivitas mengajar guru pada siklus II menunjukkan bahwa dari 12 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran, aspek yang terlaksana 11 aspek dengan persentase 91,66% dan yang belum terlaksana 1 aspek dengan persentase 8,34%. Dengan demikian hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II sudah maksimal karena telah memenuhi standar ketercapaian aktivitas mengajar guru yang harus dicapai yaitu 80%.

Proses pembelajaran yang diamati berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar anak pada siklus II dari 10 aspek yang diamati 9 aspek yang tercapai atau sebesar 90% dan yang tidak tercapai 1 aspek atau sebesar 10%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Histogram hasil aktivitas belajar anak pada siklus II

Berdasarkan histogram tersebut, aktivitas hasil belajar anak pada siklus II menunjukkan bahwa dari 10 aspek yang diamati dalam proses pembelajaran terdapat 9 aspek yang tercapai atau sebesar 90% sedangkan yang belum tercapai 1 aspek atau sebesar 10%. Dengan demikian hasil aktivitas belajar anak pada siklus II sudah maksimal karena telah memenuhi standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang harus dicapai yaitu 80%.

Peneliti yang bekerjasama dengan guru kelompok B TK Annur Mokupa melakukan evaluasi atau penilaian pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran berdasarkan tema/subtema. Evaluasi pencapaian keberhasilan anak dikelompokkan dalam empat kategori yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) untuk mendapatkan informasi sejauh mana kecerdasan spiritual anak setelah dilakukan tindakan siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa sebagian

anak berada pada taraf nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Konversi	Frekuensi (Jumlah Anak)	(%)
1.	BSB	3,50 – 4,00	8	50%
2.	BSH	2,50 – 3,49	6	37,5%
3.	MB	1,50 – 2,49	2	12,5%
4.	BB	0,01 – 1,49	0	0%
Jumlah			16	100%
Jumlah Anak dengan Nilai BSB+BSH		2,50 – 4,00	14	87,5%

Berdasarkan tabel diatas dari hasil evaluasi pada siklus II dapat disimpulkan bahwa secara klasikal perolehan nilai anak dalam kegiatan meningkatkan kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran di kelompok B TK Annur Mokupa mengalami peningkatan, karena tingkat keberhasilan anak yaitu sebesar 87,5%. Anak yang memperoleh bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu sebanyak 8 orang anak dengan persentase 50%, nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 6 orang anak dengan persentase 37,5% dan yang memperoleh nilai bintang (\*\*) atau Mulai Berkembang (MB) yaitu hanya 1 orang anak dengan persentase 12,5%.

Jika dilihat dari hasil perhitungan nilai secara klasikal pada siklus II yaitu 87,5% anak telah mencapai indikator kinerja yaitu minimal 75% anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian penelitian ini telah berhasil dilaksanakan, maka peneliti dan guru kelompok B TK Annur Mokupa sepakat untuk tidak melanjutkan pada tahap siklus selanjutnya, dengan kata lain tindakan penelitian ini dihentikan.

#### **Pembahasan**

Hasil yang diperoleh terhadap kecerdasan spiritual anak melalui metode bermain peran pada observasi awal, jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I anak kurang menyimak penjelasan dari guru mengakibatkan anak kurang aktif dalam kegiatan, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada aspek kecerdasan spiritual anak. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang memiliki peningkatan kecerdasan spiritual dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

dapat diketahui bahwa persentase perbandingan jumlah anak yang memiliki kecerdasan spiritual dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), pada kegiatan sebelum tindakan sebesar 37,5%, setelah pelaksanaan tindakan siklus I mengalami peningkatan sebesar 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan spiritual anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran di TK Annur Mokupa, Desa Onemanu Kecamatan Lambandia Kabupaten Kolaka Timur.

#### **D. Kesimpulan**

Kecerdasan spiritual anak secara klasikal pada hasil observasi awal diperoleh nilai sebesar 37,5%, hasil penelitian pada siklus I meningkat menjadi 62,5% dimana terdapat 4 orang anak mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 orang anak mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II lebih meningkat lagi menjadi 87,5% dimana terdapat 8 orang anak mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 orang anak mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kecerdasan spiritual anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran di

Kelompok B TK Annur Mokupa, Desa Onemanu Kecamatan Lambandia Kabupaten Kolaka Timur.

Bagi Guru, sebaiknya menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak karena dari hasil penelitian terbukti bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan spiritual anak. 2. Bagi Sekolah, hendaknya memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan bermain peran. Mendukung upaya guru dalam menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual anak.

#### E. Refrensi

- Arif, M S (2011). Pengertian Strategi, Metode, Taktik. [online]. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/m-saikhul-arif?p=3/>.
- Arikunto, Dimayati. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Rineka Cipta.
- Depdiknas.(2004). Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak. Depdiknas.
- Gunarti, W., Suryani, L., & Muis, A. (2010). Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Ckurnia, N., Haerudin, D. A., & Solihati, A. (2017). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pelita PAUD*, 2(1), 63-76.
- Levin, M. (2005). *Spiritual Intelligence*. Gramedia Pustaka Utama..
- Mansur, M. A. (2005). Pendidikan anak usia dini dalam Islam. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15, 14.
- Masitoh.(2011). Strategi Pembelajaran TK. Universitas Terbuka.
- Latif, M. (2016). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini teori & aplikasi*. Prenada Media.
- Sudjana, N. (2010). Penilaian hasil proses belajar mengajar.
- Sutikno, M. S. (2009). Belajar dan Pembelajaran, prospect. *Bandung: PT RefikaAditama*..
- Suyadi, M. P. I. (2010). Psikologi Belajar PAUD. *Yogyakarta: Pedagogia*.
- Wardani, Dkk. (2009). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka.
- Wilcox, Lynn. (2012). Psikologi Kepribadian. PT. IRCiSoD.
- Rani Yulianti, I. Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional.