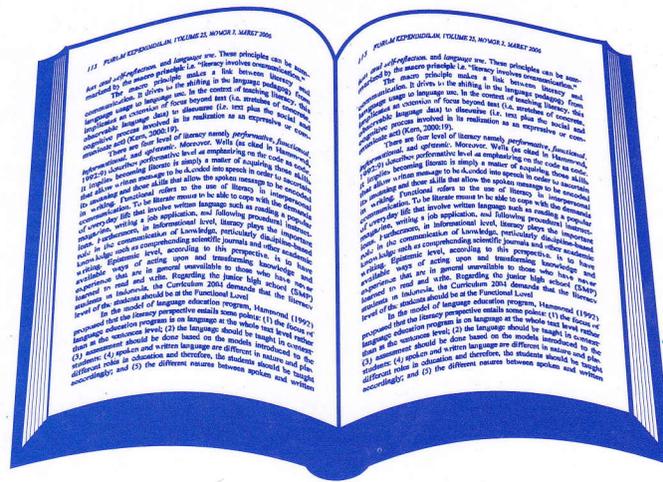
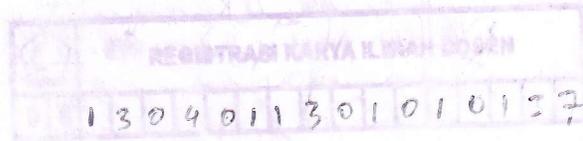


Sri Sumarmi

# FORUM KEPENDIDIKAN



Diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya

Forum Kependidikan	Vol. 28	No. 2	Hlm. 84-171	Palembang Maret 2009	ISSN 0215-9392
-----------------------	---------	-------	-------------	-------------------------	-------------------

# FORUM KEPENDIDIKAN

Berkala terbit dua kali setahun pada bulan Maret dan September (ISSN 0215-9392) Berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian dan kajian analisis-kritis di bidang pendidikan.

## **Ketua Dewan Penyunting**

Mulyadi Eko Purnomo

## **Wakil Ketua Dewan Penyunting**

Soni Mirizon

## **Penyunting Ahli**

Ali Saukah (Universitas Negeri Malang)

Anas Yasin (Universitas Negeri Padang)

Chuzaimah D. Diem (Universitas Sriwijaya)

M. Djahir Basir (Universitas Sriwijaya)

Helius Syamsudin (Universitas Pendidikan Indonesia)

Sutjipto (Universitas Negeri Jakarta)

Waspodo (Universitas Sriwijaya)

Liliasari (Universitas Pendidikan Indonesia)

Riyanto (Universitas Bengkulu)

Zulkardi (Universitas Sriwijaya)

## **Penyunting Pelaksana**

Didi Jaya Santri

Hartono

Imron Abdul Hakim

Zainal A. Naning

Murni

Rahmi Susanti

Zahra Alwi

## **Pelaksana Tata Usaha**

Cik Zen Anas

Lukman

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha:** FKIP Universitas Sriwijaya Jln. Raya Palembang-Prabumulih, Inderalaya, Ogan Ilir 30662 Telepon (0711) 580058 Fax (0711) 580058

---

**FORUM KEPENDIDIKAN** diterbitkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya. **Pembina:** Tatang Suhery (Dekan), **Pengarah:** Mulyadi Eko Purnomo (Pembantu Dekan I), Made Sukaryawan (Pembantu Dekan II), Trimurti Saleh (Pembantu Dekan III).

---

**FORUM KEPENDIDIKAN** adalah **jurnal nasional terakreditasi** berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional No:395/DIKTI/ KEP/2000, No:49/DIKTI/KEP/2003, dan No: 55a/DIKTI/Kep/2006 dengan Akreditasi B.

**Mengembangkan Kompetensi Guru melalui *Lesson Study*** 84--89  
Oleh *Ali Mahmudi (Universitas Negeri Yogyakarta)*

**Kajian Aspek Teoritik dan Aplikatif dari Adsorben organo-bentonit Terhadap Residu Pestisida dalam Air Minum dan Implikasinya dalam Perkuliahan Kimia Material** 90--95  
Oleh *Anna Permanasari (Universitas Pendidikan Indonesia)*

**Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendekatan Multikultural dan Perspektif Sejarah Lokal, Nasional, dan Global dalam Integrasi Bangsa** 96--107  
Oleh *Dadang Supardan dan A. Razak Ahamad (Universitas Pendidikan Indonesia)*

**Penerapan Student-Centered Learning dari Teacher-Centered Learning pada Mata Ajar Ilmu Kesehatan pada Program Studi Penjaskes** 108--113  
Oleh *Fauziah Nuraini Kurdi (Universitas Sriwijaya)*

**Penerapan Metode *Heuristik* dalam Penyelesaian Soal-Soal pada Mata Kuliah Fisika Dasar** 114--118  
Oleh *Ida Sriyanti (Universitas Sriwijaya)*

**Pengaruh Metode Latihan Distribusi, Latihan Padat, dan Motivasi Berprestasi terhadap Keterampilan Bola Voli** 119--126  
Oleh *Iis Marwan (Universitas Siliwangi)*

**Laporan Media Massa tentang Konflik antar Etnik di Indonesia dan Implikasinya bagi Pendidikan Multikultural** 127--135  
Oleh *Isnarmi Moeis (Universitas Negeri Padang)*

**Pentingnya Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika di SD** 136--142  
Oleh *Lambertus (Universitas Halu Uleo, Kendari)*

**Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini melalui Bermain** 143--154  
Oleh *Sri Sumarni (Universitas Sriwijaya)* ✓

**Pencitraan Seni sebagai Metode Penyampaian Pesan Pendidikan bagi Siswa Taman Kanak-Kanak** 155--162  
Oleh *Wadiyo (Universitas Negeri Semarang)*

**Eksplorasi dan Studi Keragaman *Garcinia L.* Berdasarkan Sumber Bukti Makromorfologi dan Pemanfaatannya bagi Perkuliahan Morfologi Tumbuhan** 163--171  
Oleh *Zulkifli Dahlan, Laila Hanum, dan Eprilia Zahar (Universitas Sriwijaya)*

## PENINGKATAN KECERDASAN JAMAK ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN

Sri Sumarni ✓

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini melalui bermain di TK "Kids 19" Jakarta. Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui empat tahap yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa di TK "Kids 19" Kayu Putih, Jakarta. Penelitian ini dilakukan tiga siklus. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t dan anava satu jalur. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bahwa akhir siklus satu lebih tinggi dari praasesmen terbukti diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,2077. Akhir siklus dua lebih tinggi dari akhir siklus satu  $t_{hitung}$  sebesar 22,712. Akhir siklus tiga lebih tinggi dari siklus dua diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,0833. Akhir siklus ketiga dan pretes diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 29,408. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  baik pada  $\alpha = 0,05$  maupun  $\alpha = 0,01$ . Di samping itu, dari proses pembelajaran tampak menyenangkan dengan alat bantu realia, siswa aktif, antusias, ingin selalu mencoba sampai berhasil. Dengan demikian, pembelajaran melalui bermain dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak di TK "Kids 19" Jakarta.

**Kata-kata kunci:** kecerdasan jamak, bermain

Pendidikan yang berlangsung di sekolah selama ini masih lebih menekankan pada pengembangan kecerdasan intelektual yang mementingkan kemampuan logika matematika dan bahasa. Di sekolah anak-anak yang dikelompokkan sebagai anak cerdas ialah anak-anak yang pandai dalam matematika dan bahasa. Hal tersebut terjadi karena pandangan yang sempit tentang kecerdasan. Selama beberapa abad orang percaya bahwa kecerdasan intelektual merupakan satu-satunya kecerdasan yang dapat dikembangkan. Pandangan tentang kecerdasan tersebut sejak beberapa dekade ini telah berubah. Kecerdasan tidak bersifat tunggal melainkan jamak dan harus dikembangkan secara menyeluruh.

Pengembangan kecerdasan anak secara menyeluruh itu seyogyanya diupayakan sejak usia dini. Pada usia dini, yang merupakan usia keemasan (*golden age*) dalam kehidupan manusia, seorang anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kepribadiannya, secara fisik dan mental. Pada masa itu anak memiliki banyak kemudahan dalam menerima berbagai stimulus yang akan berpengaruh terhadap fungsi otaknya.

Berkaitan dengan perkembangan fungsi otak anak itu, yang banyak pengaruhnya pada tahap pertama adalah orang tua (khususnya ibu) yaitu melalui kondisi dan perilaku semenjak anak dalam kandungan. Selanjutnya, pola asuh dan pemberian stimulasi yang tepat akan memacu

pertumbuhan fungsi otak anak. Orang tua meng-harapkan agar anaknya dapat tumbuh dan ber-kembang dengan baik. Dalam hal ini, keluarga memegang peranan penting dalam memberikan dasar dan landasan bagi perkembangan anak kelak. Namun, dalam hal ini masyarakat banyak menginginkan anaknya pintar membaca, menulis dan berhitung sejak dini. Oleh karena itu, mereka mengirim anak yang masih sangat mudah itu ke berbagai kursus. Hal ini juga dipicu oleh persyaratan untuk masuk SD yang menuntut anak-anak untuk menguasai keterampilan itu ketika mendaftar kelas 1. Berkaitan dengan pemberian rangsangan untuk meningkatkan fungsi otak, peran orang tua sangat penting karena mereka dianggap sebagai orang yang paling dekat dengan anak.

Selain melalui keluarga, kelompok bermain merupakan alternatif program bantuan dalam pendidikan. Menurut Kusmiadi (2003:41) kelompok bermain bertujuan memberikan layanan agar anak dapat mengembangkan kehidupan beragama sedini mungkin sehingga di kemudian hari anak mempunyai moralitas, budi pekerti yang tinggi, dan mengenal permainan tradisional serta mengem-bangkan kemandirian, kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, emosi, sosialisasi dan keterampilan jasmani.

Berdasarkan praobservasi yang dilakukan di TK "Kids 19" Kayu Putih, guru belum merancang bermain secara terencana dan kurang

\*) Ida Sriyanti adalah dosen Program Studi PGTK FKIP Universitas Sriwijaya

memperhatikan karakteristik anak. Di samping itu, ada orang tua yang masih beranggapan bahwa anak tidak perlu masuk TK, selain biayanya mahal, anak datang ke sekolah hanya untuk bermain, makan, dan bernyanyi lalu pulang. Selain itu, belum meratanya pelayanan pendidikan, pemerintah baru dapat menampung 1% anak usia 0--4 tahun melalui penitipan anak, anak usia 5--6 tahun melalui TK dan 0,42% melalui kelompok bermain (Santoso, 2002:23).

Dari kenyataan di atas, perhatian khusus pada anak usia dini sangat perlu jika menginginkan anak bangsa yang cerdas, sehat. Menurut Montessori dalam Hainstock (1999:10-11) bahwa masa ini merupakan *sensitive periods* yang ditandai anak mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Jadi diharapkan pada masa peka ini terjadi kematangan fungsi fisik, psikis sehingga anak siap merespon yang akhirnya akan terwujud tingkah laku yang diharapkan. Jika pada masa ini anak kurang mendapatkan perhatian dan pendidikan yang tepat, ia akan mengalami kesulitan untuk berkembang secara optimal.

Tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang RI No. 20, 2003:7). Atas dasar itu, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, seharusnya dilakukan pembenahan terlebih dahulu terhadap pendidikan TK. Pendidikan pada tingkat paling bawah ini akan memberikan dasar yang kuat bagi anak untuk membentuk kader bangsa yang kuat, sehingga anak dapat hidup layak di masyarakat. Dengan demikian, anak lebih mudah untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kecerdasan adalah kemampuan berpembawaan ganda yang mampu mewujudkan berbagai kemungkinan; kemampuan ini dapat berkembang atau menurun bergantung pada motivasi dan keadaan pengalaman dan pendidikan yang relevan pada diri seseorang (Geogory, 2000:134). Sedangkan Gardner (1999:33) mengatakan kecerdasan merupakan sebuah potensi biopsikologis untuk mengolah informasi yang dapat diaktifkan dalam sebuah latar budaya guna memecahkan masalah-masalah atau menciptakan produk-produk yang bernilai dalam sebuah budaya.

Kecerdasan adalah suatu kemampuan, dengan proses kelengkapannya yang sanggup menangani kandungan masalah yang spesifik di dunia seperti bunyi musik, atau pola spasial (Armstrong, 2002:20). Berkaitan dengan itu, salah satu cara yang ditempuh dalam belajar yakni: di dalam kelas saat pembelajaran IPA musik diperdengarkan. Tujuannya adalah untuk mengaktifkan otak secara keseluruhan. Sejak dalam kandungan, seorang bayi telah diperdengarkan musik-musik yang lembut seperti musik mozart.

Penelitian para neurolog menunjukkan bahwa seorang bayi yang baru lahir memiliki kurang lebih 100--200 milyar sel otak (*neuron*). Lebih lanjut dikatakannya, saat lahir otak bayi sudah mempunyai hampir seluruh sel *neuron*. Namun, banyak sel neuron yang belum berfungsi secara efisien (Cooper, 1996:124). Bagaimana cara untuk memfungsikan otak bayi tersebut dengan optimal, tentunya dengan memberikan rangsangan berupa pendidikan.

Setiap sel otak (*neuron*) memiliki akar (*denrit*) yang berfungsi sebagai penerima input dari *neuron* lain. *Neuron-neuron* tersebut masih belum banyak membuat jaringan. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh anak melalui penginderaan, sentuhan, dan kasih sayang semakin banyak membuat jaringan dengan *neuron* lain. Kasih sayang yang ditanamkan sejak dalam keluarga orang tua akan menjadi model bagi anak berkembang terus sampai anak dewasa. Dengan kasih sayang yang diberikan, sangat mempengaruhi anak karena *dendrit* akan tumbuh subur dan mendorong tumbuhnya *axon* dan *synaps* yang berfungsi menyampaikan informasi ke *neuron* lain. Dengan cara kerja ini, sel neuron membentuk jaringan yang lebat. Semakin banyak jaringan yang menghubungkan antarneuron, maka semakin besar kapasitas intelektual otak anak. Pembentukan jaringan otak terjadi sangat cepat pada empat tahun pertama kehidupan anak, terutama otak kanan berkembang lebih dahulu melalui (pendidikan), dengan kegiatan: (1) menyanyi, (2) menari, (3) menggambar, dan (4) bermain (Gardner, 1993:52-56). Kelengahan, perawatan, dan stimulus yang diberikan para orang tua pada masa tersebut tidak dapat dikejar dan digantikan selamanya. Untuk itu, pemberian makanan yang sehat dan stimulus pendidikan dengan memberikan lingkungan yang kaya pengalaman sensorik-motorik merupakan kebutuh-

an utama untuk menyiapkan kualitas kehidupan anak masa datang. Jadi, jelaslah bahwa setiap sel *neuron* siap ditumbuhkembangkan untuk memproses beberapa trilyun informasi. Cara perkembangan sistem yang kompleks inilah dapat berpengaruh terhadap pertumbuhan inteligensi, kepribadian, maupun kualitas hidup seorang anak.

Dengan demikian, guru harus dapat memperlakukan anak secara tepat. Anak juga membutuhkan berbagai keterampilan lain untuk mencapai kesuksesan hidup. Untuk itu, pendidikan di bidang emosi bagian otak kanan perlu diberikan untuk dapat mengembangkan (1) percaya diri, (2) berani tampil, (3) kerja sama, (4) menghargai pendapat orang lain, (5) saling menolong, (6) tanggung jawab atas perbuatan. Menurut Santoso (2002:20), kecerdasan intelektual saja belum cukup untuk itu orang harus mendapatkan kecerdasan emosional yang dianggap lebih penting untuk mencapai keberhasilan. Orang yang berhasil di sekolah tetapi gagal dalam hidup, begitu pula sebaliknya. Ini semua mengingatkan bahwa kecerdasan di sekolah bukan segala-galanya.

Ada yang berpendapat, bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dapat mengendalikan kemarahan. Ini adalah kesalahan besar. Menurut Santoso (2002:21) anak yang memiliki kecerdasan emosional tinggi apa-bila tahu dan sadar sepenuhnya kapan harus marah, kapan harus menangis, tertawa, sedih dan kecewa, serta benar-benar mengetahui sebab-akibatnya. Pada hari pertama sekolah, sering terlihat anak menangis, sedih karena tidak mau ditinggal ibunya. Ada juga yang tertawa, dengan mudah mendapat teman baru. Untuk itu, guru menciptakan rasa aman, senang, ketika anak berada di sekolah terutama pada masa ini disebut masa kritis. Pembentukan tingkat kecerdasan seorang anak adalah pada masa usia balita (Nash, 1997:12). Masa ini disebut masa kritis karena anak lebih cepat menerima apa yang diberikan. Kecerdasan anak dibentuk pada usia dini dengan baik akan menentukan keberhasilan pendidikan anak pada masa dewasa.

Berdasarkan pendapat tersebut, guru hendaknya dapat memanfaatkan masa kritis pada anak dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kecerdasan jamak. Senada dengan pendapat Piaget dalam Semiawan (2002:49), anak usia 2--5 tahun dikatakan masa kritis pertama dalam grafik kehidupan dapat dilalui secara baik, maka per-

kembangan sosialnya ditandai oleh keinginan sen diri dan alam khayal, yaitu kehidupan fantasinya akan berkembang sehat sehingga akhirnya siap memasuki usia sekolah.

Kecerdasan jamak adalah kecerdasan yang dimiliki seseorang lebih dari satu kecerdasan yang dapat digali dalam diri anak. Gardner mengembangkan teori kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), mula-mula tujuh, menjadi delapan macam dikembangkan 2 lagi menjadi 10 (Gardner, 1993:17--24), dapat dijabarkan sebagai berikut (1) kecerdasan bahasa (*linguistic intelligences*), (2) kecerdasan kinestetik (*bodily kines-theitic intelligences*), (3) kecerdasan musik (*musical intelligences*), (4) kecerdasan intraper-sonal (*intrapersonal intelligences*), (5) kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligences*), (6) kecerdasan logika matematika (*logical mathematic intelligences*), (7) kecerdasan visual/spasial (*spatial intelligences*) (Campbell dkk, 1996: XVI), (8) kecerdasan natural (*natural intelligences*), (9) kecerdasan spriritual (*spiritual intelligences*), dan (10) kecerdasan eksistensi (*existential intelligences*).

Kecerdasan jamak meliputi sebagai berikut.

- (1) Kecerdasan Bahasa adalah kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif. Dalam kehidupan sekolah memperlihatkan bahwa kecerdasan linguistik, sedikitnya mencakup dua pertiga bagian dari interaksi belajar mengajar; membaca dan menulis. Di dalam kedua kegiatan ini terdapat cakupan yang sangat luas kemampuan bahasa, termasuk mengeja, kosakata dan tata bahasa (Armstrong, 2003:19).
- (2) Kecerdasan kinestetik adalah keahlian untuk menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan, misalnya atlet atau penari, keterampilan yang menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu seperti pengrajin, pematung, ahli bedah (Armstrong, 2002:3). Jadi kecerdasan kinestetik adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk menggunakan tubuh, mengekspresikan kesadaran gerak, keterampilan gerak koordinasi tubuh meliputi: keterampilan menirukan olahraga tertentu, selalu ingin bergerak, mudah menirukan gerakan dan gaya seseorang, senang menari.
- (3) Kecerdasan Interpersonal terkait dengan kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Kecerdasan ini me-

nuntun seseorang untuk memahami, bekerja sama, dan berkomunikasi, serta memelihara hubungan dengan orang lain (Schmidt, 2002:36). Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain (Armstrong: 2003:4). Jadi jelaslah kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berinteraksi, memahami, membina hubungan dengan orang lain.

- (4) Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligences*), atau kecerdasan diri (*self smart*) membimbing kita untuk bersikap (*self selective*) yang merupakan kemampuan untuk mengamati diri sendiri (*self observation*) termasuk pengetahuan tentang perasaan, proses berpikir, refleksi diri dan intuisi spritual (Lazear, 2003:403). Kemampuan yang dimiliki seseorang agar mampu melakukan *self selective*, *self concept* dan peka terhadap diri sehingga dapat membangun hubungan secara pribadi.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia 4--6 tahun. Pada usia ini, anak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Froberg dalam Dockett & Fleer, 2000:15). Bermain bagi anak adalah sebagai simbolik bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela, dibatasi aturan, dan episodik atau sepotong-sepotong, Gallahua (1989:21) mengungkapkan, "Bermain merupakan aktivitas yang langsung dan spontan di mana anak berhubungan dengan orang lain dan benda-benda yang ada di sekitarnya; anak bermain dengan gembira, suka rela penuh imajinasi, dengan menggunakan seluruh pancaindra, tangan, dan seluruh tubuhnya".

Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi semua area perkembangan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu (Catron dan Allen, 1999:21). Bermain juga merupakan sebuah katup pengaman yang mencegah terjadinya frustrasi. Tentunya kita sering membicarakan anak-anak yang bergairah dalam bermain (M. Jeffrey dkk, 1994:14--17). Bermain senantiasa menyenangkan meskipun cukup serius dan berlarut-larut, bermain dapat dengan

segera berubah menjadi permainan yang me-nyenangkan.

Bermain adalah hal yang nyata, hal yang penting membantu anak mempelajari tentang dunianya secara alamiah. Anak menggunakan aktivitas bermain untuk menguji gagasan, menemukan hubungan, mengabstraksikan informasi, mengekspresikan perasaan dan gagasannya, mendefinisikan dirinya sendiri, dan mengembangkan hubungan dengan kelompoknya (Stone, 1993:1). Berdasarkan pembahasan teori tersebut, yang dimaksud dengan bermain dalam penelitian ini adalah suatu aktivitas yang dilakukan anak untuk bereksplorasi, membantu anak mempelajari tentang dirinya, orang lain, dan lingkungan, sehingga dapat mempengaruhi semua aspek perkembangan melalui kegiatan menyenangkan, spontan tanpa aturan yang mengikat, gembira, suka rela, dan penuh kebebasan.

Bermain bagi anak usia dini merupakan hal yang menyenangkan. Dengan bermain selain dapat mengembangkan semua aspek kecerdasan juga termasuk *neuro science*. Senada dengan teori Sutton Smith (*adaptif variability*) dalam Tedjasaputra, (2001:12). Dia melakukan analogi antara bermain dengan evolusi yang didasarkan pada *neuro science*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa potensi adaptif ini terbentuk dalam perkembangan otak manusia yang berlangsung pada usia dini. Pentingnya bermain memegang faktor kunci dalam perkembangan manusia Semuanya ini menunjang potensi adaptif dalam artian luas.

Selanjutnya Smith menyatakan bahwa mulai usia 10 bulan sampai dengan 10 tahun jumlah sinap menurun dari 1000 menjadi 500 trilyun. Hal ini berarti bila otak pada anak usia 4--6 tahun berada dalam tahap potensial yang tinggi. Demikian pula halnya dengan bermain. Jadi fungsi bermain pada anak usia dini dapat membantu aktualisasi potensi otak karena banyak menyimpan variabilitas yang ada di dalam otak. Peneliti yakin untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 4--6 tahun melalui bermain membantu berfungsinya otak secara sehat dan kuat, sehingga kedua belahan otak dapat seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa pertumbuhan gerak anak usia 4--6 tahun sangat memerlukan pengembangan gerak terhadap: (1) fungsi persepsi sensorimotor, (2) fungsi intelektual, (3) fungsi emosional psikologis, (3) fungsi sosial

Jadi jelaslah permainan yang dianggap cocok bagi anak dalam meningkatkan fungsi tersebut adalah permainan yang mengandung unsur motivasi gerak, daya tarik lingkungan, penggunaan ruang, waktu, dan pengaruh emosi, serta daya nalar secara ilmiah sesuai dengan teori Laban mengenai *Effort shape* atau teori "Upaya pembentukan" seperti yang dikemukakan oleh Graham dalam Delphie (2005: 92).

Peneliti melaksanakan pembelajaran atau bermain melalui pendekatan DAP (*developmentally appropriate practice*) yakni, cara merancang bahan sesuai dengan karakteristik anak, dengan menggunakan jenis permainan yang dikemukakan oleh Jefree, McConkey & Hewson, 1994:19). Beliau menyatakan bahwa permainan dapat menghantarkan anak untuk mampu menguasai keterampilan-keterampilan baru (*master new skills*) dan dikembangkan menjadi keterampilan khusus (*specific skills*) yang inisiatifnya datang dari anak itu sendiri.

Untuk keperluan tersebut, peneliti menggunakan subjek penelitian anak usia 4--6 tahun dan 4 jenis dari 6 jenis permainan yang cocok digunakan dalam meningkatkan kecerdasan jamak adalah:

- (1) permainan eksplorasi, permainan yang dapat memberi kesempatan kepada anak untuk dapat menjelajahi lingkungannya.
- (2) permainan enerjetik, permainan yang menggunakan seluruh enerjik anak.
- (3) permainan melatih keterampilan, permainan dengan keterampilan baru.
- (4) permainan sosialisasi, permainan yang meningkatkan kemampuan bersosialisasi.
- (5) permainan imajinasi, permainan berimajinasi untuk mengembangkan daya berpikir dan berbahasa.
- (6) permainan puzzel, permainan memecahkan masalah.

Peneliti telah merancang 4 permainan untuk meningkatkan kecerdasan bahasa melalui permainan Bahasa (Irama Gembira), meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan Meniti Balok, meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui permainan Mari Melempar dan meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui permainan Sarapan Warna yang dilaksanakan di TK Kids 19 Jakarta.

Ada pendapat yang dikemukakan tentang batasan usia dini. Namun, yang lazim digunakan di Indonesia, anak usia dini dikategorikan sebagai priode lahir hingga usia delapan tahun

(Bredekamp, 1987:75). Di Indonesia anak usia dini dibatasi umur 4--6 tahun. Masa ini merupakan masa peletakan dasar secara baik untuk memasuki jenjang pendidikan dasar. Tentunya diperlukan strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada anak untuk merespons masukan dari anak lain.

Strategi pembelajaran adalah cara untuk memilih dan mengurutkan kegiatan atau kejadian dalam pembelajaran yang meliputi: (1) kegiatan prainstruksional, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi siswa, (4) tes, dan (5) tindak (Walter Dick dkk, 1994:31). Dalam hal ini penyampaian informasi pada anak usia dini sangat tepat apabila diberikan rangsangan secara baik. Pada masa ini anak sebagai makhluk yang aktif, serba ingin tahu karena pengetahuan tercipta ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosial dan fisik. Di sinilah bagaimana otak bekerja.

Ketika berinteraksi dengan lingkungan, anak mengasimilasikan informasi melalui pancaindra mereka. Hal itu kemudian memasuki sistem syaraf dan menuju otak. Informasi itu dipancarkan ke *thalamus*, bagian otak yang mensortir semua informasi serta mengirimnya ke bagian khusus untuk diproses. *Occipital lobe* yang letaknya dipinggir otak lalu menerima dan memproses informasi *visual temporal lobe*, di sebelah kiri tengah otak memproses bahasa begitu pula tugas *parietal lobe*. Akhirnya, *frontal lobe* lah yang membuat kita dapat mengambil keputusan untuk rencana jangka panjang, kemudian seluruh informasi dikirim melalui *amygdala*.

Seperti kita ketahui ada trilyunan sel otak. Saat anak sedang belajar, maka sejumlah area sel otak berada dalam kondisi aktif secara terus-menerus. Oleh karena itu, guru harus menciptakan keseimbangan antara kegiatan bermakna dan menstimulasi otak secara optimal dalam suatu kelas. Hasil riset yang dilakukan oleh Ruston mengatakan bahwa fungsi otak bergantung pada dua hal yaitu: (1) stres berat dapat menghalangi belajar karena pada saat anak stres *amygdala* melepas *cortisol* yang dapat menghambat proses belajar-mengajar, hal itu disebabkan oleh *cortisol* menghambat kemampuan anak untuk berpikir; (2) sebaliknya, endorphins diproduksi saat anak merasa nyaman serta membantu anak merasa santai (Rushton, 2001:1). Dari penjelasan tersebut, guru dalam mengajar hendaknya dapat menciptakan kondisi belajar

yang menyenangkan karena meningkatkan hasil belajar anak secara internal.

Pada usia ini, pengembangan motorik anak usia dini berfungsi untuk memacu perkembangan pertumbuhan dan pematangan ke arah positif, yaitu sebagai berikut:

- (1) Motorik kasar, memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya, misalnya: nonlokomotor, lokomotor, dan manipulatif.
  - a) *Nonlokomotor* adalah aktivitas gerak tanpa harus memindahkan tubuh ke tempat lain, misalnya: meregang, melipat, mendorong, menarik dan membungkuk.
  - (b) *Lokomotor* adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, misalnya: jalan, lari, lompat, loncat, dan lompat tali.
  - (c) *Manipulatif* adalah aktivitas gerak memanipulasi benda, misalnya melempar, menggiring, menangkap, menendang.
- (2) Motorik halus, memacu kemampuan anak saat beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus atau kecil, misalnya: menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, dan memasukkan kelereng.

Dari penjelasan di atas guru perlu memberikan stimulasi yang tepat pada anak sesuai dengan perkembangan. Anak akan mengungkapkan perasaannya secara terbuka kepada guru, mereka bertingkah laku seperti apa yang dirasakan, tetapi kadangkala perasaannya sukar dikenali.

Menurut Read dan Patterson (1980:68), guru harus belajar mengenalinya, sehingga anak berterus terang, berbicara melalui perilaku yang mereka alami. Artinya guru dapat menyayangi anak, penuh perhatian, sabar, dan membantu anak dalam belajar. Perlu diingat, pada masa ini anak tidak dipaksa untuk membaca bila belum berniat untuk keperluan tersebut. Berbagai kegiatan sesuai dengan perkembangan sehingga anak merasa senang untuk belajar atau bermain dan betah berada di sekolah. Oleh karena itu, anak usia dini harus mendapatkan perhatian khusus karena sumber daya yang paling esensial dalam pembangunan bangsa tentunya peran orang tua sangat penting. Menurut (Woolfolk, 2002:27) keluarga merupakan tempat untuk mendorong anak berprestasi tinggi. Jika dibina dan diberi penguatan di rumah, orang tua membiarkan anaknya memecahkan masalahnya sendiri, maka anak akan lebih mampu mengembangkan kebutuhan. Jadi hendaknya orang tua juga dapat menunjukkan solusi yang baik bagi anak. Bila anak mengajak bermain, orang tua

harus mau melakukannya. Salah satu cara yang dilakukan ialah selalu menjaga hubungan harmonis untuk membantu meningkatkan prestasi anak.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah kecerdasan jamak dapat ditingkatkan melalui bermain, dirinci ke dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut (1) bagaimanakah proses peningkatan kecerdasan bahasa, kecerdasan kinestetik kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal anak TK melalui permainan "Irama Gembira, Meniti Balok, Mari Melempar, Sarapan Warna"? dan (2) kecerdasan jamak manakah, proses pembelajaran atau bermain yang berperan utama dalam mengembangkan kemampuan anak dalam belajar?

## METODE PENELITIAN

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini melalui bermain. Penelitian ini dilaksanakan di "TK B" Kids 19 Jakarta.

Penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis dan Taggart (1990:4), melalui langkah-langkah sistematis perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi terhadap tindakan, dan rencana ulang (revisi rencana dan revisi tindakan).

Peneliti berperan aktif sebagai *observer*, dan reflektor. Peneliti dalam hal ini menjadi pencetus ide yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. Peneliti menempatkan diri sejajar dengan guru sehingga dia tidak merasa digurui tetapi merasa dibantu. Berdasarkan praobservasi dan analisis masalah, peneliti menetapkan rencana tindakan. Rumusan rencana tindakan ini merupakan pernyataan kembali ide awal dengan lebih jelas, dan penambahan atau pengurangan berdasarkan masalah yang dilakukan dengan memaparkan langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan.

Peneliti mewujudkan rencana tindakan itu ke dalam implementasi tindakan. Pada tahap ini, guru mengajarkan sesuai dengan skenario pembelajaran. Bersamaan dengan kegiatan ini, peneliti melakukan observasi implementasi tindakan untuk melihat hasil pelaksanaan tindakan. Hasil observasi yang telah direkam dalam lembar observasi dibicarakan dengan guru mitra hal yang belum dilakukan atau yang telah tercapai pada siklus I. Kelemahan itu dibahas bersama, kegiatan evaluasi tindakan dalam refleksi, yaitu

tentang keberhasilan dan kegagalan setiap siklus, kemudian dilakukan revisi ulang yang akan dilaksanakan pada siklus kedua. Demikianlah, seterusnya sampai tercapai target sesuai dengan skenario pembelajaran.

Meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini dalam proses bermain. Merujuk pada kriteria yang digunakan oleh Mills (2000:95) & Greenwood dan Lovin (1998:7) yaitu: A=81--100% B=61--80%, C=40--60% dan D=21--40% (kurang), dan E=1--20%. Hasil yang diharapkan minimal anak mencapai kriteria "B".

Jenis Data yang diambil adalah hasil bel-ajar melalui bermain, hasil observasi terhadap pelaksanaan bermain dan refleksi terhadap belajar/bermain. Sumber data adalah anak TK B Kids 19 Jakarta. Untuk memperoleh butir instrumen yang baik dapat diukur secara tepat (*valid*) dan tetap (*reliable*) digunakan lembar observasi di TK. Instrumen ini dirancang sendiri oleh peneliti sebelumnya diujicobakan dulu. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan melalui (1) Uji validitas konstruk, yang dilakukan oleh lima orang ahli di bidangnya, bertujuan untuk menilai instrumen yang dibuat. Berdasarkan uji panel tersebut, sebanyak 157 butir termasuk kategori sesuai sebanyak 22 butir termasuk kategori cukup sesuai. (2) Uji validitas empirik, dilakukan dengan melakukan uji coba validitas dan reabilitas menggunakan *product moment* yaitu, jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir dinyatakan sah, tetapi jika  $r_{tabel} > r_{hitung}$ , maka butir dinyatakan tidak sah dengan taraf signifikansi = 0,05 dengan dk 2. Hasil perhitungan kecerdasan bahasa 25 butir valid, 3 butir gugur. Kecerdasan kinestetik 32 butir valid, 3 butir gugur. Kecerdasan interpersonal 40 butir valid, 5 butir gugur. Kecerdasan intrapersonal 40 butir valid, 5 butir gugur. dan (3) Uji realibilitas secara internal *consistency* dengan menggunakan teknik koefisien reliabilitas *alpha Cronbach*. Suatu instrumen dikatakan reliabel, bila koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,70. Kecerdasan bahasa diperoleh 0,907 dengan koefisien reabilitas > 0,70, kecerdasan kinestetik diperoleh 0,882 dengan koefisien reabilitas > 0,70. Kecerdasan interpersonal diperoleh 0,916 dengan koefisien > 0,70, kecerdasan interpersonal diperoleh 0,916 dengan koefisien reabilitas > 0,70. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan maka instrumen ini layak digunakan oleh peneliti digunakan, dalam penelitian tindakan dan untuk digunakan TK lain.

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, rekaman *handycamp*. Tes awal dinamakan Pretes, tes pada setiap akhir siklus disebut post test. Kuesioner yang digunakan sebagai lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kecerdasan jamak melalui bermain. Observasi digunakan untuk mengetahui perilaku guru dan anak selama proses pembelajaran. Hasil observasi yang telah direkam didiskusikan secara kolaborasi antara peneliti, dan guru untuk memberitahu apa yang belum terlaksana kemudian akan direncanakan pada siklus berikutnya. Demikian seterusnya hingga apa yang direncanakan sesuai dengan skenario. Wawancara dilakukan dengan siswa, guru dan orang tua yang berisi catatan kemajuan pada setiap siklus. Rekaman video, digunakan untuk mendapatkan data tentang keterkaitan antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan serta perilaku anak yang tidak tercatat dalam rencana pembelajaran dan lembar observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pretes, diketahui bahwa hasil kecerdasan jamak anak rendah. Hal ini ditandai dengan hasil pretes mencakup empat kecerdasan yakni; kecerdasan bahasa, kinestetik, interpersonal, intrapersonal dengan rerata 361,11. Demikian pula hasil observasi yang dilakukan ketika guru mengajar menunjukkan, bahwa anak belum dapat membedakan huruf, tidak mau menulis, tidak melakukan aktivitas, melakukan aktivitas bermain selalu rebutan, anak pasif, kerja ama kurang, kadang-kadang tidak menjawab pertanyaan guru, dan tidak berani bertanya.

**Pada siklus pertama**, tindakan pengamatan difokuskan pada contoh-contoh yang konkret dalam kehidupan anak, terutama anak yang bermasalah dalam belajar dilakukan pendekatan secara individual untuk menciptakan suasana aktif dengan cara pengenalan alat-alat bermain sesuai dengan jumlah siswa. Untuk anak usia dini media yang dipakai adalah wujud nyata, misalnya: Buah apel yang sebenarnya, gambar apel, tulisan *apel*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa rerata kecerdasan jamak yang diperoleh anak meningkat 406,17, lebih baik dari pretes. Perilaku anak masih belum seperti yang diharapkan.

**Pada siklus kedua**, diadakan revisi rencana tindakan dengan cara mengubah pemberian

tugas. Pada siklus pertama masih digunakan, pada siklus kedua anak dibagi ke dalam ke-lompok kecil oleh guru. Anak lebih banyak men-dapatkan kesempatan untuk berlatih terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, penuh ke-lembutan, sehingga tercipta interaksi yang di-harapkan lebih dipacu. Hal ini ditunjang oleh hasil post test siklus kedua yang mengalami peningkatan pada rerata skor 439,39. Anak berani bertanya kepada peneliti jika mengalami kesulitan. Perilaku anak berubah walaupun beberapa anak belum sepenuhnya seperti yang di-harapkan.

**Pada siklus ketiga**, revisi rencana tindakan dilakukan pada hasil siklus kedua dengan cara mengubah pembentukan kelompok baru yang dipilih sendiri oleh anak. Anak dapat berlatih bekerja sama, melakukan *sparing partner* dengan peneliti dan guru. Berlatih bekerja sama dengan kelompok untuk mengatasi masalah yang di-hadapi. Perilaku anak berubah seperti yang di-harapkan. Hasil post tes menunjukkan bahwa rerata skor yang diperoleh anak mencapai 487,89. Peningkatan kecerdasan jamak pada siklus ketiga telah mencapai target yang diingin-kan. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa melalui bermain dapat ditingkatkan kecerdasan jamak anak usia dini. Peneliti memaparkan rencana tindakan berikut ini.

- (1) Mengidentifikasi kecerdasan bahasa. Melakukan permainan yang berkaitan dengan: (a) mengenal huruf (b) mengeja, (c) berbi-cara (d) membaca. Menitikberatkan per-mainan pada "Irama Gembira".
- (2) Mengidentifikasi kecerdasan kinestetik. Melakukan permainan yang berkaitan dengan (a) Menirukan olahraga tertentu, (b) Selalu ingin bergerak, (c) Mudah menirukan gerakan orang lain, (d) Senang menari. Menitikberatkan permainan pada "Meniti Balok".
- (3) Mengidentifikasi kecerdasan interpersonal. Melakukan permainan yang berkaitan dengan (a) bekerja sama dengan orang lain, (b) memahami orang lain, (c) berkomunikasi dengan orang lain, (d) memelihara hubungan baik. Menitikberatkan permainan pada "Mari Melempar".
- (4) Mengidentifikasi kecerdasan intrapersonal. Melakukan permainan yang berkaitan dengan (a) mihat diri sendiri, (b) memaha-mi dirinya sendiri, (c) mengatur diri sen-diri, (d) mengevaluasi diri. Menitik beratkan permainan pada "Sarapan Warna".

Peneliti melakukan analisis data secara kuantitatif dan secara kualitatif. Paramater yang digunakan dalam analisis data kuantitatif adalah untuk mencapai target perubahan yang diharap-kan untuk pretes dengan siklus satu digunakan uji-t, sedangkan untuk peningkatan siklus secara keseluruhan digunakan ANAVA. Adapun, parameter analisis data kualitatif yakni (a) anali-sis domain, (b) analisis taksonomi, (c) analisis komponen, (d) analisis tema.

Berdasarkan hasil uji-t dapat dilihat pe-ningkatan berikut ini.

- (1) Peningkatan hasil pretes dan akhir siklus kesatu ( $A_0$  dan  $A_1$ ), hasil perhitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,2077, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $db=8$  = 0,05 sebesar 1,86 maupun = 0,01 sebesar 2,90.
- (2) Peningkatan hasil akhir siklus kesatu dan akhir siklus kedua ( $A_1$  dan  $A_2$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 22,712, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $db=8$  = 0,05 sebesar 1,86 maupun = 0,01 sebesar 2,90.
- (3) Peningkatan hasil akhir siklus kedua dan akhir siklus ketiga ( $A_2$  dan  $A_3$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,0833, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $db=8$  = 0,05 sebesar 1,86 maupun = 0,01 sebesar 2,90.
- (4) Peningkatan hasil akhir siklus ketiga dan pretes ( $A_3$  dan  $A_0$ ), diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 29,408. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  baik pada = 0,05 maupun = 0,01. Dengan demikian  $H_0$  ditolak.

Pengujian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata kecerdasan jamak yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan tindakan yang dilakukan peneliti berhasil. Lebih lanjut, perbedaan ketiga nilai diuji dengan anava dapat dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan hasil uji analisis varians (ANAVA) tersebut, maka diperoleh  $F_h = 22,675$ ;  $F_t$  untuk = 0,05 sebesar 2,901 dan untuk = 0,01 sebesar 3,40. Hasil perhitungan menunjuk-kan bahwa  $F_h = 22,675 >$  dari  $F_t = 2,901$  dan  $F_t = 3,401$  yang berarti  $F_h$  signifikan. Dengan demi-kian terdapat perbedaan yang signifikan antara  $A_0$ ,  $A_1$ ,  $A_2$  dan  $A_3$ .

Teknik pemeriksaan keabsahan data, peneliti merujuk pada kriteria validitas pe-nelitian kualitatif yang dikemukakan Guba dalam Mills (2000:75) yaitu; *credibility*,

Tabel 1. Tabel Statistik untuk Anava Satu Jalur

Siklus	A <sub>0</sub>	A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub>	A <sub>3</sub>	Jumlah
Harga					
n <sub>k</sub>	9	9	9	9	36
$\bar{x}$	361,11	406,167	440,389	487,8889	-
$\sum x$	3250	3655,5	3963,5	4391	15260
$\sum x^2$	1182050	1640879,3	1783202	2147961,5	82663,5

Keterangan:

- A<sub>0</sub> = Pretes  
 A<sub>1</sub> = Akhir siklus kesatu  
 A<sub>2</sub> = Akhir siklus kedua  
 A<sub>3</sub> = Akhir siklus ketiga  
 n<sub>k</sub> = Jumlah anak  
 $\bar{x}$  = Rerata  
 $\sum x$  = Jumlah  
 $\sum x^2$  = Jumlah kuadrat

Tabel 2. Hasil Perhitungan Anava untuk Keseluruhan Siklus

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	db	Rata-rata Kuadrat (RJK)	F <sub>h</sub>	F <sub>t(0,05)</sub>	F <sub>t(0,01)</sub>
Perlakuan Antar Kelompok (K)	77610,389	3	25870,13	22,675 **	2,901	3,40
Kekeliruan Dalam Kelompok (D)	36508,667	32	1140,896			
Total Dikoreksi	114119,056	35				

Keterangan

- JK = Jumlah kuadrat  
 db = Derajat kebebasan  
 RJK = Rerata jumla kuadrat  
 F<sub>h</sub> = Nilai F hitung  
 F<sub>t</sub> = Nilai F tabel  
 \* = Signifikan  
 \*\* = Sangat signifikan

*transferability, devendability, dan confirmability. Credibility:* Untuk mengatasi kompleksitas data yang tidak mudah dijelaskan oleh sumber data, peneliti harus berperan aktif sepanjang waktu penelitian, guna menghindari persepsi yang salah. Untuk mengetahui proses bermain, data dianalisis secara kualitatif, peningkatan sebelum dan sesudah diberi tindakan, digunakan uji-t, sedangkan peningkatan kecerdasan jamak pada setiap siklus digunakan Analisis Varians (ANAVA) satu jalur.

Pada siklus pertama, telah terbukti bahan ajar yang disajikan saat bermain difokuskan pada contoh-contoh yang konkret dalam kehidupan

anak sehari-hari, dapat membuat anak berpikir realitas senada dengan pernyataan Semiawan (2002:22), bahan ajar yang diambil dari realita kehidupan anak dapat menimbulkan daya tarik dan kegairahan dalam belajar (Semiawan, 2002: 22). Untuk anak usia dini media yang dipakai adalah wujud nyata, misalnya: Buah apel yang sebenarnya, gambar apel, tulisan apel.

Dengan cara ini anak mudah menerima dan melatih anak berpikir secara divergen. Disamping berpikir realitas anak juga dapat berpikir secara divergen terlihat pada saat menjawab pertanyaan guru. Senada yang dinyatakan Crowl, Kominsky dan Podell (1997:193) gaya berpikir divergen adalah pola berpikir seseorang yang lebih didominasi oleh berfungsinya belahan otak

kanan, berpikir lateral dan menyimpang dari persoalan. Cara berpikir tersebut dapat di-gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian yang dilakukan Maddaleno dan Infante (2001:5) mengatakan bahwa kecerdasan anak akan berarti bila diterapkan dalam ke-hidupan sehari-hari yang dikenal dengan ke-cakapan hidup (*life skill*).

**Pada siklus kedua**, diadakan revisi rencana tindakan dengan cara mengubah pemberian tugas. Pada siklus pertama masih digunakan, pada siklus kedua anak dibagi ke dalam kelompok kecil oleh guru. Anak lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk berlatih. Sua-sana belajar yang menyenangkan, penuh kelembutan, sehingga tercipta interaksi yang di-harapkan lebih dipacu.

Didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Ruston tentang otak dalam sepuluh tahun terakhir ini untuk mendukung NAEYC Bredekamp & juga beberapa pendidik aliran konstruktivisme Caine & Caine Jansen bahwa sebuah lingkungan belajar yang tidak menakutkan sangat penting, anak seharusnya merasa nyaman menerima, mengeksplorasi, menstimulasi ide-ide baru ([www.naeyc.org/resources/you](http://www.naeyc.org/resources/you). *Jurnal.pp.76-78*). Pada waktu belajar anak dalam kondisi nyaman sebagai aktivitas yang tinggi rendah tekanan, lingkungan belajar yang sesuai dengan otak.

**Pada siklus ketiga**, revisi rencana tindakan yang dilakukan pada hasil siklus kedua dengan cara mengubah pembentukan kelompok baru yang dipilih sendiri oleh anak. Anak dapat berlatih bekerja sama, melakukan *sparing* patner dengan peneliti dan guru untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Menurut Hill and Hill (1993:1-6), bekerja dalam kelompok akan mendatangkan banyak keuntungan, yakni pemahaman yang mendalam, belajar menyenangkan, menumbuhkan sikap peduli dengan orang lain, membentuk *self-esteem*, menumbuhkan sikap saling memiliki dan mengembangkan keterampilan di masa yang akan datang (Hill & Hill, 1993:1-6).

Melalui kerja kelompok anak memperoleh perilaku keterampilan sosial yang tinggi. Senada yang dinyatakan oleh Mead (1994:156) dalam hal berkerja sama, anak mampu menciptakan perasaan positif tentang dirinya dan dapat menyampaikannya kepada orang lain ini disebut perilaku keterampilan sosial yang tinggi. Ini salah satu perilaku yang ditunjukkan anak setelah bermain.

Anak saat bermain menunjukkan mudah bersosialisasi. Sesuai dengan karakteristik kepribadian ekstrovert menurut Hall dan Lindzey (1988:370-371) antara lain: mudah bersosialisasi, mempunyai banyak teman, periang. Dari temuan temuan penelitian penulis merasa sesuai dengan acuan teori yang dirujuk. Telah terbukti dengan bermain anak dapat meningkatkan ZPD (*Zone of Proximal Development*) Vigotsky dalam Naughton, (2003:46). Anak selalu berperilaku di atas usia rata-ratanya, anak dianggap lebih dari dirinya sendiri yang di luar dugaan kita sebagai guru.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan seperti dipaparkan terdahulu, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, Kecerdasan bahasa mampu diserap anak TK melalui media pembelajaran konkret. Ini berarti di TK sebaiknya faktor bahasa menjadi hal utama dalam kegiatan belajar mengajar.

Kedua, faktor permainan yang sesuai dengan peningkatan kecerdasan jamak sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Kecerdasan bahasa dapat ditingkatkan melalui permainan Bahasa Irama Gembira. Kecerdasan kinestetik dapat ditingkatkan melalui permainan Meniti Balok. Kecerdasan interpersonal dapat ditingkatkan melalui permainan "Mari Melempar". Kecerdasan intrapersonal dapat ditingkatkan melalui permainan "Sarapan Warna". Hasil nilai kecerdasan jamak yang diperoleh anak pada siklus I lebih tinggi dari pretes. Hasil nilai kecerdasan jamak yang diperoleh anak pada siklus II lebih tinggi dari siklus I. Hasil nilai kecerdasan jamak yang diperoleh anak pada siklus III lebih tinggi dari siklus II.

Ketiga, desain belajar sambil bermain seyogianya bukan merupakan hal yang mut-lak menjadi satu ukuran dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini, karena ada faktor lain yang turut menentukan seperti faktor keluarga, kematangan anak, lingkungan, usia anak, asupan gizi, dan kasih sayang diharapkan dapat menciptakan anak bangsa yang sehat, cerdas pikir, cerdas raga, mental, sosial emosional dan spiritual.

### Saran

Berdasarkan simpulan, maka saran berke-

naan dengan peningkatan kecerdasan jamak anak TK adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran terhadap anak usia dini seyogianya tidak disamaratakan, tetapi hendaknya sesuai dengan kemampuannya, karena kecerdasan intelektual dalam upaya pencapaian kesuksesan hidup.

Kedua, teori *multiple intelegence* sangat disarankan untuk dipahami secara benar agar pembelajaran dengan menggunakan media bermain yang menerapkan alat peraga yang sesuai tema dapat berjalan dengan baik sebagai salah satu upaya pencapaian kesuksesan diri anak se-suai karakteristik masing-masing.

Ketiga, diperlukan sosialisasi peningkatan kecerdasan jamak secara regional dan nasional terhadap lembaga-lembaga yang menangani pendidikan anak usia dini, seperti TK melalui IGTK.

Keempat, LPTK sebaiknya menerapkan pola latihan mengajar pada mata kuliah yang sejalan dengan pengembangan *multiple intelligence*.

Kelima, dari hasil empirik terhadap empat kemampuan kecerdasan jamak yang ternyata sangat menunjang pembelajaran, maka disarankan kepada peneliti lanjut untuk dapat meneliti keenam kemampuan kecerdasan jamak lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Armstrong, Thomas. 2002. *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan*, Alih bahasa: Yudhi Murtanto, Bandung: Kaifa.
- . 2003. *Setiap Anak Cerdas, Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*, Alih bahasa, Rina Buntaran, Jakarta: Gramedia.
- Beck, Laura E. 1994. *Child Development*, Allyn & Bacon, 3rd Edition.
- Bredenkamp, Sue. 1987. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Program Serving Children From Birth Through Age 8*. Washington: NAYC.
- Buzan, Tony. 2003. *Head First; 10 Cara Memanfaatkan 99% dari Kehebatan Otak Anda Gunakan*, Alih Bahasa T. Hermaya.
- Campbell, Linda Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 1996. *Teaching and Learning Though Multiple Intelligences*, United States of America: Allyn & Bacon.
- Catron, C. E. dan Allen, Jan. 1999. *Early Childhood Curriculum: 5 Creative Play Modes*, New Jersey, USA: Prentice-Hall, Inc.
- Cooper, Robert G. 1996. *Child Development Its Nature and Course Third Edition*, USA: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Delphie, Bandi. 2005. *Bimbingan Perilaku Adaptif*. Malang: Elang Mas.
- Dick, Walter & Lou Carey. 1996. *The Systematic design of Instruction*, New York: Logman Inc.
- Dockett Soe & Marilyn Flear. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood*, Australia Harcourt.
- Gallahua, D.L. 1989. *Understanding Motor Development: Infant, Children & Adolescents*, Indianapolis Indiana, USA: Benchmark Press, Inc.
- Gardner, Howard. 1999. *Intelligences Reframed, Multiple Intelligences For the 21st Century*, New York: Basic Books, A Member of the Perseus Books Group.
- . 1993. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, New York: Harper Collins Publisher, Inc.
- Gregory, Robert J. 2000. *Psychological Testing: History, Principles and Application*, Boston: Allyn and Bacon.
- Haninstock, Elizabeth G. 1999. *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Prasekolah*, Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Jefree, Drotthy, M Roy McConkey dan Simon Hewson. 1994. *Let Me Play*. London: Sovenir Press.
- Kemmis, Stephen dan Robin McTaggart. 1990. *The Action Rerearch Planner*, Deakin: Deakin University, LSD.
- Kusmiadi Ade. Keterpaduan Kelompok Bermain dan Pendidikan Keluarga, *Buletin Padu*, Vol 2 No.2 Agustus, 2003.
- Lazear, David.. 2003. *Patway of Learning-Teaching Student and Parent About Multiple Intelligences*. Tuestoon-Arizona: Zephyr Press.
- Malla, M. Akil. Gizi Untuk Perkembangan Kecerdasan Anak Dini Usia. *Buletin PADU*, Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini, Edisi 02, Oktober. 2002.
- Mills, Geoffrey E. 2000. *Action Research: A Guide for the Teachers Researchers*, Prentic Hall, New Jersey.
- Naughton, G. Mac. 2003. *Shaping Early Childhood: Learners, Curriculum and Contexts*. Midenhead, Berkahire: Open Univ. Press.

- Papalia. 2004. *Human Development*. New York: By McGraw-Hill.
- Read, Katherine dan June Patterson. 1980 *The Nursery School and Kindergarten*, New York: Holt Rinehart and Witson.
- Santoso, Sugeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Yayasan Pendidikan Indonesia.
- Schmidt, Laurel. 2002. *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas; 50 Aktivitas, Permainan, dan Prakarya untuk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak Anda*, Bandung: Kaifa.
- Semiawan, Conny R. 2002. *Pendidikan Keluarga Dalam Era Global*, Jakarta: PT Prenhallindo.
- Stone, Sandra J. 1993. *Playing: A Kids Curriculum*, East Lake Avenue, Glenview, USA: Good Year Books, Scott Forestmean.
- Undang-Undang Refublik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: 2003.

[www.naeyc.org/resources/you.Jurnal.pp.76-78](http://www.naeyc.org/resources/you.Jurnal.pp.76-78).