

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Bermain Peran

a) Pengertian Bermain Peran

Bermain peran (*role play*) adalah strategi untuk mengkaji masalah yang terkandung dalam keadaan sosial yang kompleks, berpura-pura dapat dimanfaatkan di ruang belajar atau di luar wali kelas atau di luar wali kelas untuk mengetahui tulisan, sejarah, dan, yang mengejutkan, sebanding dengan sains. Pura-pura juga dianggap sebagai struktur yang mirip dengan menggambarkan kepribadian seseorang sesuai dengan ide cerita.¹ Pemain bertanggung jawab untuk bertindak seperti yang ditunjukkan oleh yang pura-pura, baik melalui akting nyata atau melalui proses mengejar pilihan dasar atau peningkatan karakter. Terkait latihan belajar pura-pura, salah satu dokter utama. Jaen Piaget memberikan dua contoh, yaitu reproduksi dan kenyamanan. Belajar dalam digesti diibaratkan sebagai cara yang paling umum untuk mengisi peta ide tentang dunia, sementara dalam kenyamanan, ini diibaratkan sebagai pekerjaan untuk mengubah, membuat, atau menyesuaikan peta ide menjadi sebuah penegasan dan pandangan

Kedua siklus ini timbal balik atau pada dasarnya tidak berhubungan, namun berbagai jenis pembelajaran umumnya akan menekankan jenis pengambilan, hidup, dan mempertahankan sesuatu yang berbeda sering kali

¹ Muhammad Fauziddin, M.Pd. (2014) *pembelajaran Paud*, Bandung PT Remaja Rosdakarya, h.1-3.

menggarisbawahi proses osmosis. Misalnya, mengetahui cara memanjat pohon, berenang, atau mengendarai sepeda menggarisbawahi kenyamanan interaksi. Dengan demikian, belajar melalui proses pencernaan pada umumnya akan mempengaruhi daya ingat seseorang. Dengan demikian, latihan pembelajaran pura-pura, selain menerapkan siklus osmosis, juga dapat menerapkan interaksi kenyamanan, sehingga pembelajaran selanjutnya memengaruhi ingatan dan juga memberikan dukungan yang signifikan, secara nyata.

b) Metode Bermain Peran

Asumsi bagian pada level fundamental adalah mencari tahu bagaimana memperkenalkan pekerjaan yang ada secara nyata ke dalam pameran pura-pura di kelas/kumpul-kumpul, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar anggota memberi wawasan.²

Menurut Diana Mutia bahwa “Berpura-pura juga bisa disinggung sebagai simbol, membayangkan mimpi, pikiran kreatif, dan pertunjukan bermain, sangat penting untuk pergantian peristiwa anak-anak.

Pendidikan remaja sering dihadapkan pada berbagai persoalan, baik yang berkaitan dengan bidang pembinaan maupun yang berkaitan dengan hubungan sosial. Melalui berpura-pura, anak-anak mencoba menyelidiki hubungan antara orang-orang dengan menunjukkan dan memeriksanya sehingga mereka bersama-sama dapat menyelidiki sentimen, mentalitas, nilai, dan berbagai jenis masalah. karakter yang fantastis dan bekerja sama untuk

²Nur Uhbiyati (2005) Ilmu Pendidikan Islam (IPI) , Untuk IAIN, STAIN, PTAIS, Bandung : Pustaka Setia, h. 123.

menjahit cerita bersama, para pemain memilih aktivitas karakter mereka berdasarkan kualitas karakter tersebut, dan hasil dari aktivitas mereka bergantung pada pengaturan pedoman permainan yang tidak sepenuhnya ditetapkan selama mereka mengamati pedoman yang ditetapkan, para pemain dapat melakukan untuk membentuk tajuk dan hasil akhir dari permainan ini.

c) Konsep Peran

Pekerjaan dapat dicirikan sebagai perkembangan sentimen, wacana dan aktivitas, sebagai salah satu bentuk hubungan yang ditunjukkan oleh seseorang dalam hidupnya terhadap orang lain. Pengetahuan ini tidak terbatas pada aktivitas, tetapi pada variabel penentu, yaitu sentimen, wawasan, dan perspektif tertentu. Penampilan pura-pura membantu orang memahami pekerjaan mereka sendiri dan pekerjaan yang dimainkan orang lain sambil memahami sentimen, mentalitas, dan nilai yang mendasari mereka.

d) Jenis-Jenis Permainan

Terdapat beberapa macam jenis permainan, sebagai berikut :³

1) Main Peran

Main peran atau disebut permainan simbolik, bayangkan, pura-pura, mimpi, pikiran kreatif, atau pura-pura sensasional, sangat penting untuk perkembangan mental, sosial, dan mendalam anak-anak yang berusia tiga sampai enam tahun.

2) Makro

Anak muda mengambil peran nyata dan menjadi seseorang atau benda. Saat anak-anak sering bertemu dengan pura-pura skala penuh (topik seputar realitas), mereka menguasai banyak keterampilan pra-ilmiah seperti mendengarkan, tetap fokus, menangani masalah, dan bermain secara harmonis dengan orang lain.

³ Diana Mutiah, (2010), Psikologi Bermain pada anak usia dini, Jakarta : Prenada Media Group, h. 175-176.

3) Mikro

Anak muda itu memegang atau memindahkan barang-barang kecil untuk membuat heboh. Saat anak muda berperan sebagai mikro, mereka berhasil bekerja sama.

e) Strategi Prosedur Bermain Peran

Starategi bermain peran adalah menemukan bahwa menggarisbawahi berpura-pura, dengan mengasumsikan bagian dari anak-anak mencoba untuk menyelidiki hubungan antara orang-orang dengan menunjukkan dan berbicara tentang sehingga bersama-sama anak-anak dapat menyelidiki sentimen, perspektif, nilai, kemampuan, berbagai wawasan yang berbeda, seperti pengetahuan sensasi.

Penerapan bermain peran sangat tergantung dari tema ajar, berikut aturan umum dalam bermain peran :

- a. Pilih bahan pembantu yang akan digunakan dalam berpura-pura, misalnya mata pelajaran polisi, pendidik, pengemudi, insinyur mesin
- b. Buat prinsip permainan dan putuskan panggilan yang dimainkan oleh anak muda
- c. Siapkan media dan instrumen yang akan digunakan. “Media sesuai dengan materi menginstruksikan”.

4) Macam–Macam Bentuk Motede Bermain Peran

Susunan contoh dalam pura-pura disesuaikan dengan tujuan yang membutuhkan jenis kerja sama tertentu, khususnya pemain, saksi mata, penonton, dan analis.

Ada tiga macam struktur dalam latihan berpura-pura, untuk lebih spesifiknya:

a. Bermain Peran Tunggal/*Single Role –playing*

Dalam contoh otoritatif ini, sebagian besar anak muda bertindak sebagai penonton dari pemain yang dimainkan, sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah untuk membentuk perspektif dan nilai.

b. Bermain peran jamak

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah orang yang sama dan jaminannya diubah oleh jumlah pekerjaan yang dibutuhkan.

c. Bermain peran ulangan

Pekerjaan dasar dalam sebuah pertunjukan dapat dimainkan oleh anak-anak secara timbal balik, dalam hal ini setiap anak belajar bagaimana melakukan, memperhatikan, dan melihat cara berperilaku dari pekerjaan sebelumnya. Berdasarkan ulasan di atas, masuk akal bahwa dengan adanya tiga contoh hierarkis dalam gerakan pura-pura ini setiap kali anak memiliki keistimewaan yang sama, baik sebagai saksi mata, bermain dalam sebuah kelompok maupun sebagai pekerjaan dasar, mengingat fakta bahwa dalam tugas ini usaha akan diberikan secara timbal balik.⁴

5) Manfaat Bermain Peran

Pembelajaran melalui strategi pura-pura merupakan pengalaman yang mendidik dan berkembang dengan mengikutsertakan siswa untuk memerankan karakter yang diperankan sesuai dengan mata pelajaran yang ada. Selain itu, anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru, dengan tujuan agar mereka dapat mendukung peningkatan kemampuan anak.⁵ Tindakan pura-pura ini memiliki manfaat yang luar biasa dalam mendukung pergantian peristiwa dan pengetahuan anak, karena dengan melakukan peran ini memberikan pemahaman kepada anak untuk belajar bagaimana bertanggung jawab atas karakter yang mereka perankan, serta untuk menyampaikannya. dan berkomunikasi dengan orang lain, mereka berbicara satu sama lain, menawarkan sudut pandang. , mengatur, dan mengurus masalah yang muncul

⁴ Roestiyah Nk,(2001), Strategi belajar mengajar, Jakarta : Rineka Cipta, h. 20.

⁵Ening Kurniawadatanwidiyasmii, (2008), Melatih Kecerdasaan Anak, Jakarta : Transmedia Pustaka, h. 56-57.

antara satu sama lain. melalui berpura-pura anak-anak akan belajar bagaimana menggunakan ide-ide pekerjaan, tahu tentang berbagai pekerjaan dan merenungkan cara berperilaku mereka sendiri dan cara berperilaku orang lain, kursus berpura-pura memberikan contoh hidup tentang cara berperilaku yang bermanfaat dan positif bagi anak-anak untuk:

- a. Menyelidiki sentimennya
- b. Dapatkan motivasi dan pemahaman yang memengaruhi mentalitas, nilai, dan wawasan
- c. Menumbuhkan kemampuan dan cara pandang dalam menangani masalah
- d. Memahami pembelajaran dengan berbagai cara, dan teknik pura-pura bekerja sama antara anak yang satu dengan yang lainnya agar pengetahuan sensasi anak dapat berkembang dengan baik.

Sehingga cara yang paling umum dilakukan untuk memahami penggunaan strategi bermain tidak menemui ketegasan, memiliki langkah-langkah yang harus dilihat terlebih dahulu sangatlah penting. Sarana ini harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui teknik pura-pura agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berjalan seideal yang diharapkan.

Strategi bermain adalah teknik yang menempatkan asimilasi antara setidaknya dua siswa tentang suatu subjek atau keadaan. Siswa menyelesaikan pekerjaan khusus mereka seperti yang ditunjukkan oleh subjek yang ditindaklanjuti. Mereka bergaul satu sama lain dalam pekerjaan terbuka. Teknik ini dapat dimanfaatkan dalam melatih contoh-contoh baru.

Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat Al-Qur'an pada Q.S Al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ، كَيْفَ يُؤَرِّى سَوْءَةَ
 أَخِيهِ قَالَ يُؤَيِّلَتِي أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُؤَرِّى
 سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali –gali dibumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qalbi) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil : “Aduhai celaka Aku, mengapa aqu tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaaku ini ? karena itu jadilah dia seorang diantara orang- orang yang menyesal.

Dalam terjemahan Quraish Shihab diungkapkan dalam syair ini bahwa Allah mengutus seekor burung gagak untuk menggali tanah, artinya menggali tanah dengan paruh dan kedua kakinya dan kemudian menutupinya di atas tubuh saudaranya seolah-olah menutupinya untuk menunjukkan kepadanya. bagaimana dia harus menutupi, atau menutupi mayat saudaranya. Dia berkata, “Wahai kesulitanku, untuk alasan apa aku bisa terus seperti burung gagak ini sehingga aku bisa menutupi tubuh saudaraku. (Jadi dia termasuk orang yang meratap setelah menyampaikannya sebelumnya. menggali lubang dan menutupi tubuh saudaranya Habil.⁶

Dari ayat di atas dapat memberikan gambaran yang masuk akal bagaimana lakon yang dilakukan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga ia menyesali perbuatannya, karena ia melihat secara langsung keputusannya sendiri dari burung gagak.

⁶ Yazid Abdul Qadir jawas, (2003) tafsir ibnu katsir, surakarta Pustaka imam assyafi” i. h.

6) Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Jadi cara yang paling umum dalam mengeksekusi pick up menggunakan strategi berpura-pura tidak menemui ketegasan, memiliki langkah-langkah yang harus dilihat terlebih dahulu adalah hal yang mendasar. Cara-cara tersebut harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui strategi pura-pura ini agar target pembelajaran yang ingin dicapai berjalan seideal yang benar-benar diharapkan. Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono, cara pengambilan bagian antara lain sebagai berikut:

- a. Pendidik mengumpulkan anak-anak untuk diberi judul dan aturan dalam permainan
- b. Pendidik berbicara tentang perangkat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain
- c. Pendidik memberikan arahan sebelum bermain dan mengukur partisipasi dan menghitung jumlah anak secara bersamaan
- d. Instruktur memberikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain seperti yang ditunjukkan oleh kelompok, agar mereka tidak berkelahi saat bermain.
- e. Pendidik telah mengatur perangkat sebelum anak-anak bermain
- f. Anak-anak bermain sesuai dengan tempatnya, anak-anak dapat bergerak jika kelelahan
- g. Pendidik hanya mengarahkan ikut anak dalam bermain, jika anak diperlukan maka pendidik dapat membantu, pendidik tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

Dengan kemajuan di atas akan lebih mudah bagi instruktur untuk mengatur jalannya latihan pura-pura. Selain itu, anak-anak juga mendapatkan pendekatan perilaku yang lebih baik untuk mengatasi masalah dan dapat menumbuhkan keterampilan. Untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang bagaimana sebuah ilustrasi diperkenalkan dengan menggunakan tata cara pura-pura, dapat dilihat dari cara-cara yang dikemukakan oleh Engkoswara, yaitu “Berpura-pura harus dapat dilakukan dalam tiga tahap

latihan yaitu spesifik, penataan, pelaksanaan, dan menindaklanjuti.⁷ Untuk lebih jelasnya, maka penulis akan menguraikan satu persatu :

a. Persiapan

Kesiapan sosio-performing terdiri dari memutuskan isu-isu sosial atau isu-isu yang akan dibaurkan, merencanakan pelaku pekerjaan dan mempersiapkan anak-anak muda sebagai penonton atau penonton.

1. Menentukan masalah yang akan disosiooperankan dengan berprinsipkan

- a) Masalah atau fokus diambil dari keadaan sosial yang dapat dengan mudah dipahami oleh anak muda.
- b) Masalah harus memberikan berbagai hasil potensial atau dapat diuraikan sebagai berbagai anggapan besar sehubungan dengan persamaan, kontras, jawaban potensial untuk kelanjutannya.
- c) Masalah yang dipilih harus lambat, pada awalnya sederhana dan kelompok berikutnya mungkin sedikit lebih sulit dan kelompok berikutnya mungkin sedikit lebih sulit dan sedikit lebih berbeda.

2. Guru menjelaskan kepada murid

Klarifikasi bisa berupa konten isu, pekerjaan, penghibur atau pekerjaan orang banyak atau anak muda lainnya. Isunya harus masuk akal secara total dan menyeluruh, namun harus jelas.

Faktanya, terkadang suatu masalah dianggap tidak lengkap untuk kemudian diselesaikan oleh anak itu sendiri.

3. Pilihan Penghibur harus dimungkinkan dengan menampilkan anak-anak yang biasanya atau dapat juga dihadirkan dengan sengaja.

Namun untuk memulai lebih baik jika guru hanya berkonsentrasi.

⁷ Yulia Nuraini Sujiono dan Bambang sujiono, op, cit h. 82 Enkgkoswara, (2009), Dasar-Dasar Metodologi pengajaran, Jakarta : Bina Aksara, h. 59.

Hal ini penting karena kadang-kadang seorang anak yang berpikir sedikit pun untuk ikut campur adalah anak yang hanya perlu menghibur agar menonjol bagi orang lain, sementara substansi masalahnya diabaikan. Anggapan ini terjadi sosioperan bisa menyimpang dari tujuan.

4. Bersiaplah untuk perilaku dan keramaian. Para penghibur cukup dipilih oleh individu dan nomor, sementara pekerjaan masing-masing diperbaiki diteruskan kepada mereka. Oleh karena itu, memiliki persiapan singkat lebih baik.

Pelaku disuruh meninggalkan ruang belajar selama dua atau 3 menit.

Anak-anak yang berbeda di kelas diberi penjelasan tentang pekerjaan mereka sebagai pengamat yang baik dan sebagai individu yang dapat memberikan pandangan mereka tentang sosioperanan yang akan terjadi. Anak-anak muda dibagikan untuk mengomunikasikan reaksi dan melihat nanti dengan asumsi mereka menjadi pelakunya. Jelas harus dipahami bagi anak-anak muda bahwa pertunjukan sosial tidak boleh menyerupai drama yang ideal.

b. Pelaksanaan

Penghibur yang telah diatur sebelumnya bebas bertindak sesuai sudut pandang dan manifestasinya. Dipercaya aktivitas mereka tidak akan terkendala. Mengingat tugas pendidik disini adalah mengawasi dan mencari peluang bagi pelakunya dan mengatur permintaan kelas. Namun, dengan asumsi penghibur mengalami penyumbatan, instruktur

harus bertindak. Metode membagikan anak muda yang berbeda untuk membantu mengirim atau dijadikan mosi. Eksekusi sosio-operan tidak perlu repot untuk dilakukan. Ini berguna untuk kemudian terus mempertimbangkan hasil yang mungkin dilakukan oleh anak-anak.

c. Tindak Lanjut

Berpura-pura sebagai strategi pertunjukan tidak berakhir dengan eksekusi berpura-pura, namun harus ada kelanjutan yang layak sebagai pertanyaan dan jawaban, berusaha untuk kembali ke pekerjaan yang lebih baik jika kepura-puraan hilang atau kelanjutan dari cerita yang telah diberikan sanksi kepada para penghibur.⁸

7) Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap strategi pasti memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan, untuk diterapkan dalam setiap tindakan pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya seorang instruktur harus pandai mengeksploitasi keuntungan dari suatu teknik dan harus memiliki sistem untuk mengalahkan kekurangan dari strategi ini.⁹ Kelebihan Metode bermain peran yakni :

- a. Siswa akan merasa bahwa belajar adalah milik mereka sendiri karena siswa diberikan kesempatan yang luas untuk belajar
- b. Pelajar memiliki area kekuatan untuk mengambil bagian dalam latihan pembelajaran
- c. Perkembangan iklim kekuasaan mayoritas dalam mewujudkan agar terjadi wacana dan perbincangan untuk kemajuan bersama antar mahasiswa.

⁸ Sudjana, (2001) Metode dan teknik pembelajaran partisifasip, Bandung : falah Production, h. 231.

⁹ Syaiful sagala (2003) ,Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung Alfabeta, h 213.

- d. Dapat menambah pemahaman ke dalam otak dan informasi bagi guru, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan oleh siswa mungkin tidak mengingat dan memahami materi yang akan dimainkan (membantu daya ingat anak)
- e. Anak-anak akan dipersiapkan untuk menjadi inventif dan mengemudi.
- f. Mumpuk partisipasi antar pemain
- g. Karunia yang masih dirahasiakan pada anak-anak dapat ditumbuhkan sehingga kemampuan kreatifitas mereka dapat muncul
- h. Anak-anak muda akan terbiasa menoleransi dan membebaskan tanggung jawab kepada orang lain.
- i. Jargon anak muda dapat didorong sehingga menjadi bahasa yang tidak sulit untuk dilihat tanpa henti

B. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

a) Pengertian Kecerdasan

Pengetahuan merupakan salah satu faktor utama yang menentukan hasil belajar siswa di sekolah, siswa yang berwawasan kurang atau di bawah rata-rata sulit diharapkan untuk dapat berprestasi tinggi. Bagaimanapun, tidak ada jaminan bahwa seseorang dengan tingkat pengetahuan yang tinggi akan berhasil dalam belajar di sekolah. Howard Gardner dengan hipotesis of different insight (MI) memberikan kemungkinan kepada orang tua/pendidik untuk dapat memahami pengetahuan yang dimiliki setiap anak. Oleh karena itu, para wali dan pendidik dapat menerapkan ilmu dengan cara yang tepat dan ampuh untuk meningkatkan wawasan anak-anak di sekolah, kemudian dapat diteruskan di rumah.¹⁰

b) Pengertian kecerdasan Kinestetik

Pandangan *Multiple Intelligence* melihat kecenderungan untuk melanjutkan sebagai pengetahuan, dan disinggung sebagai pandangan terang

¹⁰ Tadkiroatulmusfiroh, (2012) *pengembangan kecerdasan majemuk*, Tangerang Selatan Univesitas terbuka, h 106.

sensasi. Wawasan sensasi juga disebut pengetahuan aktual. Pengetahuan sensasi memberdayakan kita sebagai manusia untuk menyusun hubungan yang signifikan antara otak dan tubuh, kemudian memberdayakan tubuh untuk mengendalikan protes dan membuat perkembangan.¹¹

Semua anak berkembang, dengan perkembangan muncul berbagai tingkat pergantian peristiwa yang sebenarnya. Bayi yang sama sekali tidak berdaya saat memasuki dunia akhirnya berkembang menjadi anak-anak yang dapat berjalan, berlari, melompat, dan melakukan tugas-tugas nyata seperti orang dewasa.

Menurut Gardner, pengetahuan adalah kemampuan individu untuk menangani masalah dan membuat pengaturan dalam pengaturan yang berbeda dan masuk akal. Dalam pandangan Gardner, pengetahuan yang digerakkan oleh seorang individu tidak hanya tunggal, namun setiap individu memiliki wawasan yang berbeda-beda, yang disebut sebagai pengetahuan yang beragam atau sering disebut *multiple intelligence*.¹²

Pengetahuan adalah batas seorang anak untuk: a) mendapatkan informasi; b) menerapkan informasi; dan melakukan mencerna pemikiran. Pengetahuan adalah kekuatan dalam kesepakatan total, dan jelas penting bagi keberadaan manusia karena merupakan bagian dari keseluruhan pribadi.

¹¹Alam syah said, S.Pd, M. Si, dkk, (2015), 95 Strategi Mengajar Intellegence, Jakarta : prenada media gruop, h. 244- 147.

¹² May Lwin, dkk, (2008), Cara Mengembangkan berbagai komponen kecerdasan, jakarta PT Indeks h. 167.

Mencirikan ilmu dengan memanfaatkan Al-kayyis, sebagaimana dalam hadits-hadits yang mengimplikasinya “dari Syaddad ibn Aus, dari Rasulullah saw, bersaba : orang yang cerdas adalah orang yang merendahkan dirinya dan beramal untuk persiapan sesudah mati (H.R. At-Tirmidzi)”.¹³

Dari penilaian di atas cenderung diasumsikan bahwa pengetahuan adalah kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk mengurus masalah yang terjadi baik di dalam diri sendiri maupun di dalam wilayah lokal, dapat berpikir secara unik dan bertindak secara terkoordinasi.

Wawasan sensasi adalah suatu pengetahuan dimana ketika kita menggunakan membuat perkembangan besar, berlari, menari, merangkai benda, semua ekspresi dan karya kita mampu. Banyak orang yang benar-benar berbakat dan berbakat dengan tangan mereka tidak tahu bahwa mereka menunjukkan wawasan yang tinggi. Pengetahuan yang nilainya setara dengan pengetahuan lainnya.¹⁴

Wawasan sensasi adalah kapasitas untuk melakukan kemampuan dengan tangan dan kapasitas untuk mendominasi dan menggabungkan perkembangan. Pengetahuan adalah pengetahuan yang berhubungan dengan kapasitas motorik dan keseimbangan yang dimiliki individu dalam memanfaatkan komunikasi nonverbal saat mengkomunikasikan pikiran dan perasaan. Bisa juga menggunakan tangan untuk membuat atau mengubah sesuatu. Pengetahuan ini diarahkan oleh kemampuan individu untuk

¹³ Nini Subini, (2011) Mengatasi kesulitan belajar pada ana, jogjakarta : PT Buku kita, h 74.

¹⁴MayLwIn, dkk, (2008), Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasaan, Jakarta : Pt Indeks, h. 167.

membangun hubungan yang signifikan antara otak dan tubuh, misalnya koordinasi mata dengan tangan dan kaki untuk melakukan perkembangan.

Wawasan sensasi tidak terlepas dari kemampuan individu untuk mendorong perkembangan sehingga memiliki esteem pameran yang begitu indah dan unik dibandingkan dengan yang lain. Pengetahuan sensasi adalah seseorang yang suka bergerak dan kontak dan menguasai perkembangan, keseimbangan, kegesitan, keanggunan dalam perkembangan.

Wawasan sensasi adalah pengetahuan yang berhubungan dengan kemampuan untuk membuat perkembangan tubuh menjadi luwes dan baik. Menurut Gardner, wawasan sensasi adalah pengetahuan ketika kita bisa melakukan perkembangan besar, berlari, menari, membangun sesuatu, dan semua ekspresi.

Mengingat gambaran di atas, sangat mungkin beralasan bahwa pengetahuan sensasi memiliki bagian tengah. Bagian tengah terdiri atas (1) koordinasi mata dengan tangan dan kaki; (2) ketangkasan; (3) kekuatan; (4) keseimbangan; (5) kemampuan; (6) kemampuan beradaptasi. Pengetahuan sensasi adalah kemampuan untuk memanfaatkan seluruh kemampuan tubuh untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan. Berwawasan luas berarti membangun landasan bagi perkembangan umum dan kemakmuran setiap orang. Ini juga membantu anak-anak mencapai potensi mereka yang sebenarnya hingga potensi penuh mereka. Seorang anak dengan kapasitas ini menghargai jenis pekerjaan aktif baru seperti memanjat atau memanjat;

seorang anak yang benar-benar cerdas mungkin akan mengikuti ujian dan merasa yakin bahwa orang tersebut akan mampu.¹⁵

Anak-anak muda mulai dapat menggunakan pengetahuan sensasi dengan baik ketika mereka dapat melanjutkan sendirian. Hal ini harus terlihat dengan baik saat anak mulai berjalan sendirian dan bisa mengkondisikan dirinya sesuai porsinya. Anak muda yang memiliki pengetahuan ini menunjukkan bahwa anak sudah dewasa dalam bergerak. Perkembangan aktivitas ini bergantung pada penggambaran otot dan keadaan yang dimilikinya.¹⁶

c) Pentingnya Kecerdasan Kinestetik

Prosedur pembentukan tubuh jelas bagus untuk orang tua yang menganggap bahwa anak-anak mereka harus atletis, bergerak dengan baik, dan menunjukkan kegesitan. Terlepas dari apakah seseorang berpendapat bahwa anak-anak mereka harus tumbuh menjadi pesaing yang serius, gerakan cerdas pada usia dini dapat membantu anak-anak membentuk menjadi orang dewasa yang kuat, seimbang, dan pasti.

Banyak keuntungan yang bisa didapat oleh anak-anak ketika mereka memiliki pengetahuan sensasi, khususnya tubuh akan lebih baik, lebih fleksibel dan siap untuk apa saja. Banyak keuntungan yang diperoleh anak ketika mereka memiliki pengetahuan sensasi, tepatnya tubuh mereka akan

¹⁵ May Lwin, dkk, (2008), Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan, Jakarta : PT indeks, h. 169.

¹⁶ Andi budimanjaya, S.Pd. (2015) Strategi Mengajar Multiple intelligences, PT Kharisma Putra utama, h 95-100.

lebih baik, lebih bebas, percaya diri, dan kemampuan bersosialisasi mereka juga akan berkembang dengan baik. Seperti yang ditunjukkan oleh Sim, dkk mengungkapkan pentingnya pengetahuan sensasi yang dikuatkan sejak awal karena:¹⁷

1. Dapat bekerja pada kemampuan psikomotor, kemampuan psikomotor mengacu pada kemampuan untuk memfasilitasi bagian-bagian tubuh seseorang dengan otak sehingga mereka mampu dalam keadaan harmonis untuk bermain dan terhubung dengan teman-temannya.
2. Bisa menghimpun kepercayaan dalam keyakinan
3. Membangun dasar untuk cara hidup yang energik
4. Dapat lebih mengembangkan kesejahteraan.¹⁸

d) Cara Mengembangkan Kinestetik

Berikut beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik pada anak yaitu :

1. Bergerak, anak muda pada dasarnya menyukai musik dan tarian. Untuk mempertajam pengetahuan mereka yang sebenarnya, kita bisa mengajak mereka untuk bergerak bersama. Bergerak menuntut keseimbangan, keselarasan, keserasian perkembangan tubuh demikian pula gerak. Dengan asumsi bahwa anak menunjukkan bakat di bidang ini anak dapat diingat untuk studio saat ini, di mana studio saat ini hanya mengakui anak berusia 4 tahun, jika anak

¹⁷ Ening Kurniawati dan isti widiasmi, (2008), Melatih kecerdasan Anak, Jakarta : trans Media Pustaka, h. 56-57.

¹⁸ Danar Santi,(2009), Pendidikan Anak usia dini antara teori dan praktik, Jakarta PT Indeks, h. 41-42.

Anda berusia di bawah 4 tahun, Anda dapat menunjukkan diri Anda terlebih dahulu dengan kreasi tari Anda sendiri.

2. Mengambil pekerjaan melalui latihan part playing, pengetahuan sensasi anak-anak juga dapat disegarkan. Tindakan ini menuntut anak untuk menggunakan tubuhnya sesuai dengan pekerjaannya, bagaimana ia harus mengungkapkan pemikirannya, termasuk gerakan tangan, misalnya: anak berperan sebagai seorang ahli, ia menggerakkan tubuhnya, membuat gerakan seperti seorang ahli, umumnya menganggap bagian ini dimainkan anak-anak pada waktu sekitar tiga tahun. Melalui berpura-pura, kemampuan berpikir kreatif anak diasah.
3. Pertunjukan, latihan pertunjukan pada umumnya adalah pengalihan untuk anak-anak, gerakan ini seperti berpura-pura, hanya dalam tingkat yang lebih luas. Latihan pelenturan tubuh biasanya selesai sebelum melakukan persiapan kerja. Biasanya, gerakan ini untuk memanfaatkan otot agar tidak kaku saat berperan serta dalam hal daya tahan tubuh. Jika anak terlihat tertarik dengan aksi ini, Anda bisa mengingatkannya untuk sanggar dan teater dalam aksi ini, selain kemampuan tumbuh kembang anak diasah, kemampuan sosialisasinya juga berkembang, karena diharapkan ia bisa memiliki pilihan untuk bekerja dengan orang lain,
4. Aktivitas aktual, aktivitas aktual yang berbeda dapat membantu melatih kemampuan terkoordinasi anak-anak. Keterampilan ini

juga membantu anak-anak untuk dapat melakukan berbagai gerakan tubuh, tentunya kegiatan ini disesuaikan dengan usia anak, misalnya kegiatan berjalan di atas papan. Tindakan ini harus bisa dilakukan saat anak usia 3-4 tahun dipisahkan dari persiapan kekuatan otot, gerakan ini juga membuat belajar menjadi seimbang.

5. Pantomim, pantomim atau produksi bisa dibilang setara dengan pertunjukan dan pura-pura, yang penting, dalam gerakan ini anak-anak dan teman-temannya tidak mengeluarkan suara, semua korespondensi tergantung pada komunikasi dan penampilan non-verbal, anak-anak dapat melakukannya itu ketika mereka berusia sekitar 3 tahun, misalnya pada saat mereka bisa berpura-pura. Tindakan ini, selain mengasah kehebatan mental perkembangan tubuh anak, juga dapat mempertajam wawasan spasial mereka. Anak-anak muda memainkan bagian-bagian tertentu dengan membayangkan sebelumnya bahwa tindakan ini sangat bergantung pada perkembangan tubuh, kekuatan, dan kemampuan beradaptasi.
6. Berbagai permainan, berbagai latihan gerak juga dapat melatih pengetahuan sensasi anak, selain itu kesehatan dan perkembangan anak juga disegarkan dengan demikian, gerakan yang dilakukan harus disesuaikan dengan peningkatan mesinnya. Anak-anak dapat

diajak berenang, bermain sepak bola kaki dan tangan, bulu tangkis, atau lompat lompat dan aerobatik gratis.¹⁹

e) **Faktor Pendorong Kecerdasan Kinestetik Anak**

Adapun faktor kecerdasan kinestetik yaitu :

1. Dalam hereditas telah dibuktikan melalui berbagai pemeriksaan yang menghubungkan pengetahuan dengan derajat hubungan herediter yang berbeda. Secara umum, desain hubungan menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kualitas yang sebanding dalam dua kerabat mereka, semakin tinggi pula hubungan pengetahuan mereka.
2. Dari faktor alam, kualitas ekologis yang kaya dan menyegarkan itu dapat membangun wawasan anak muda. Dampak dari iklim ini menyangkut makanan, kesejahteraan, pelatihan, sifat kegembiraan, lingkungan keluarga yang mendalam, dan jenis kritik baik yang diperoleh melalui komunikasi anak dengan iklim.
3. Asupan suplemen dan zat makanan, merupakan salah satu variabel yang membantu perkembangan pengetahuan anak, kerangka kerja rencana permainan utama yang dikodekan dalam kualitas menciptakan keadaan struktur tubuh yang baik, struktur tubuh yang baik ini harus dijunjung tinggi dengan baik. penerimaan yang sehat. Dari konsekuensi pemeriksaan logika ada hubungan langsung

¹⁹ YulianiNuraniSujiono,(2009), Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : PT indeks, h. 188.

antara persediaan makanan (rezeki) dengan desain yang dibentuk. Semakin tinggi pengakuan sehat semakin ideal penataan desain organ tubuh.

4. Faktor perkembangan, organ-organ dalam tubuh manusia mengalami perkembangan dan kemajuan. Setiap organ tubuh manusia, baik fisik maupun mental, dapat dikatakan mengalami perkembangan. Dengan asumsi bahwa ia telah mengembangkan atau menciptakan untuk sampai pada kapasitas untuk melengkapi kemampuan mereka masing-masing,²⁰
5. Variabel minat dan sifat, merupakan dorongan untuk suatu tujuan,
6. Faktor perkembangan, adalah kondisi di luar diri individu yang mempengaruhi peningkatan wawasan,
7. Faktor kesempatan, untuk situasi belajar ini seorang anak dapat memilih strategi tertentu dalam mengatasi masalah sentral.

f) Orang-Orang Terkenal Yang Cerdas Kinestetik

1. *Tiger Woods*, membuka sejarah ketika dia memenangkan US\$40 juta dalam tawar-menawar sponsor bahkan sebelum dia mulai berkunjung sebagai pemain golf ahli."
2. *Chuck Yaeger*, individu utama untuk memecahkan halangan konvensionalitas.
3. *Alex Yoong*, juara resep asia sebelumnya dan pembalap asia terkemuka saat ini dan seterusnya²¹

²⁰ Nini Subini,(2011), Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak, Jogjakarta : PT Buku Kita, h 79-80.

²¹ May Lwin,dkk (2008), Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan, Jakarta : PT indeks, h. 174-175.

g) **Gaya Belajar Kinestetik**

Gaya belajar sensasi adalah model pembelajaran dengan perkembangan, umumnya anak sensasi perlu berpindah-pindah untuk dapat memperoleh data. Anak-anak sensasi biasanya sangat sulit untuk duduk dengan nyaman di kelas bersama teman-temannya. Selain itu, mereka sangat senang ikut campur dengan menyentuh atau mengontrol item game. Berjalan-jalan, perlu mengalami sendiri apa yang dipahami oleh para pendidik dan orang tua, umumnya akan menjadi bawahan lapangan. Selain itu, dalam menyampaikan perasaan anak banyak menggunakan kata-kata aktual, seperti wawasan, latihan, kerja, dan lain sebagainya. Misalnya, “Saya ingin tahu bagaimana rasanya mendapatkan bola, bagaimana Anda mengatur klarifikasi sebagai kejadian biasa?” Saya berpendapat bahwa harus melakukan permainan ini dengan tangan saya sendiri, dan seterusnya.

Metode yang paling efektif untuk memahami gaya belajar sensasi pada seorang individu, berikut ini akan memperkenalkan kualitas belajar sensasi secara keseluruhan:

1. Dengan asumsi bahwa Anda berbicara secara bertahap
2. Siap menjawab dengan gerakan reflek
3. Sering-seringlah menghubungi individu untuk mendengar apa yang dikatakan
4. Dekati orang berikutnya jika Anda ingin menyampaikannya
5. Sering menggerakkan tangannya sendiri untuk menyampaikan
6. Lebih menghargai maju dengan berjalan kaki daripada duduk diam-diam
7. Banyak yang menggunakan bahasa verbal atau komunikasi non-verbal daripada bahasa yang tersusun
8. Berdiri untuk waktu yang lama itu sulit

Untuk anak-anak, umumnya anak-anak sensasi bermain atau belajar dengan hal-hal seperti ini:

1. Mainkan lari, pantulkan, lewati, dan berjalan dengan satu kaki
2. Buat perangkat game instruktif Anda sendiri
3. Bermain memanjat
4. Senang melakukan pameran aerobatik (jungkir balik)
5. Atlet yang bahagia
6. Hargai beberapa atlet populer.²²

Seperti yang direferensikan sebelumnya, tidak ada yang hanya memiliki satu jenis gaya belajar tertentu. Dengan demikian, tidak ada orang yang memiliki gaya belajar visual 100 persen dan tidak ada orang yang memiliki gaya belajar mendengar 100 persen. Hal yang persis sama berlaku untuk gaya belajar sensasi. Artinya, cenderung diasumsikan bahwa setiap orang memiliki ketiga gaya belajar tersebut. Hanya saja pengaturan dan kontrol setiap individu itu unik. Sesuatu yang menarik bagi jurnalis anak-anak, terutama pada usia 0-6 tahun, memiliki perpaduan yang cukup disesuaikan dari ketiga gaya bermain tersebut. Setelah usia tersebut membuahkan hasil, keseimbangan ketiga gaya belajar tersebut ternyata kurang. Mungkin yang masih bisa dipertahankan adalah dua gaya belajar, namun saat mereka menginjak usia remaja bahkan dewasa mereka sudah dikuasai oleh satu gaya belajar saja.

Wawasan sensasi adalah kemampuan untuk mengkonsolidasikan fisik dan tubuh dan jiwa untuk menghasilkan perkembangan yang luar biasa, dengan asumsi perkembangan ideal mulai dari perpaduan otak dan fisik

²² Ninisubini,(2011), mengatasi kesulitan belajar pada anak, yogyakarta : PT buku kita h. 79-82.

dipersiapkan dengan baik, apa pun yang dicapai individu akan berfungsi dengan baik, bahkan tanpa cela. Misalnya, seorang spesialis yang memiliki pengetahuan sensasi yang tinggi akan melakukan prosedur (prosedur medis) dengan baik, tepat waktu, tepat waktu dan cekatan, dalam melakukan kewajibannya dengan hati-hati.²³

Hasilnya sempurna, memuaskan dan menakjubkan karena anak-anak dengan perkembangan yang luar biasa lebih mudah untuk dibentuk atau dilatih sejak awal karena pada usia ini mereka mengalami perkembangan nyata yang hebat, terlepas dari pemikiran mereka yang berkembang pesat. Kondisi ini memungkinkan anak kecil untuk mengkonsolidasikan pemikiran dan perkembangan tubuh mereka untuk menciptakan gerakan fleksibel yang luar biasa. Faktanya, mereka dapat melakukan jatuh dengan sangat baik lebih cepat daripada orang dewasa.

Nyatanya, perkembangan mesin sebenarnya masih sangat dipengaruhi oleh hub operasional di otak anak muda. Artinya, pengetahuan penginderaan yang besar koordinasi antara saraf (psikis) dan organ-organ tubuh yang besar akan melahirkan wawasan penginderaan yang tinggi. Individu yang memiliki pengetahuan sensasi siap untuk melakukan tugas-tugas proaktif, tetapi pada saat yang sama dapat menyelesaikan kegiatan ilmiah dengan tepat. Misalnya, seorang fisikawan akan berlatih di fasilitas penelitian dengan hasil yang pasti karena didukung oleh kemampuan tangannya dalam menyelesaikan

²³ Suyadi, M.Pd.(2014), Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, Bandung : PT Remaja Rosda Karya, h. 132-159.

praktikum.²⁴ Demikian pula dengan seorang dokter yang melakukan operasi bedah ia mampu bekerja memfasilitasi pemikiran dan tangan dengan baik sehingga tugas dapat berjalan sesuai harapan, cepat dan aman.

Keahlian merencanakan jiwa dan organ tubuh sebagai perkembangan yang berbeda dapat membentengi keberanian anak muda sehingga tertanam dalam jiwa mereka bahwa mereka dapat melakukan pekerjaan apa pun dengan hasil terbaik. Sentimen seperti itu akan mendorong anak-anak muda untuk melakukan berbagai kegiatan belajar dengan penuh semangat dan kegembiraan. Bahkan, ia menjadikannya sebagai titik kepercayaan diri untuk kemajuan dalam segala jenis usaha yang dilakukan.

Dalam hal ini, Deborah Stipek mengemukakan temuan yang mencengangkan, ia mengulas bahwa pada usia enam dan tujuh tahun anak-anak memiliki harapan yang tinggi untuk maju, meskipun kinerja dalam usaha mereka seringkali buruk, dengan asumsi bahwa kepercayaan diri mereka memiliki menunjukkan apa yang dapat dilakukan sendiri melalui kemajuan. Untuk pencapaian terbaik, kekuatan itikad baik dalam membuat kemajuan semakin membumi, kekuatan idealisme dalam apa yang saat ini dikenal sebagai kapasitas untuk memahami orang pada tingkat yang lebih dalam (EQ). Oleh karena itu, wawasan sensasi adalah organisme yang belum

²⁴ Samsudin, (2008), pembelajaran Motorik Di taman kanak-kanak, Jakarta : literaprenada media Group, h. 21.

berkembang untuk peningkatan kemampuan anak muda dalam menghargai orang pada tingkat yang lebih dalam.²⁵

Oleh karena itu pengetahuan sensasi juga dapat disinggung sebagai kemampuan untuk mengkonsolidasikan kinerja mental dan kinerja aktual untuk mencapai tujuan normal. Jenis pengetahuan ini memungkinkan terjadinya asosiasi antara jiwa dan tubuh. Hubungan atau koordinasi ini penting bagi anak-anak muda untuk menemukan kesuksesan dalam melakukan berbagai latihan, seperti bergerak, bermain-main, meniru, berolahraga, teknik bertarung, dan bermain pertunjukan atau berpura-pura. Sebut saja Michel Jodan, Martha Graham (seniman balet), dan Susi Susanti, mereka adalah individu yang berwawasan sensasi. Pengetahuan sensasi dihubungkan dengan contoh olahraga atau latihan ekstrakurikuler, misalnya bergerak, bermain teater, meniru, wawasan ini dapat dianimasikan dengan bergerak, berpura-pura, permainan dengan gerak tangan, melompat, berlari, bermain pertunjukan, aktivitas tubuh seperti anak-anak berjatuhan, berenang, bermain tenis, sepak bola, atau melakukan simulasi, dll. Dengan cara ini, carilah mitra atau taman kanak-kanak yang berpura-pura yang menyediakan fasilitas kolam renang, misalnya atau pusat kebugaran hutan yang memadai.

Pada saat anak melakukan kegiatan olah raga, musik dapat dimainkan agar perkembangan anak mengikuti mood. Biasanya, anak muda yang tajam secara fisik memiliki perkembangan yang cekatan dan tubuh yang mudah

²⁵Dr. Anita Yus,M.Pd, (2015) Model Pendidikan Anak usia Dini, Jakarta : Prenadia
Gruop, h. 71-72 .

beradaptasi. Anak-anak ini lincah, mirip dengan musik, dan disukai oleh keadaan mereka saat ini.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Rachmawati (2014) dampak teknik berpura-pura terhadap kemajuan pergaulan anak muda di RA Nurul Ihsan Kecamatan Mojongso Kabupaten Boyolali cenderung diduga bahwa penggunaan strategi berpura-pura dapat berhasil pada anak-anak ' pergantian peristiwa pribadi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informasi pretest adalah 6,008 dan posttest adalah 2,209, sehingga T hitung (120) adalah 25, sedangkan Z hitung yang didapat adalah 16,7 dan Z tabel 1,645. $Z \text{ hitung } (16,7) > Z \text{ tabel } (1,645)$ dimaksudkan bahwa ada pengaruh berpura-pura terhadap pengetahuan relasional anak.
2. Muhammad Yusri Baktiar (2017) pengaruh pura-pura terhadap pengetahuan intrapersonal anak kelas A Taman Kanak-Kanak Kota Makassar, cenderung beralasan bahwa pengetahuan intrapersonal anak kelas B tergolong sangat baik dengan skor 120 atau 16,7% dari yang paling ekstrem 1,645, hasil mendapat nilai juggling angka Z (16,7) dan tabel nilai Z (1,645) menunjukkan bahwa ada pengaruh berpura-pura terhadap pengetahuan intrapersonal anak muda.
3. Ratna Prihantini dan Haryono Yowono (2016), Dampak Senam Senam Terhadap Pengetahuan Sensasi Anak Muda Di TK Daya Hidup Bumi II Metuk Mojongsong Boyolali Tahun. P2015/2016. Sangat mungkin disimpulkan bahwa ulasan ini menunjukkan bahwa skor tipikal adalah

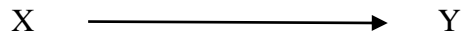
11,55 dan skor normal *posttest* adalah 14. Konsekuensi dari investigasi uji-t adalah 11,052. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh senam senam terhadap pengetahuan sensasi remaja.

Mengingat pemeriksaan sebelumnya, sangat mungkin beralasan bahwa ada kontras dan kemiripan dalam eksplorasi, kesamaan dalam dua pemeriksaan berbicara tentang strategi berpura-pura, sedangkan ulasan ketiga berbicara tentang dampak latihan senam pada pengetahuan sensasi, area, umur, dan eksplorasi menghasilkan tiga eksplorasi yang juga unik.

C. Kerangka Berfikir

Teknik pura-pura dapat membuatnya lebih dinamis dalam bergerak dan berimajinasi saat menyelesaikan tugas masing-masing, pura-pura juga dianggap sebagai jenis permainan yang menggambarkan kepribadian seseorang yang sebanding dengan pemikiran cerita. Pemain bertanggung jawab untuk bertindak seperti yang ditunjukkan oleh pura-pura, baik melalui akting atau nyata atau melalui siklus dinamis yang mendasari atau peningkatan karakter. Terkait dengan latihan pura-pura, salah satu analisis utama, Jean Piaget, menggambarkan dua model pembelajaran yang harus dikoordinasikan ke dalam sistem pertunjukan, yaitu pencernaan dan kenyamanan.

Sejauh ini teknik berpura-pura dalam rangka pembinaan pengetahuan sensasi anak muda ini merupakan strategi yang cocok untuk digunakan, anak-anak suka bermain/berakting dengan subjek pekerjaan yang sudah ditentukan oleh guru.

**Keterangan :**

X : Metode Bermain Peran

Y : Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik

D. Hipotesis Penelitian

Mengingat penyelidikan hipotesis dan sistem di atas, spekulasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Nurul Fadilah Bandar Setia Kab. Deli Serdang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Nurul Fadilah Bandar Setia Kab. Deli Serdang.