

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia, karena sebagai makhluk pedagogis ia dilahirkan dengan membawa potensi dapat di didik dan mendidik sehingga mampu menjadi khalifah di bumi. Meskipun demikian jika potensi tersebut tidak dikembangkan, niscaya akan kurang bermakna dalam kehidupan. Oleh karena itulah potensi manusia perlu dikembangkan dan pengembangan itu senantiasa dilakukan dalam usaha dan kegiatan pendidikan. Sebagaimana firman Allah dalam surat an-Nahl ayat 78.

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُوْنِ اُمَّهَاتِكُمْ لَّا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ

لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُوْنَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”¹

Begitu pentingnya arti pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus berlangsung terus menerus dari seseorang itu masih dalam

¹Al-Qur'an, 16:78.

kandungan hingga seseorang meninggal. Salah satu fase yang penting dalam proses pendidikan adalah pada masa anak-anak (*golden age*). Anak termasuk individu unik yang mempunyai eksistensi dan memiliki jiwa sendiri, serta mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan iramanya masing-masing yang khas.² Oleh karena itu pendidikan hendaknya diberikan pada anak-anak sejak usia prasekolah, yang dapat dilakukan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi anak-anak.³ Orang tua harus mampu memberikan dukungan kepada anaknya untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anaknya. Selain itu keluarga mempunyai tugas fundamental dalam mempersiapkan anak bagi peranannya di masa depan. Dasar-dasar perilaku, sikap hidup, dan berbagai kebiasaan ditanamkan kepada anak sejak dalam lingkungan keluarga. Oleh sebab itu, penting sekali diciptakan lingkungan keluarga yang baik.⁴ Pendidikan anak-anak selain diberikan di lingkungan keluarga, juga harus diberikan di pendidikan formal. Salah satu pendidikan formal untuk anak-anak prasekolah adalah Taman Kanak-Kanak (TK).⁵

Perlu diketahui, bahwa pada pendidikan taman kanak-kanak (TK) memiliki tujuan yang akan dicapai, yaitu: membentuk manusia pancasila sejati, yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan

² Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak* (Malang: UIN Malang Press, 2009), 15.

³ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), 18.

⁴ *Ibid.*, 232.

⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 59.

terampil, serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan negara.⁶

Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2003 pasal 1 yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Sesuai dengan usia siswa di Taman Kanak-Kanak (TK), maka metode-metode yang dapat digunakan dalam menyajikan materi pelajaran antara lain: bermain, karyawisata, bercerita, dan demonstrasi. Dari beberapa pilihan metode yang dapat diterapkan di taman Kanak-Kanak (TK) di atas, salah satu metode yang tepat bila diterapkan pada anak TK adalah metode bermain.

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah. Bermain bagi anak tidak hanya mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.⁷ Al-Ghazali menyatakan bahwa sesungguhnya melarang anak-anak bermain dan memaksanya belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya sedemikian rupa sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar.⁸

⁶ Ibid., 58.

⁷ Fathiyaturrahmah, *Peran Ibu Dalam Mendidik Anak* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 120.

⁸ Andang Ismail, *Education Games*, 15.

Dalam kenyataannya seperti sekarang ini, sering dijumpai bahwa kreatifitas anak tanpa disadari telah terpasung ditengah kesibukan orangtua. Terkadang anak hanya asyik bermain *gadget* saja, padahal masih banyak permainan lain yang lebih edukatif dan seru untuk di mainkan. Selain itu, saat ini masih banyak kita jumpai orangtua yang memberikan mainan pada anaknya hanya sekedar memberi, tanpa mempertimbangkan aspek mendidik yang ada pada permainan tersebut. Hal ini mengakibatkan anak hanya mendapat satu keuntungan saja yaitu bermain, namun anak tidak mendapat kesempatan untuk belajar. Padahal, kegiatan bermain bebas dapat menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia.⁹

Pola pendidikan yang terjadi di Indonesia saat ini masih banyak yang mengedepankan keseragaman dan pengukuran siswa yang cerdas hanya terbatas pada IQ saja. Penggalian kecerdasan peserta didik masih sangat jarang dilakukan sebagai sandaran utama untuk mengawali setiap rancangan pembelajaran, strategi dan pendekatan yang digunakan, serta evaluasi yang ditetapkan. Kecenderungan minat, bakat, talenta dan ketrampilan dasar belum menjadi bagian yang integral.

Dalam teori Howard Gardner (*multiple intelligences*) mengembangkan sembilan kecerdasan antara lain: kecerdasan bahasa, kecerdasan logis matematis, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan

⁹ Novan Ardy Wiyani, *Format PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 92.

interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensial spiritual.¹⁰

Berdasarkan teori *multiple intelligences* pendidik diharapkan dapat menumbuh kembangkan kecerdasan peserta didik secara menyeluruh. Berarti bukan hanya beberapa kecerdasan saja melainkan seluruh potensi kecerdasan dari masing-masing siswa.

Konsep *multiple intelligences* yang menitik beratkan pada ranah keunikan selalu menemukan kelebihan setiap anak, lebih jauh lagi konsep ini percaya bahwa tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada yaitu anak yang menonjol dalam satu atau beberapa jenis kecerdasan.¹¹ Apabila kelebihan tersebut dapat terdeteksi sejak awal, otomatis kelebihan itu adalah potensi kepandaian sang anak yang dapat dijadikan dasar untuk melejitkan kecerdasan yang ada pada anak tersebut.

Untuk melejitkan kecerdasan yang ada pada anak tersebut, setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan dirinya. Untuk menunjang kesempatan tersebut diperlukan fasilitas dan sarana pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenis antara lain meliputi alat peraga dan alat bermain. Semakin banyak alat permainan edukatif yang dihadirkan untuk anak, semakin tinggi hasrat anak untuk mencoba alat permainan tersebut. Dengan bermain anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang dapat

¹⁰ Linda Campbell, *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, terj. Tim Inisiasi (Depok: Inisiasi Press, 2002), 171.

¹¹ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD* (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), 95.

merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

Maka dari itu, metode bermain tidak dapat ditinggalkan pada proses pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK). Mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiknya yang harus diutamakan, lebih jelas lagi jika dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Dari observasi awal yang dilakukan ternyata Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember merupakan salah satu lembaga pendidikan anak prasekolah yang menerapkan metode permainan edukatif sebagai media pembelajaran, yang mana permainan edukatif ini memiliki dampak yang sangat besar, salah satunya dapat mengembangkan *multiple intelligences* yang ada pada anak. Salah satu contoh permainan edukatif yang ada di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember adalah *puzzle*, lego, balok, dan boneka.

Berdasarkan latar belakang di atas serta diiringi dengan keingintahuan yang lebih mendalam tentang penerapan permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak, maka peneliti terdorong untuk mengadakan yang dirumuskan dalam judul "**Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan *Multiple Intelligences* Pada Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015**".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, skripsi ini sesungguhnya ingin membahas tentang implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences* pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015. Agar pembahasan skripsi ini lebih mendalam, selanjutnya dijabarkan dalam fokus sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?
2. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?
3. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹² Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences* pada anak prasekolah di Taman Kanak-

¹² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: STAIN Jember Press, 2014), 45.

Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015, yang dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember.
2. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember.
3. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat keseluruhan.¹³ Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini di harapkan menjadi sumbang pengembangan hasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam implementasi permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

¹³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan manfaat sebagai bahan studi empiris bagi penyelesaian skripsi di IAIN Jember dan memberikan tambahan khazanah keilmuanyang berkaitan dengan pemikiran tentang implementasi permainan edukatif dalam upaya mengembangkan *multiple intelligences* pada anak prasekolah.
- b. Bagi TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III, diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pada pendidik dalam mengembangkan *multiple intelligences* pada anak prasekolah melalui permainan edukatif. Selain itu juga memberi masukan kepada TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember untuk dijadikan pertimbangan dalam memilih permainan edukatif untuk anak didiknya.
- c. Bagi IAIN Jember, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan meneliti kembali tentang permainan edukatif sehingga memudahkan mereka dalam mengerjakan penelitiannya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.¹⁴

Adapun tujuannya tidak lain adalah untuk memudahkan para pembaca dalam memahami secara komprehensif terhadap maksud kandungan serta alur

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45.

pembahasan bagi judul karya ilmiah ini, yang terlebih dahulu akan dijabarkan mengenai beberapa istilah pokok yang terdapat dalam judul ini, yakni sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi memiliki arti pelaksanaan dan penerapan.¹⁵ Sedangkan yang dimaksud dengan implementasi dalam penelitian ini adalah menerapkan suatu teori ke dalam realita, sehingga menghasilkan manfaat dari teori tersebut serta dapat mengembangkan secara lebih sempurna. Dengan kata lain implementasi di sini maksudnya adalah menerapkan yang berasal dari teori kemudian diterapkan di lapangan. Sehingga dari permasalahan yang ada akan menghasilkan kesimpulan yang realistis.

2. Permainan edukatif

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan.¹⁶

3. *Multiple intelligences*

Multiple intelligences berasal dari bahasa Inggris, dari kata *multiple* berarti bermacam-macam; berkali-kali.¹⁷ *Intelligence* berarti kecerdasan;

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 472.

¹⁶ Andang Ismail, *Education Games*, 112.

berita; kabar.¹⁸ Berarti *multiple intelligences* adalah bermacam-macam kecerdasan, dalam penelitian ini diartikan sebagai kecerdasan ganda dan yang menjadi fokus penelitiannya adalah kecerdasan matematika-logik, kecerdasan bahasa, dan kecerdasan spiritual.

4. Anak prasekolah

Menurut Soemiarti Patmonodewo, yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah anak yang mengikuti program pendidikan prasekolah atau *Kindergarteen*. Di Indonesia sendiri pada umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (TPA) usia 3 bulan sampai 2 tahun dan kelompok bermain (*Play Group*) usia 3 tahun, sedangkan program TK 4-6 tahun.¹⁹ Dalam penelitian ini, kelas TK A1 dan A2 yang menjadi obyek penelitiannya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.²⁰ Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub bab, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu kami diskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

Bab pertama merupakan bagian pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan

¹⁷ Wojowasito dan Poerwadarminta, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia* (Bandung: Hasta, 1991), Cet. 10, 120.

¹⁸ *Ibid.*, 88.

¹⁹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, 19.

²⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 48.

sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua mendeskripsikan tentang penelitian terdahulu dan kajian teori yang mengkaji implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences* pada anak prasekolah.

Bab ketiga berisi metode penelitian, dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat menjelaskan mengenai hasil temuan, penyajian data dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data yang diperoleh di lapangan dan juga untuk menarik kesimpulan dalam rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima mendeskripsikan mengenai kesimpulan dan saran-saran dari skripsi ini, kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisa dari bab-bab sebelumnya. Sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif. Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran sebagai pendukung didalam pemenuhan kelengkapan data skripsi.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹

1. Tri Fahrudiana Zurfiana mahasiswa IAIN Jember, 2012 dengan judul “Kontribusi Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Anak di TK. Adh-Dhuha Sumbersari Jember Tahun Ajaran 2011/2012”. Pendekatan yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, sedangkan metode pengumpulan data menggunakan observasi, interview, dan dokumenter. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kontribusi permainan edukatif dalam meningkatkan kecerdasan intelektual anak adalah mengasah otak anak, melatih anak memecahkan masalah, dan melatih kemampuan motorik anak. Sedangkan kontribusi permainan edukatif dalam meningkatkan

¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 45-46.

kecerdasan emosional anak adalah mengembangkan kemampuan berbicara dan memperkaya kosa kata anak.

2. Ana Holifa mahasiswa IAIN Jember, 2014 dengan judul “Internalisasi Nilai-Nilai Keagamaan Melalui Media Permainan Pada Anak Usia Dini di Taman Posyandu Matahari Kecamatan Maron Probolinggo Tahun Pelajaran 2013/2014”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan pengumpulan data menggunakan observasi, interview, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa macam-macam permainan yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan pada anak usia dini dibagi menjadi dua kategori yaitu permainan sosial kooperatif dan permainan dengan benda.
3. Siti Najiyah mahasiswa IAIN Jember, 2011 dengan judul “Implementasi Education Games (Permainan Edukatif) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Terpadu Nailul Maram Kaliwates Jember 2010-2011”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis pendekatan studi kasus tentang implementasi education games. Metode pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi education games dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Terpadu Nailul Maram Kaliwates Jember, dimana dalam penerapan education games ini

mencakup beberapa hal yang diantaranya dengan model pembelajaran berdasarkan sentra, dan beberapa karakteristik alat permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan bermain di TK Terpadu Nailul Maram Kaliwates Jember.

Adapun persamaannya dengan penelitian yang kami lakukan yakni peneliti sama-sama meneliti tentang permainan edukatif. Namun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini, penelitian-penelitian yang telah disebut di atas tidak membahas tentang implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences*.

B. Kajian Teori

1. Konsep Permainan Edukatif

a. Pengertian permainan edukatif

Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar.²

Mengapa anak bermain? Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.³ Dengan bermain, anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan

² Fathiyaturrahmah, *Peran Ibu Dalam Pendidikan Anak*, 120.

³ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), 91.

bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.⁴ Menurut tokoh pendidikan prasekolah, Frobel, menyatakan bahwa imajinasi merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi si anak.⁵

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan anak didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.⁶ Intinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

b. Tujuan permainan edukatif

Dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh bahwa bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Jika dipandang sebagai sebuah kegiatan bermain, permainan tidaklah memiliki tujuan yang tetap, sebab tujuan dari permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin.

⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 33.

⁵ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2004), 2.

⁶ Andang Ismail, *Education Games*, 112.

Sedangkan jika ditinjau sebagai sebuah kegiatan yang mendidik, permainan harus dapat diarahkan untuk dapat menghasilkan perubahan sikap. Dengan bermain diharapkan daya pikir, daya cipta, bahasa, keterampilan, dan jasmani anak-anak dapat berkembang maksimal.

Jika permainan edukatif dipandang sebagai sebuah metode atau cara mendidik yang menyenangkan, maka secara umum dapat dirumuskan tujuannya, di antaranya sebagai berikut:⁷

- 1) Untuk mengembangkan konsep diri (*self concept*)
- 2) Untuk mengembangkan kreativitas
- 3) Untuk mengembangkan komunikasi
- 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik
- 5) Mengembangkan aspek sosial
- 6) Mengembangkan aspek emosi atau kepribadian
- 7) Mengembangkan aspek kognisi
- 8) Mengasah ketajaman pengindraan
- 9) Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

c. Fungsi permainan edukatif

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak.⁸ Eheart dan Leavitt dalam Stone mengatakan bahwa pembelajaran dapat

⁷ Andang Ismail, *Education Games*, 117.

⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2013), 145.

mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreatifitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wolfgang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif.

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut:⁹

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil bermain.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Permainan Edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan:

- 1) Permainan edukatif dapat mengembangkan pemahaman totalitas kediriannya.
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.

⁹ Andang Ismail, *Education Games*, 138-139.

- 3) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- 4) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.
- 5) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- 7) Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- 13) Permainan edukatif dapat mengembangkan spiritualitas anak¹⁰

Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orangtua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat permainan yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

d. Macam-macam permainan edukatif

¹⁰ Andang Ismail, *Education Games*, 139-140.

Saat ini banyak sekali macam-macam permainan edukatif yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Permainan tersebut terus berkembang dan tersebar di seluruh wilayah. Adapun macam-macam permainan edukatif yaitu:

1) *Lego*

Permainan *lego* adalah sejenis permainan bongkahan plastik yang terkenal di kalangan anak-anak. Bongkahan-bongkahan ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan kota, patung, pesawat terbang, dan lain-lain. Hal ini dibutuhkan kreativitas dan daya pikir dalam membuat sebuah rancangan yang diinginkan oleh anak.

2) *Puzzle*

Permainan *puzzle* adalah sebuah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.¹¹ *Puzzle* memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan inteligensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berpikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai. Selain itu, *puzzle* memiliki fungsi diantaranya yaitu:¹²

a) Mengenalkan bentuk-bentuk yang tak beraturan

¹¹ Andang Ismail, *Education Games*, 199.

¹² Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 7.18

- b) Melatih analisis-sintesis atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula
 - c) Melatih motorik halus
- 3) Boneka Jari

Boneka jari yaitu boneka yang dibuat dengan bentuk ukuran yang kecil untuk digunakan dengan jari, sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari-jari tangan dengan kepala boneka diletakkan pada ujung jari kita. Boneka jari memiliki banyak fungsi, yaitu:

- a) Mengembangkan bahasa anak
- b) Mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak
- c) Mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan anak
- d) Melatih daya fantasi
- e) Melatih keterampilan jari jemari tangan.¹³

Dalam pembelajaran anak prasekolah teknik bercerita dengan menggunakan media boneka jari sangat menarik bagi anak. Melalui boneka memungkinkan anak bereksperimen dengan kata-kata yang sudah dikenal dan sering digunakan, serta menggunakan kata-kata baru yang sangat mungkin belum tentu dipahami arti yang sebenarnya tanpa merasa takut salah, sehingga

¹³ Novan Ardy Wiyani, *Format PAUD*, 157.

anak tanpa sadar akan bertambah perbendaharaan kata-kata serta meningkat pula kemampuannya berbahasa.¹⁴

4) Bercerita

Bercerita merupakan permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional, permainan ini adalah permainan sederhana yang kerap kali dilakukan orang tua ataupun dilakukan oleh guru, namun permainan ini secara tidak langsung mengasah kecerdasan anak karena didalamnya terdapat nilai-nilai dan unsur-unsur keteladanan yang baik, atau sosok inspirasi yang dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, orang tua ataupun guru harus mampu memilih cerita yang bermanfaat dan bernilai positif. Manfaat dari permainan cerita ini adalah:

- a) Bermain cerita dapat mengembangkan kemampuan berbicara dan memperkaya kosa-kata anak.
- b) Bercerita merupakan proses mengenalkan bentuk-bentuk emosi dan ekspresi kepada anak, seperti marah, sedih, kecewa, lucu, tertawa, dan bahagia, hal ini akan memperkaya emosi anak sehingga berpengaruh terhadap pembentukan pengalaman dan kecerdasan emosional.
- c) Bercerita juga dapat menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak, memperkaya daya ingat serta membuka cakrawala pemikiran anak agar lebih kritis dan cerdas.

¹⁴ Andang Ismail, *Education Games*, 182.

5) *Flashcard*

Permainan *flashcard* merupakan permainan kartu yang dapat mengasah kecerdasan intelektual IQ pada anak. Selain itu permainan *flashcard* juga mengenalkan bentuk-bentuk dan banyak digunakan sebagai latihan pembelajaran untuk membantu menghafal dengan cara pengulangan-pengulangan benda kepada anak-anak sehingga anak-anak dapat mengenal nama-nama benda dan mengetahui bacaannya.

6) Bermain Balok

Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan prasekolah. Variasi bentuk, ukuran, warna dan berat balok menunjang pengalaman belajar anak usia dini. Balok memberi banyak kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang dalam berbagai cara. Nilai dari membangun dengan balok meliputi empat aspek pengembangan, yaitu fisik-motorik, kognitif, sosial dan emosional.¹⁵ Pada awalnya anak hanya akan menyusun ke atas, ke samping, atau melempar-lempar saja. Tapi hal tersebut bukan menjadi masalah, karena pada akhirnya nanti anak akan belajar menyusun balok tersebut menjadi suatu bangunan.

¹⁵ B.E.F. Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 7.13

7) Bermain Peran

Bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Dalam bermain peran anak mempunyai peran penting. Ia melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikagumi atau ditakutinya, baik yang ia temui sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di televisi atau yang ia baca di media massa.

Manfaat yang dapat dipetik dari bermain peran ini adalah membantu penyesuaian diri anak. Anak belajar untuk memandang suatu masalah dari kaca mata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak.

Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa di dalam kegiatan bermain ini. Mau tidak mau ia akan mendengar informasi baru dari teman mainnya, sehingga perbendaharaan kata makin luas.¹⁶

2. Konsep *Multiple Intelligences*

a. Teori *Multiple Intelligences*

Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam

¹⁶ Andang Ismail, *Education Games*, 180.

menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedini mungkin sejak anak dilahirkan melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indranya.¹⁷ Sebab, memiliki anak yang cerdas dan berbakat, tentu menjadi dambaan semua orang tua. *Multiple intelligences* sekarang ini disebut-sebut sebagai kunci agar anak sukses di masa depan.¹⁸

Teori *multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk dikembangkan pada 1983 oleh Howard Gardner, professor di bidang kependidikan di Harvard University, Amerika Serikat. Hal yang menarik dari teori kecerdasan ini adalah terdapat usaha untuk melakukan redefinisi kecerdasan. Sebelum muncul teori *multiple intelligences*, teori kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit. Kecerdasan seseorang lebih banyak ditentukan oleh kemampuannya menyelesaikan serangkaian tes IQ, kemudian tes itu diubah menjadi angka standar kecerdasan. Gardner berhasil mendobrak dominasi teori dan tes IQ yang sejak 1905 banyak digunakan oleh para pakar psikolog di seluruh dunia.

Penelitian Gardner telah mengupas dan mengurai kecerdasan manusia yang lebih luas dari pada asumsi kebanyakan orang sebelumnya yang hanya menekankan kemampuan IQ (*Intelligence*

¹⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), 48.

¹⁸ Aqila Smart, *Hypniparenting: Cara Cepat Mencerdaskan Anak Anda* (Jogjakarta: Starbooks, 2010), 109.

Question) yang di tuangkan dalam bentuk angka-angka. Gardner tidak memandang kecerdasan manusia berdasarkan skor tes standar semata, namun menjelaskan kecerdasan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia
- 2) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan
- 3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.¹⁹

Multiple intelligences mempunyai metode *discovering ability*, artinya proses menemukan kemampuan seseorang. Metode ini meyakini bahwa setiap orang pasti memiliki kecenderungan jenis kecerdasan tertentu. Kecenderungan tersebut harus ditemukan melalui pencarian kecerdasan. Dalam teori *multiple intelligences* menyarankan kepada kita untuk mempromosikan kemampuan atau kelebihan dan mengubur kelemahan kita. Proses menemukan inilah yang menjadi sumber kecerdasan seorang anak. Dalam menemukan kecerdasan, seorang anak harus dibantu oleh lingkungan, orang tua, guru, sekolah, maupun sistem pendidikan yang diimplementasikan di suatu negara.

b. Jenis-Jenis *Multiple Intelligences*

Bagi Gardner, tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada yaitu anak yang menonjol dalam satu atau beberapa jenis kecerdasan.

¹⁹ Linda Campbell, *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, 2.

Gardner membuat kriteria dasar yang pasti untuk setiap kecerdasan agar dapat membedakan agar dapat membedakan talenta atau bakat secara mudah sehingga dapat mengukur cakupan yang lebih luas potensi manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa. Gardner pada mulanya memaparkan tujuh aspek intelegensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkannya menjadi delapan aspek kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan linguistik, kecerdasan matematika logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis. Namun, dalam penerapan di Indonesia ditambahkan menjadi sembilan, yaitu kecerdasan spiritual, hal ini dikarenakan dalam kehidupan masyarakat Indonesia nuansa keberagamaannya sangat kental.²⁰

1) Kecerdasan Matematika Logika

Kecerdasan matematika logika adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola berpikir logis dan ilmiah. Kecerdasan matematika logika pada dasarnya melibatkan kemampuan untuk menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara alamiah. Bentuk kecerdasan ini termasuk yang paling mudah distandarisasikan dan diukur. Ada juga yang secara awam menjabarkan kecerdasan ini sebagai

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 55.

kecerdasan ilmiah karena berkaitan dengan kegiatan berfikir atau berargumentasi secara induktif dan deduktif, berfikir dengan bilangan dan kesadaran terhadap pola-pola abstrak.

Kecerdasan ini membuat anak memiliki kemampuan mengenali pola-pola suatu kejadian dan susunannya, mereka senang bekerja dengan angka, ingin mengetahui sejauh mana cara kerja suatu benda. Anak yang memiliki nilai tinggi untuk kategori kecerdasan ini suka melakukan eksperimen untuk membuktikan rasa penasarannya antara lain dengan pertanyaan atau aksi eksperimental. Anak yang seperti ini adalah anak yang selalu yakin bahwa semua pertanyaan memiliki suatu penjelasan rasional yang masuk akal sehingga sering lebih merasa nyaman berhadapan dengan sesuatu yang dapat dikategorisasi, diukur, dianalisa dan ditilik kuantitasnya dalam berbagai cara.

Anak-anak yang kuat dalam kecerdasan ini memiliki kemampuan menghitung yang amat baik dan begitu juga dengan kemampuan sains mereka, serta tergolong orang-orang yang cenderung melakukan sesuatu dengan sempurna dan sistematis.²¹ Kecerdasan matematika logika juga terkait erat dengan kecerdasan linguistik terutama dalam kaitannya dengan penjelasan alasan-alasan logika.

²¹ Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Tebuka, 2011), 5.5.

Biasanya individu dengan kemampuan berpikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, kategori dan hubungan. Mereka menyukai *puzzle* atau sesuatu yang membutuhkan kemampuan nalar.²² Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam kecerdasan matematika logika:

- a) Senang bereksperimen
- b) Senang bermain teka-teki.
- c) Pandai berhitung dan bermain angka.
- d) Senang mengelompokkan sesuatu

Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan matematika logika mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:²³

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Mengenal benda b. Mengenal warna
2	1 – 2 tahun	a. Mengenal bentuk b. Mengenal rasa: manis, pahit, dan asam c. Mengenal bilangan 1 dan 2
3	2 – 3 tahun	a. Mampu mengelompokkan benda yang berbentuk sama b. Mampu membedakan bentuk, lingkaran dan bujur sangkar c. Mampu membedakan rasa dan warna d. Mengenal bilangan hingga hitungan 5

²² Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 95.

²³ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 9.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
4	3 – 4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, sedikit-banyak, dll) b. Mampu mengurutkan angka satu sampai dengan sepuluh c. Mampu membedakan-bedakan warna lebih banyak (merah-hijau, hitam-putih, biru-ungu, dll)
5	4 – 5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan rasa ingin tahu mengenai cara kerja sesuatu b. Suka membongkar mainannya sendiri untuk sekedar dilihat apa yang ada di dalamnya dan kemudian dirangkai lagi. c. Suka mengurut-urutan (membuat urutan) sesuatu, dari yang paling kecil, agak besar, hingga yang paling besar, atau sebaliknya
6	5 – 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu mengurutkan bilangan 1 hingga (minimal) 50 b. Senang dengan permainan otak-atik bilangan c. Menyukai permainan dalam komputer d. Dengan mudah meletakkan benda pada sesuai dengan kelompoknya

Cara mengembangkan kecerdasan matematika logika pada anak antara lain dengan cara :²⁴

- a) Bermain *puzzle*, permainan ular tangga, *mazze* dll

²⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 6.15-6.16.

- b) Mengenal bentuk geometri
- c) Mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu
- d) Eksplorasi pikiran melalui diskusi dan olah pikir ringan
- e) Pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni
- f) Eksperimen di alam
- g) Memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika
- h) Permainan penuh strategi dan eksperimen.

Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan matematika logika adalah ilmuwan, matematikawan, akuntan, insinyur, dan lain-lain.

2) Kecerdasan Bahasa/Linguistik

Kecerdasan linguistik dipahami sebagai kemampuan menggunakan sistem bahasa manusia untuk berkomunikasi, atau kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan dan menghargai makna yang kompleks.²⁵ Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur, atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Kecerdasan ini memiliki empat keterampilan yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Tujuan mengembangkan kecerdasan linguistik yaitu:²⁶

²⁵ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 96.

²⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 185.

- a) Agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik
- b) Agar anak memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain
- c) Agar anak mampu mengingat dan menghafal informasi
- d) Agar anak mampu memberikan penjelasan
- e) Agar anak mampu untuk membahas bahasa sendiri

Kecerdasan linguistik terdiri dari linguistik tertulis maupun lisan. Linguistik tertulis misalnya karya puisi dan karangan cerita. Sedangkan linguistik lisan berupa bercerita dan mendongeng. Pengembangan intelegensi linguistik pada anak-anak dapat diasah dengan main tebak kata, memperkaya kosakata, membuat pantun dan puisi sederhana, menceritakan kembali isi cerita dan sebagainya.

Penguasaan bahasa anak akan berkembang menurut hukum alami; yaitu mengikuti bakat, kodrat, dan ritme perkembangan yang alami. Namun perkembangan tadi sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau oleh *stimuli ekstern* (pengaruh lingkungan). Di samping itu bahasa anak berpadu erat dengan alam penghayatannya, terutama sekali dengan emosi/perasaannya. Hal ini jelas terungkap dalam lagu, irama, dan suara anak sewaktu ia mengucapkan kata-kata dan

kalimat.²⁷ Adapun ciri-cirinya yang menonjol tampak pada aktivitas anak sebagai berikut :

- a) Senang bercerita
- b) Menyusun kata-kata dengan mudah dan tepat.
- c) Unggul dalam pelajaran membaca dan menulis.

Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut²⁸:

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Merespon jika namanya dipanggil b. Berceloteh atau mengucapkan sepatah dua patah kata
2	1 – 2 tahun	a. Mengenal suara orang-orang terdekatnya b. Mampu menyebutkan nama benda c. Mengerti perintah sederhana
3	2 – 3 tahun	a. Mampu mengenal suara-suara benda, binatang, atau suara orang lain b. Mampu menyatakan dalam kalimat pendek c. Mampu mengajukan pertanyaan sederhana d. Tertarik gambar warna pada buku
4	3 – 4 tahun	a. Mampu mengenali dan hampir bisa menirukan berbagai suara b. Tertarik untuk dibacakan buku cerita c. Mampu mengenali nama benda dan fungsinya

²⁷ Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Bandung: Mandar Maju, 1995), 127.

²⁸ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age, 6-7*.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
5	4 – 5 tahun	a. Mampu mengenal masing-masing bunyi huruf b. Senang belajar membaca c. Mampu diajak berdialog sederhana
6	5 – 6 tahun	a. Mampu berbicara dengan lancar b. Mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks c. Mampu mengenal bilangan dan berhitung sederhana

Sedangkan kiat-kiat yang dapat kita lakukan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kecerdasan linguistik pada anak sejak usia dini, yaitu:²⁹

- a) Mengajak anak berbicara sejak bayi
- b) Membacakan cerita atau mendongeng sebelum tidur atau kapan saja sesuai situasi dan kondisi
- c) Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak
- d) Bermain peran, bermain huruf dan merangkai cerita
- e) Memperdengarkan lagu anak-anak

Kecerdasan ini merupakan kecerdasan para jurnalis, penyair, pengacara, pembawa acara di radio/TV, dan sebagainya.

3) Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan spasial merupakan kemampuan individu membayangkan (visualisasi) terhadap hal-hal yang bersifat abstrak, misalnya membaca peta, petunjuk arah, memetakan

²⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 6.12-6.14.

gambar secara abstrak dalam pikiran untuk digunakan menyelesaikan masalah.³⁰ Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat obyek dari berbagai sudut pandang.

Pengembangan intelegensi ruang anak-anak dapat diasah dengan menggambar, melukis, membentuk dan sebagainya. Anak yang memiliki intelegensi ruang umumnya senang mencoret-coret, menggambar, melukis dan membuat patung, kaya akan khayalan, imajinasi dan kreatif, menyukai poster, gambar, film dan presentasi visual lainnya, belajar dengan mengamati, melihat, mengenali wajah, objek, bentuk, dan warna dan menggunakan bantuan gambar untuk membantu proses mengingat.

Orang dengan tingkat kecerdasan spasial yang tinggi hampir selalu mempunyai kepekaan yang tajam terhadap detail visual dan dapat menggambarkan sesuatu dengan begitu hidup, melukis atau membuat sketsa ide secara jelas serta dengan mudah menyesuaikan orientasi dalam ruang tiga dimensi. Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan spasial adalah pelaut, pilot, pematung, pelukis dan arsitek. Secara sederhana, anak yang

³⁰ B.E.F. Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*, 11.14.

mempunyai kecerdasan visual tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.³¹

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Senang melihat gambar warna-warni b. Sering asyik bermain sendiri
2	1 – 2 tahun	a. Menikmati barang mainannya sendiri b. Melihat setiap barang mainan atau sembarang obyek dalam waktu yang agak lama, seolah-olah ia sangat memperhatikan apa yang dilihatnya
3	2 – 3 tahun	a. Mampu menggambar, membuat sketsa, dan melukis b. Mampu membuat barang mainan yang disenangi dengan peralatan yang ada c. Mampu memahami permainan teka-teki
4	3 – 4 tahun	a. Mampu membuat komposisi warna lukisannya sendiri b. Mampu melihat gambar atau lukisan dengan ketajaman tertentu c. Mampu berimajinasi kreatif
5	4 – 5 tahun	a. Mampu memahami peta, gambar, skema, dan lain sebagainya b. Mampu berfantasi dan berimajinasi lebih kreatif c. Mampu membayangkan atau menggambarkan benda-benda yang pernah dilihatnya

³¹ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 12.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
6	5 – 6 tahun	a. Mampu menghitung dengan cara mengawang atau mencongak b. Mampu membuat benda seperti yang tergambar dalam pikirannya c. Mampu mengarang cerita pendek

4) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menikmati, mengamati, membedakan, mengarang, membentuk dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik.³² Tipe kecerdasan ini berkembang dengan sangat baik pada musisi, penyanyi dan komposer.³³

Gardner menyebut kecerdasan musikal ini dengan istilah *musical/ rhythmic intelligence*. Kemampuan ini meliputi menyanyi, bersiul, memainkan alat-alat musik, mengenal pola-pola nada, membuat komposisi musik, mengingat melodi, memahami struktur dan irama musik. Gardner telah mengidentifikasi bahwa inti dasar kecerdasan musikal meliputi aspek irama, harmoni, dan timber, tetapi dia segera mengusulkan adanya kekuatan emosional misterius dari musik. Kecerdasan ini berupa tingkatan sensitivitas pada pola-pola suara dan kemampuan untuk merespon musik secara emosional. Bentuk kecerdasan ini sangat menyenangkan, karena musik memiliki

³² Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 96.

³³ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, 24.

kapasitas untuk mengubah kesadaran kita, menghilangkan stress dan meningkatkan fungsi otak.

Pengembangan intelegensi musikal pada anak dapat diasah dengan menyanyi, mencipta lagu, memainkan alat musik dan sebagainya. Seorang anak yang memiliki kecerdasan dalam bermusik biasanya senang menyanyi, senang mendengarkan musik, mampu memainkan instrumen musik, mampu membaca not balok/angka, mudah mengingat melodi atau nada, mampu mendengar perbedaan antara instrumen yang berbeda-beda yang dimainkan bersama-sama, suka bersenandung/bernyanyi sambil berpikir atau mengerjakan tugas, mudah menangkap irama dalam suara-suara disekelilingnya, senang membuat suara-suara musikal dengan tubuhnya (bersenandung, bertepuk tangan, menjentikkan jari atau menghentakkan kaki), senang mengarang/menulis lagu-lagu atau rap-nya sendiri dan mudah mengingat fakta-fakta dengan mengarang lagu untuk fakta-fakta tersebut.

Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan musikal tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:³⁴

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Mendengarkan musik b. Mampu bertepuk tangan

³⁴ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 14.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
2	1 – 2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu mendengarkan musik dan mengikuti irama b. Mampu bertepuk tangan mengikuti irama
3	2 – 3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang mendengarkan musik dan mengikuti irama b. Mampu bertepuk tangan secara bervariasi c. Mampu memukul-mukul benda membentuk irama d. Senang bernyanyi atau menari
4	3 – 4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang menari-narikan tangan jika mendengarkan musik (gerak reflek) b. Mampu menyanyikan cuplikan-cuplikan lagu sesuai irama c. Mampu bertepuk tangan membentuk irama d. Suka memukul-mukul benda sesuai dengan irama
5	4 – 5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenal dan mampu menyebut nama-nama lagu populer b. Sering meliuk-liukkan tubuh sesuai dengan irama c. Mampu menyanyikan sebagian dari lagu sesuai irama d. Mampu menepuk-nepukkan tangannya membentuk irama e. Mampu memainkan alat musik tertentu f. Melukis dengan alat bervariasi
6	5 – 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu bernyanyi secara koor (kelompok) b. Mampu mengikuti gerak tari sebuah lagu sederhana c. Menyanyikan lagu diiringi musik d. Mampu memainkan alat musik e. Mampu melukis dengan alat dan bahan bervariasi

Cara mengembangkan kecerdasan musikal anak antara lain sebagai berikut.³⁵

- a) Memberi kesempatan pada anak untuk melihat kemampuan yang ada pada diri mereka, agar mereka lebih percaya diri
- b) Pengalaman empiris yang praktis, buatlah penghargaan terhadap karya-karya yang dihasilkan anak
- c) Mengajak anak menyanyikan lagu-lagu dengan syair sederhana dengan irama dan birama yang mudah diikuti.
- d) Membuat kegiatan-kegiatan khusus yang dapat dimasukkan dan dikembangkan dalam kecerdasan musikal.

5) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti, berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.³⁶ Anak dengan intelegensi ini mampu menggunakan tubuh secara terampil dan menangani benda-benda dengan tangkas, umumnya mereka lebih mudah mengingat sesuatu dengan melakukan gerakan dari pada melihat atau mendengar.

Selain itu anak yang memiliki intelegensi kinestetik badani umumnya memiliki kontrol pada gerakan keseimbangan,

³⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 60.

³⁶ *Ibid.*, 59.

ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak, menyukai pengalaman belajar yang nyata seperti *field trip*, *role play*, permainan yang menggunakan fisik, senang menari, olahraga dan mengerti hidup sehat, suka menyentuh, memegang atau bermain dengan apa yang sedang dipelajari dan suka belajar dengan terlibat secara langsung, ingatannya kuat terhadap apa yang dialami atau dilihat. Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.³⁷

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggerak-gerakkan tangan b. Mengangkat kepala c. Bisa tengkurap dan membalik tanpa bantuan d. Mampu duduk sendiri e. Mampu merangkak dan berjalan pendek
2	1 – 2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu berdiri tegap dan berjalan pendek b. Berlari-lari kecil c. Naik turun tangga dengan berpegangan d. Memanjat meja atau kursi
3	2 – 3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu berjalan dengan stabil b. Lancar berlari-lari c. Mampu menendang bola ke arah depan d. Mampu melompat-lompat kecil e. Senang bermain dengan air

³⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 17-18.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
4	3 – 4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Berjalan dan berlari dengan penuh keseimbangan badan b. Naik turun tangga tanpa berpegangan c. Memanjat bidang miring d. Mampu berdiri dengan satu kaki beberapa detik e. Bergerak mengikuti irama musik f. Melipat kertas dengan rapi
5	4 – 5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Berjalan dengan berbagai variasi (maju, mundur, dan menyamping) b. Mampu memanjat pohon atau tangga pendek dan bergelantungan pada ayun-ayunan c. Mampu menedang bola, menangkap dan melempar dari jarak 3 meter d. Mampu melompati gang atau parit atau benda lain e. Mampu mengayun sepeda roda tiga f. Mampu menggantung kertas
6	5 – 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menjaga keseimbangan badan ketika berjalan di atas titian (papan kecil menyerupai jembatan tanpa berpegangan) b. Mampu senam dengan gerakan c. Mampu melompat dengan satu atau dua kaki secara bervariasi d. Memakai baju (kaos) dan sepatu sederhana (tanpa tali) sendiri tanpa dibantu e. Mampu mengendarai sepeda roda tiga f. Mampu melakukan gerak acrobat g. Mampu menggantung kertas dan menempelkannya.

Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan fisik pada anak, meliputi: menari, bermain peran, drama, latihan fisik, pantomim, dan berbagai olahraga.³⁸ Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan kinestetik yaitu atlet, penari, dan pantomim.

6) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis yaitu kecerdasan untuk mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna yang terdapat di lingkungan sekitar dan juga mengamati fenomena alam dan kepekaan/kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Kecerdasan naturalis banyak dimiliki oleh para pakar lingkungan. Anak dengan kecerdasan ini mampu mengenali dan mengelompokkan sejumlah binatang atau tanaman. Ia biasanya banyak berada diluar ruangan, suka mengumpulkan batu-batuan dan menangkap serangga, senang berhubungan dengan alam seperti merawat tanaman atau binatang.

Seperti juga kecerdasan-kecerdasan yang lain, agar kemampuan anak tumbuh maka tentu saja diperlukan adanya berbagai rangsangan yang tepat. Beberapa kegiatan yang diharapkan dapat mendorong berkembangnya kecerdasan tersebut

³⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 6.17-6.18.

antara lain yaitu mengamati binatang, mengamati tumbuhan, mengamati perubahan alam, dan mengamati hasil budaya.³⁹

Berikut ini karakteristik individu yang dapat tergolongkan oleh intelegensi naturalis :

- a) Senang terhadap flora dan fauna, bertani, berkebun, memelihara binatang, berinteraksi dengan binatang, dan berburu
- b) Pandai melihat perubahan alam, meramal cuaca, meneliti tanaman.
- c) Senang kegiatan di alam terbuka

Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan naturalis yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.⁴⁰

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Tertarik bermain di alam bebas b. Senang melihat gambar pemandangan alam c.
2	1 – 2 tahun	a. Senang mengamati dan berinteraksi sederhana dengan tanaman (terutama tanaman hias atau bunga) dan hewan peliharaan, seperti kucing. b. Mengenali sifat tanaman dan hewan peliharaan.
3	2 – 3 tahun	a. Senang bermain dengan benda-benda alam, seperti menata batu kerikil, membuat mobil-mobilan dari tanah liat, menggunakan uang dari daun dll.

³⁹ Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, 5.37-5.38.

⁴⁰ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 27.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
		b. Asyik mengamati gerak-gerik binatang peliharaan, seperti ikan hias di dalam aquarium, burung terbang, kucing meloncat dan lain sebagainya.
4	3 – 4 tahun	a. Mampu membedakan obyek alam sesuai dengan karakteristiknya, misalnya, bisa membedakan antara batu dengan kerikil, kucing dengan anjing, dan bunga dengan tanaman pada umumnya. b. Mampu mengenali karakteristik benda dan hewan peliharaan secara lebih detail.
5	4 – 5 tahun	a. Suka bermain cocok tanam. b. Senang memelihara hewan peliharaan.
6	5 – 6 tahun	a. Mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana. b. Mampu menyiram tanaman secukupnya. c. Mampu berkreasi memperindah taman atau halaman.

7) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk menguasai dan mengelola emosinya dan kemampuan untuk memahami diri sendiri.⁴¹ Anak yang mempunyai kecerdasan intrapersonal mempunyai kemampuan untuk bisa mengetahui

⁴¹ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 115.

sifat yang dimiliki oleh dirinya sendiri dan cepat tanggap terhadap kekurangan orang lain.

Kecerdasan ini meliputi kemampuan memahami diri sendiri secara akurat mencakup kekuatan dan keterbatasan. Kesadaran akan suasana hati, motivasi, temperamen, keinginan, disiplin diri, memahami dan menghargai diri. Seorang anak yang memiliki kecerdasan dalam memahami diri sendiri biasanya lebih suka bekerja sendirian daripada bersama-sama, suka menetapkan serta meraih sasaran-sasarannya sendiri, mengetahui bagaimana perasaannya dan mengapa demikian dan seringkali ia menghabiskan waktu hanya untuk merenungkan dalam-dalam tentang hal-hal yang penting baginya. Anak dengan kecerdasan intrapersonal biasanya sadar betul akan bidang yang menjadi kemahirannya dan bidang dimana dia tidak terlalu mahir. Anak seperti ini biasanya sadar betul akan siapa dirinya dan ia sangat senang memikirkan masa depan dan cita-citanya di suatu hari nanti.

Menurut Gardner, kecerdasan ini merupakan jenis yang paling individual sifatnya, dan untuk menggunakannya diperlukan kecerdasan yang lain. Biasanya orang yang memiliki kemampuan ini selalu ingin membuat dirinya lebih baik dari sebelumnya.

Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan intrapersonal yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:⁴²

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Senang mengamati benda yang disentuhnya b. Senang bermain sendiri (mandiri)
2	1 – 2 tahun	a. Bisa mengungkapkan perasaan atau emosinya b. Mampu menyalurkan emosinya sendiri
3	2 – 3 tahun	a. Bermain tanpa disuruh b. Mengembalikan benda-benda permainan pada tempatnya
4	3 – 4 tahun	a. Senang mengajak temannya bermain b. Senang merenung atau berpikir ketika sendirian c. Sering mengungkapkan cita-citanya kepada orang lain.
5	4 – 5 tahun	a. Menunjukkan sikap percaya diri yang tinggi b. Selalu bermain aktif, menggunakan waktu dengan baik c. Mampu menetapkan target bermain, misalnya menyusun balok dalam waktu 10 menit
6	5 – 6 tahun	a. Selalu bersemangat ketika bermain, mempunyai motivasi yang tinggi b. Sering menyendiri, berkhayal atau berpikir c. Sering menunjukkan mainan kebanggaannya kepada orang lain

⁴² Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 24.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
		d. Diam ketika marah, seolah-olah mengendalikan emosinya

8) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dimana seseorang tersebut dapat mengerti keadaan orang lain, dapat berhubungan baik dengan banyak orang. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam mood, temperamen, motivasi dan kemampuan. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peranan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun pemimpin.⁴³

Anak dengan kecerdasan ini biasanya memiliki banyak teman, menyukai permainan yang memiliki banyak teman, cenderung jadi penengah diantara teman-temannya, menjadi pemain tim yang istimewa karena mampu bekerjasama dengan baik dengan kata lain terampil berhubungan dengan orang lain. Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:⁴⁴

⁴³ Linda Campbell, *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, 172.

⁴⁴ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 20-21.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengamati mainan yang digantungkan di atasnya. b. Menatap siapa saja yang disampingnya.
2	1 – 2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mudah berbaur dengan anak-anak lain ketika bermain. b. Senang bermain secara kelompok.
3	2 – 3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mudah berkenalan dengan anak-anak lain b. Senang berada di dekat kerumunan teman-temannya. c. Memperbolehkan mainannya dipinjam temannya.
4	3 – 4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Senang pinjam-meminjam atau tukar-menukar benda mainan dengan anak lain. b. Tidak menangis ketika berpisah dengan orang tua. c. Sabar menunggu giliran bermain.
5	4 – 5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mau mengalah dengan teman bermainnya. b. Tidak mengganggu temannya dengan sengaja. c. Mengerti dan mematuhi aturan bermain dengan baik. d. Mampu memimpin kelompok bermain kecil (2 - 4 anak). e. Mampu memecahkan masalah sederhana.
6	5 – 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengetahui bagaimana caranya menunggu giliran ketika bermain b. Berani berangkat ke sekolah tanpa di antar.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
		c. Tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya. d. Tertib dan terbiasa menunggu giliran atau antri. e. Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani bertanggung jawab (tidak menangis karena takut dihukum). f. Mampu memimpin kelompok bermain yang lebih besar (antara 4 – 8 orang). g. Terampil memecahkan masalah sederhana.

Cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak meliputi:⁴⁵

- a) Mengembangkan dukungan kelompok
- b) Menetapkan aturan tingkah laku
- c) Memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah
- d) Bersama-sama menyelesaikan konflik
- e) Melakukan kegiatan sosial di lingkungan
- f) Menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya
- g) Menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial
- h) Melatih kesabaran menunggu giliran berbicara
- i) Mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu

⁴⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 192.

Kecerdasan ini yang digunakan para konselor dan motivator dalam menjalin hubungan emosional lebih dekat dengan kliennya. Bahkan para psikolog dan sosiolog pun mengandalkan kecerdasan ini untuk menganalisis perubahan sosial dan personal.

9) Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual atau disebut juga kecerdasan eksistensial adalah kemampuan untuk merasakan keberagaman seseorang. Kecerdasan spiritual juga bisa diartikan sebagai kemampuan untuk merasakan kehadiran Allah di sisinya, atau merasa bahwa dirinya selalu dilihat oleh Allah SWT sehingga apa-apa yang ia kerjakan senantiasa berdasarkan perintah Allah. Tingginya tingkat kecerdasan spiritual salah satunya disebabkan oleh kebiasaan dalam keluarga, jika seorang anak lahir dan besar di lingkungan keluarga yang agamis maka hampir 75 % ia akan memiliki tingkat kecerdasan spiritual yang tinggi, demikian sebaliknya.⁴⁶

Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan dalam memandang makna atau hakikat kehidupan ini sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang berkewajiban menjalankan perintahnya dan menjauhi semua larangannya.

⁴⁶ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 28.

Kecerdasan spiritual bersandar dari hati dan terilhami sehingga jika seseorang memiliki kecerdasan spiritual maka segala sesuatu yang dilakukan akan berakhir dengan sesuatu yang menyenangkan. Segala sesuatu harus selalu diolah dan diputuskan melalui pertimbangan yang dalam yang terbentuk dengan menghadirkan pertimbangan hati nurani.

Pada prinsipnya kecerdasan spiritual itu dapat dipahami sebagai proses integrasi atau keterpaduan antara fungsi belahan otak kiri dan otak kanan. Namun demikian kecerdasan spiritual tetap menyimpan karakteristik yang masih bersifat abstrak atau belum terurai dalam wujud aktivitas yang dapat diukur dan dibuktikan.

Cara untuk mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak usia dini, antara lain melalui teladan dalam bentuk nyata yang diwujudkan perilaku baik lisan, tulisan maupun perbuatan, melalui cerita atau dongeng untuk menggambarkan perilaku baik-buruk, mengamati berbagai bukti-bukti kebesaran Sang Pencipta seperti beragam binatang dan aneka tumbuhan serta kekayaan alam lainnya, mengenalkan dan mencontohkan kegiatan keagamaan secara nyata, membangun sikap toleransi kepada sesama sebagai makhluk ciptaan Tuhan.⁴⁷

⁴⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 63.

Program stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak usia dini dapat dilakukan melalui program keteladanan dari orang tua atau orang dewasa sehingga anak terbiasa untuk meniru perilaku baik yang ia lihat, melalui program pembiasaan agar anak-anak benar-benar dapat menginternalisasi suatu kegiatan, melalui kegiatan spontan berupa pengawasan terhadap perilaku anak sehari-hari dan melalui pemberian penguatan dan penghargaan untuk memotivasi anak dalam melakukan berbagai kegiatan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁸

Kecerdasan spiritual banyak dimiliki oleh para rohaniawan. Kecerdasan ini berkaitan dengan bagaimana manusia berhubungan dengan Tuhannya. Kecerdasan ini dapat dikembangkan pada setiap orang melalui pendidikan agama, kontemplasi kepercayaan, dan refleksi teologis.

Karakter anak yang memiliki kecerdasan spiritual yang baik adalah sebagai berikut:

- a) Mampu mengagumi ciptaan Allah SWT
- b) Cepat dalam mempelajari Kitab Suci Al Qur'an
- c) Tekun melakukan ibadah keagamaan

⁴⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 194-195.

Secara sederhana, anak yang mempunyai kecerdasan spiritual yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:⁴⁹

No	Anak Usia	Ciri-ciri
1	Lahir - 1 tahun	a. Senang mendengarkan musik religi (islami) b. Senang mendengarkan senandung doa
2	1 – 2 tahun	a. Mampu menirukan sepatah-dua patah kata dalam bacaan doa b. Menirukan sebagian kecil dari gerakan ibadah c. Mengenal “nama” Tuhan, (Allah)
3	2 – 3 tahun	a. Mengikuti senandung lagu keagamaan b. Menirukan gerakan beribadah c. Mengucapkan salam d. Mengikuti cerita atau kisah Qur’ani dan Nabawi
4	3 – 4 tahun	a. Mengikuti bacaan doa secara lengkap b. Menyebutkan contoh makhluk ciptaan Tuhan c. Mampu menyebutkan “nama” Allah d. Mengucapkan kata-kata santun, seperti maaf, tolong, dll
5	4 – 5 tahun	a. Berdoa sebelum dan sesudah makan, tidur dan aktivitas lainnya b. Mampu membedakan ciptaan Tuhan dan benda mainan buatan manusia c. Membantu pekerjaan ringan orangtuanya d. Mengenal sifat-sifat Allah dan mencintai Rosullullah SAW

⁴⁹ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 29.30.

No	Anak Usia	Ciri-ciri
6	5 – 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menghafal beberapa surah dalam Al-Qur'an, seperti An-Naas dan Al-Ikhlash b. Mampu menghafal gerakan shalat secara sempurna c. Mampu menyebutkan beberapa sifat Allah d. Menghormati orangtua, menghargai teman-temannya dan menyayangi adik-adiknya atau anak dibawah usianya e. Mengucapkan syukur dan terima kasih

Jika pada anak usia prasekolah, hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan ini antara lain:

- a) Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- b) Menyanyikan lagu-lagu keagamaan
- c) Menirukan gerakan ibadah secara sederhana
- d) Menyebutkan waktu beribadah
- e) Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan.

Sembilan macam inteligensi ini perlu dikembangkan sejak anak masih usia dini. Karena masa-masa tersebut adalah masa *golden age*. Pada masa tersebut kecerdasan dapat berkembang paling optimal, karena pada masa itulah anak-anak paling peka untuk menangkap segala rangsangan yang masuk dalam dirinya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan John Locke, yaitu

teori tabularasa yang mengibaratkan anak sebagai meja yang terbuat dari lilin. Makna teori ini adalah anak dapat dibentuk apa saja bergantung pada pendidiknya.

Uraian tersebut menggambarkan bahwa lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Sehubungan dengan hal itu baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat harus memberikan kondisi kepada anak agar kesembilan kecerdasan yang dimiliki dapat berkembang.

3. Konsep Anak Prasekolah

a. Pengertian Anak Prasekolah

Menurut Soemiarti Padmonodewo, yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah anak yang mengikuti program pendidikan prasekolah atau *Kindergarteen*. Yang di Indonesia sendiri pada umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (TPA) usia 3 bulan sampai 2 tahun dan kelompok bermain (*Play Group*) usia 3 tahun, sedangkan program TK 4-6 tahun.⁵⁰

b. Perkembangan Anak Prasekolah

Sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu menyiapkan anak untuk berkembang secara komprehensif dan menyeluruh, sudah barang tentu orientasi pendidikan pada masa anak usia dini tidak hanya terbatas pada aspek pengembangan kecerdasan

⁵⁰ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, 19.

semata, tetapi juga mencakup aspek-aspek perkembangan yang lebih luas.⁵¹ Adapun tahapan perkembangan anak meliputi:

1) Perkembangan Fisik dan Motorik

Perkembangan fisik sangat penting dipelajari, karena baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak sehari-hari.⁵² Perkembangan fisik merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Dengan meningkatnya pertumbuhan tubuh, memungkinkan anak untuk dapat lebih mengembangkan ketrampilan fisiknya, dan eksplorasi terhadap lingkungannya dengan tanpa bantuan dari orang tuanya. Perkembangan fisik anak ditandai dengan berkembangnya kemampuan atau ketrampilan motorik, baik yang kasar maupun yang lembut.

Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk ketrampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat, dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri.

Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik; seperti menulis, melipat, merangkai, mengancingkan baju,

⁵¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 22.

⁵² Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1996), 114.

menggantung dan sebagainya. Perkembangan motorik masa anak-anak.⁵³

Usia / Tahun	Mototik Kasar	Motorik Halus
2.5 – 3.5	Berjalan dengan baik, berlari lurus ke depan; melompat	Meniru sebuah lingkaran; tulisan cakar ayam; dapat makan menggunakan sendok; menyusun beberapa kotak.
3.5 – 4.5	Berjalan dengan 80% langkah orang dewasa, berlari 1/3 kecepatan orang dewasa, melempar dan menangkap bola besar tetapi lengan masih kaku.	Mengancing baju, meniru bentuk sederhana, membuat gambar sederhana.

⁵³ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Rosdakarya, 2005), 129.

4.5 – 5.5	Menyeimbangkan badan di atas satu kaki, berlari jauh tanpa jatuh, dapat berenang dalam air yang dangkal	Menggunting, menggambar orang, meniru angka dan huruf sederhana, membuat susunan yang kompleks dan kotak-kotak.
-----------	---	---

2) Perkembangan Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur perkembangan kecerdasan. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif ini dibagi dalam empat tahap yakni tahap sensori motor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.⁵⁴

Menurut Piaget, bahwa perkembangan kognitif pada usia ini berada pada periode *praoperasional*, yaitu tahapan di mana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Yang dimaksudkan operasi adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan

⁵⁴ Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, 32-33.

secara mental bukan fisik.⁵⁵ Piaget membagi perkembangan kognitif tahap praoperasi dalam dua bagian.⁵⁶

- a) Umur 2-4 tahun, dicirikan oleh perkembangan pemikiran simbolik.
- b) Umur 4-7 tahun, dicirikan oleh perkembangan pemikiran intuitif.

Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional, atau *symbolic function*, yaitu kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol (bahasa, gambar, tanda/isyarat, benda, gestur, atau peristiwa) untuk melambangkan suatu kegiatan, benda yang nyata, atau peristiwa.

3) Perkembangan Bahasa

Selama masa awal kanak-kanak, anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar berbicara. Hal ini disebabkan dua hal, yaitu; *pertama*, belajar berbicara merupakan sarana pokok dalam sosialisasi. *Kedua*, belajar berbicara merupakan sarana untuk memperoleh kemandirian.⁵⁷

Anak-anak memperoleh kemampuan berbahasa dengan cara yang sangat menakjubkan. Selama usia dini, yaitu sejak lahir hingga berusia 6 (enam) tahun, ia tidak pernah belajar bahasa,

⁵⁵ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 165.

⁵⁶ Elfi Yuliani Rochmah, *Psikologi Perkembangan* (Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2005), 147.

⁵⁷ *Ibid.*, 149.

apalagi kosakata secara khusus. Tetapi, pada akhir masa usia dininya, rata-rata anak telah menyimpan lebih dari 14.000 kosakata.⁵⁸

Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Anak mengucapkan kalimat yang sangat panjang dan makin bagus, menunjukkan panjang pengucapan rata-rata anak telah mulai menyatakan pendapatnya dengan kalimat majemuk.

Untuk meningkatkan komunikasi, anak-anak harus menguasai dua tugas pokok. Pertama, mereka harus meningkatkan kemampuan untuk mengerti apa yang dikatakan orang lain dan kedua, mereka harus meningkatkan kemampuan bicaranya sehingga dapat dimengerti orang lain.

Pada aspek pengembangan kemampuan berbahasa yang ingin dicapai adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat atau mengungkapkan pikiran dan belajar.⁵⁹ Oleh karena itu hendaknya orang tua dan guru menjaga efektifitas komunikasi dan interaksi dengan anak-anak, terutama yang masih usia dini.

⁵⁸ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 84.

⁵⁹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, 37.

4) Perkembangan Emosi

Selama masa kanak-kanak awal emosi sangat kuat. Saat ini merupakan saat ketidakseimbangan karena anak-anak “keluar dari fokus”, dalam arti bahwa ia mudah terbawaa ledakan-ledakan emosional sehingga sulit dibimbing dan diarahkan.⁶⁰

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa senang, marah, jengkel dalam menghadapi lingkungan sehari-hari. Pada tahapan ini emosi anak prasekolah lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi.⁶¹ Anak-anak perlu dibantu dalam menjamin hubungan dengan lingkungannya agar mereka secara emosional dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya, dan sehat secara fisik dan mental.

Anak dalam usia dini ini bersifat egosentris; keperluan dan keinginannya lebih penting dari pada teman lainnya.⁶² Adanya sifat egosentrisme yang tinggi pada anak disebabkan anak belum memahami perbedaan perspektif orang lain. Kondisi masing-masing emosi anak berbeda-beda. Oleh karena itu, memberikan permainan untuk mengasah emosi anak juga berbeda-beda.

⁶⁰ Elfi Yuliani Rochmah, *Psikologi Perkembangan*, 151.

⁶¹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, 30.

⁶² Wahyudi, *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam* (Jakarta: Grasindo, 2005), 17.

5) Perkembangan Sosial

Apakah anak akan berkembang menjadi orang yang sosial, tidak sosial, atau asosial tergantung pada faktor belajar bukan faktor keturunan. Perkembangan sosial dimulai sejak dini pada masa kanak-kanak dengan munculnya senyum sosial. Masa kanak-kanak dikenal dengan “*pre gang age*” karena pada saat ini anak belajar menyesuaikan dengan teman sebaya dan mengembangkan pola perilaku yang sesuai dengan harapan sosial.⁶³

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam masyarakat di mana anak berada. Proses-proses psikososial melibatkan perubahan-perubahan dalam aspek perasaan, emosi, dan kepribadian individu serta cara yang bersangkutan berhubungan dengan orang lain.⁶⁴

Pada usia prasekolah, perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosio-psikologis keluarganya.⁶⁵ Apabila di lingkungan keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu (bekerja sama) dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga atau anggota keluarga, terjalin komunikasi antar anggota keluarga, dan konsisten dalam

⁶³ Elfi Yuliani Rochmah, *Psikologi Perkembangan*, 153-154.

⁶⁴ Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, 38.

⁶⁵ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, 171.

melaksanakan aturan, maka anak akan memiliki kemampuan, atau penyesuaian sosial dalam hubungan dengan orang lain.

6) Perkembangan Keberagamaan Anak

Pengenalan agama sudah dapat dilakukan sejak usia dini, orang tua dapat melatihnya dengan kalimat-kalimat *thayyibah*, maka meskipun anak masih pasif dalam amaliah keagamaan sebenarnya anak selalu aktif mencari, mendapatkan, dan mengenal sesuatu yang baru atau asing baginya.⁶⁶ Pengetahuan anak tentang agama berkembang sejalan dengan pengalamannya dalam mendengarkan ucapan-ucapan orang tuanya, melihat sikap dan perilaku orang tuanya dalam beribadah, selanjutnya mereka berusaha meniru dari apa yang telah dilihat maupun didengarnya tersebut.

Sesuai dengan perkembangan intelektualnya yang terungkap melalui kemampuan berbahasanya, maka saat ini tepat sekali jika diajarkan do'a-do'a, surat-surat pendek, bacaan dan gerakan salat, membaca al-Qur'an. Di samping mengajarkan hal-hal tersebut, kepada anak perlu dilatihkan tentang kebiasaan-kebiasaan melaksanakan *akhlakul karimah*. Mengenai pentingnya menanamkan nilai-nilai agama kepada anak pada usia ini, Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa umur taman kanak-kanak adalah umur yang paling subur untuk menanamkan rasa agama kepada

⁶⁶ Elfi Yuliani Rochmah, *Psikologi Perkembangan*, 161-162.

anak, umur penumbuhan kebiasaan-kebiasaan yang sesuai dengan ajaran agama, melalui permainan dan perlakuan dari orangtua dan guru.⁶⁷

4. Konsep BCCT

a. Pengertian

Metode pembelajaran yang sinergis dengan strategi belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran BCCT (Beyond Centers and Circle Time) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran. Metode BCCT sendiri lahir dari serangkaian pembahasan di *Creative Center for Childhood Research and Training (CCCRT)* di Florida, Amerika Serikat. CCCRT meramu kajian teoritik dan pengalaman empirik dari berbagai pendekatan. Dari *Montessori*, *Highscope*, *Head Start*, dan *Reggio Emilia*. CCCRT dalam kajiannya telah diterapkan di *Creative Pre-School* selama lebih dari 33 tahun, baik untuk anak normal maupun anak dengan berkebutuhan khusus.⁶⁸

Di Indonesia, BCCT kali pertama diadaptasi oleh lembaga PAUD berlatar belakang Islam. Adalah Nibras binti OR Salim, pimpinan TK Istiqlal Jakarta, yang pernah terbang langsung ke CCCRT melakukan riset selama tiga bulan. BCCT dianggap paling ideal diterapkan di tanah air. Selain tidak memerlukan peralatan yang banyak, tapi kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. BCCT diyakini

⁶⁷ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, 178.

⁶⁸ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 65.

mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*Multiple Intelligent*) melalui bermain yang terarah.

Sistem sentra merupakan salah satu metode pembelajaran pada program anak usia dini yang berpusat pada anak. Dalam metode ini, ruangan kelas diseting dalam beberapa sentra. Setiap sentra lebih difokuskan dalam satu bidang pengembangan, misalnya sentra ibadah, sentra musik, sentra bahasa, sentra bahan alam, sentra kerajinan, sentra matematika, sentra bermain peran, dll. Setiap sentra ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan anak, namun masing-masing sentra memiliki fokus pengembangan disesuaikan dengan karakteristik sentranya.

Tujuan dari model BCCT yang dimaknai sebagai sentra dan saat lingkaran adalah sebagai:⁶⁹

- 1) Model ini ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terarah.
- 2) Model ini menciptakan setting pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekadar mengikuti perintah, meniru, atau menghafal).
- 3) Dilengkapi dengan standar operasional yang baku, yang berpusat di sentra-sentra kegiatan dan saat anak berada dalam lingkaran bersama pendidik, sehingga mudah diikuti.

⁶⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 217.

Sentra memiliki tiga langkah prosedur pokok untuk anak. *Pertama*, memikirkan rencana tentang apa yang dikerjakan selama waktu kegiatan pembelajaran. *Kedua*, merealisasikan rencana. *Ketiga*, mengkaji ulang, mencatat, dan melaporkan hasilnya.

Langkah prosedur pembelajaran sentra tersebut memberikan manfaat bagi anak usia dini meliputi:

- 1) Meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, bereksplorasi, dan menemukan kegiatan untuk membantu memecahkan masalah, mempelajari keahlian-keahlian dasar dan memahami konsep-konsep baru.
- 2) Melalui sentra, anak usia dini dapat memanipulasi objek dalam sentra-sentra yang disediakan, mengembangkan percakapan dan bermain peran serta belajar sesuai dengan tingkatan dan langkah-langkah yang anak inginkan.
- 3) Mengembangkan keahlian belajar yang mandiri karena adanya prinsip kehendak sendiri (*self directing*) dan koreksi diri (*self correcting*) yang alamiah terhadap berbagai alat di sentra kegiatan.

Dua hal penting diperhatikan dalam pelaksanaan BCCT, yaitu: **intensitas bermain**, sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis main sepanjang hari dan sepanjang tahun. Dan **densitas bermain**, berbagai macam cara setiap jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak.

b. Jenis Sentra Bagi Anak

Sentra adalah pusat kegiatan belajar atau pusat sumber belajar yang merupakan suatu wahana yang sengaja dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Istilah lain sentra yang memiliki makna sama dan sering digunakan adalah area atau sudut kegiatan.⁷⁰

Pendekatan sentra dan lingkaran berfokus pada anak. Pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran. Istilah sentra adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu: main sensori motor atau main fungsional, main peran, dan main pembangunan.⁷¹

Bermain sensorimotor adalah menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Misalnya menakar air, meremas kertas bekas, dan menggunting. Bermain peran terdiri dari bermain peran makro (besar) dan bermain peran mikro (bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama). Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimilikinya.⁷²

⁷⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 81.

⁷¹ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Rosda Karya, 2014), 52.

⁷² Mulyasa, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: Rosda Karya, 2012), 155.

Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif, yaitu bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol, dan lain-lain) dan bermain konstruktif terstruktur (balok, lego, dan lain-lain). Sentra bermain terdiri dari hal-hal berikut ini.

1) Sentra Peran

Sentra peran terdiri dari sentra bermain peran makro yang dapat menggunakan anak sebagai model; dan sentra bermain peran mikro; misalnya menggunakan boneka, maket meja-kursi, dan rumah-rumahan.

Bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya.

2) Sentra Persiapan

Sentra persiapan adalah pusat kegiatan bermain dalam persiapan membaca, menulis, matematika dan kegiatan khusus lainnya yang menunjang persiapan anak untuk masuk ke sekolah dasar.⁷³

⁷³ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 83.

Bahan yang ada pada sentra ini adalah buku-buku, kartu kata bergambar, kartu huruf, kartu angka serta bahan-bahan untuk kegiatan meyimak, bercakap, persiapan menulis serta berhitung. Kegiatan yang dilaksanakan adalah persiapan membaca permulaan, menulis permulaan serta berhitung permulaan, mendorong kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi mata dengan tangan, belajar keterampilan sosial.

3) Sentra Seni

Sentra seni adalah sentra yang kegiatannya terdiri dari keterampilan tangan seperti: melipat, menggunting, merekat, prakarya, melukis, dan pertukangan. Sentra ini dimaksudkan untuk mengembangkan ketrampilan dan kreativitas anak.

Pusat seni merupakan tempat yang ideal bagi anak untuk mengekspresikan diri secara kreatif dan mencoba berbagai macam peralatan seni. Hal ini akan menarik dan mengundang banyak anak dan terutama anak yang memiliki kecerdasan spasial/visual yang kuat. Pusat ini paling efektif jika dirancang dengan aktivitas seni bebas yang beraneka ragam-aktivitas dengan berbagai kemungkinan hasil.⁷⁴

Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah kertas, cat air, krayon, spidol, gunting, kapur, tanah liat, pasir, lilin, kain, daun, potongan-potongan gambar. Sentra ini memfasilitasi anak

⁷⁴ Dianne Miller Nielsen, *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*, terj. Febrianti Ika Dewi (Jakarta: Indeks, 2008), 39.

untuk memperluas pengalamannya ke dalam karya nyata melalui metode proyek.

4) Sentra Balok

Sentra balok adalah tempat kegiatan bermain balok dengan pengawasan guru, berbagai bentuk dan ukuran balok yang tersedia untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, daya cipta, keterampilan dan jasmani anak.

Pusat balok kayu merupakan bagian yang sangat penting dalam ruang kelas anak usia dini. Ketika anak membangun dengan balok kayu, mereka belajar konsep matematika seperti ukuran, bentuk, jumlah, angka, dan jumlah. Mereka belajar berpikir, merencanakan, dan memecahkan masalah seiring dengan pembuatan bangunannya. Pusat ini memiliki daya tarik khusus bagi anak yang memiliki kecerdasan yang kuat dalam bidang visual/spasial, logis/matematis, dan motoris/kinetis.

5) Sentra Agama

Sudut agama diorientasikan untuk mengenal peribadatan (iman dan takwa) dirancang sebagai tempat bermain sambil belajar guna mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketakwaan, dan akhlakul karimah. Kegiatan sentra ini juga diintegrasikan kesemua pengembangan kemampuan dasar di setiap kegiatan belajar lainnya.⁷⁵

⁷⁵ Andang Ismail, *Education Games*, 222.

Bahan-bahan yang disiapkan adalah tempat dan perlengkapan ibadah, gambar-gambar, dan buku-buku cerita keagamaan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan, dan ketakwaan kepada Allah SWT.⁷⁶

6) Sentra Musik

Sentra musik adalah sentra yang memusatkan kegiatan seni musik dan jasmani. Sentra musik ini dimaksudkan untuk tempat memainkan alat-alat musik yang sederhana dalam mengembangkan keterampilan menggunakan berbagai alat musik dan berbagai sarana penunjang.⁷⁷

Pusat musik merupakan pusat yang gaduh, aktif, enerjik, dan termasuk dalam area aktif, sejauh mungkin dari area tenang. Bahan yang diperlukan pada sentra musik adalah botol kaca, tempurung kelapa, rebana, dan tutup botol. Sentra musik memfasilitasi anak untuk memperluas pengalamannya dalam menggunakan gagasan mereka melalui olah tubuh, bermain musik dan lagu yang dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan anak tentang irama, birama, dan mengenal berbagai bunyi-bunyian dengan menggunakan alat-alat musik yang mendukung, misalnya pianika, seruling, dan piano.

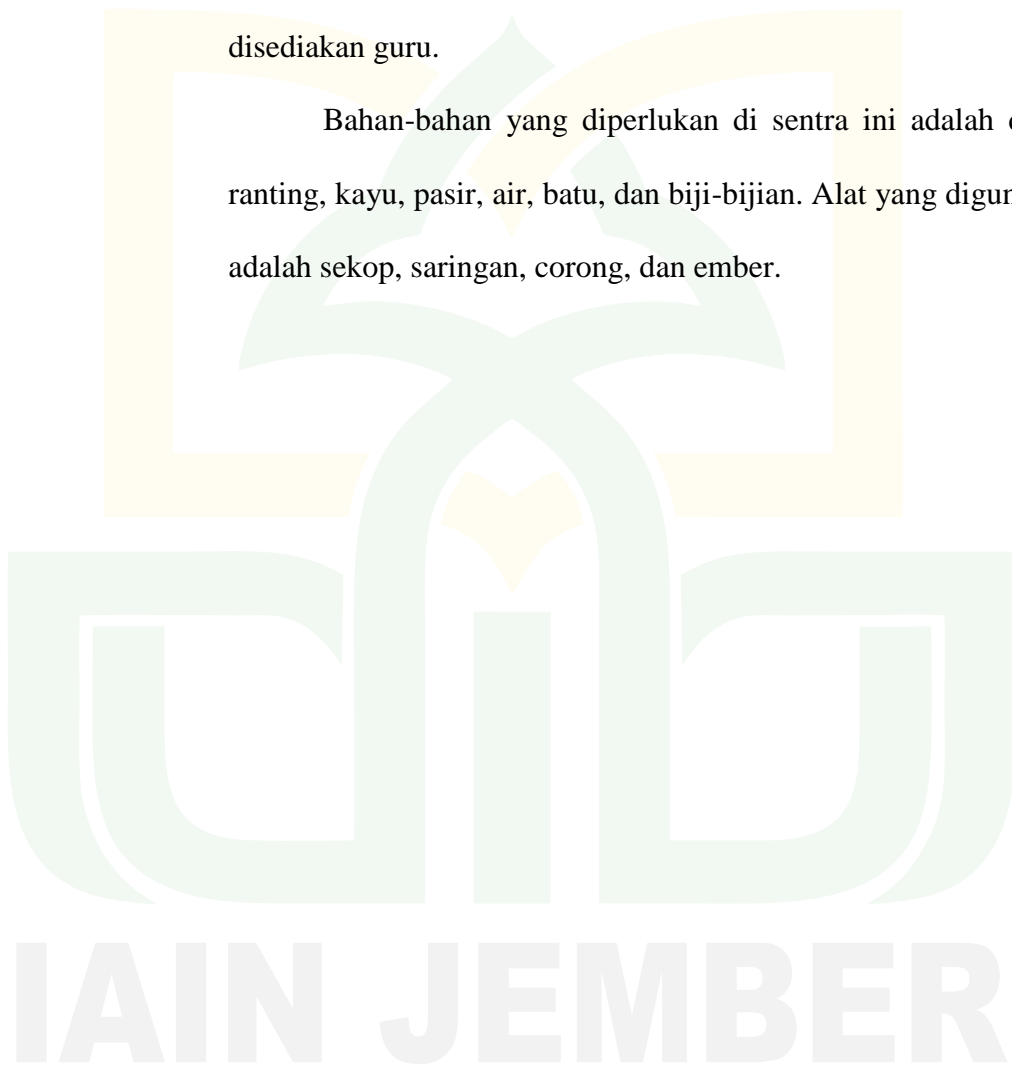
⁷⁶ Mulyasa, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, 156.

⁷⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 86.

7) Sentra Bahan Alam

Sentra bahan alam adalah tempat anak melakukan kegiatan dengan berbagai alat yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak yang terdiri dari alat/bahan kering dan alat/bahan yang menggunakan air. Anak memilih sendiri alat yang telah disediakan guru.

Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah daun, ranting, kayu, pasir, air, batu, dan biji-bijian. Alat yang digunakan adalah sekop, saringan, corong, dan ember.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data, tujuan dan kegunaan tertentu. Dengan metode penelitian, akan memandu peneliti bagaimana penelitian itu dilakukan.¹ Pendekatan penelitian merupakan sebuah keharusan dalam suatu penelitian, karena hal ini akan berpengaruh pada penentuan pengumpulan data maupun metode analisis dari hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.²

Sedangkan yang dimaksud dengan penelitian deskriptif adalah penelitian untuk meneliti status kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk mendeskripsikan secara

¹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999), 51.

² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 6.

sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.³

Adapun alasan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena penelitian ini mendeskripsikan tentang Penerapan Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan *Multiple Intelligences* Pada Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015.

B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian yaitu di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember yang beralamatkan di Jalan Riau No 49 Jember. Alasan dipilihnya TK ini karena sekolah ini menerapkan metode bermain dengan menggunakan permainan edukatif yang menunjang untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak meskipun letak sekolah ini bukan di pusat kota.

C. Subyek Penelitian

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan informan dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut adalah informan dianggap paling memahami atau orang yang berkuasa sehingga memudahkan peneliti menjelajah obyek/situasi sosial yang diteliti.⁴ *Sampling* yang dimaksud adalah menjangar sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam informan yang bertujuan

³ Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, 63.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), 124.

untuk memusatkan pada perbedaan-perbedaan pendapat yang selanjutnya dikembangkan ke dalam generalisasi untuk merinci kekhususan yang ada.⁵

Dalam penelitian ini subyek penelitian atau *informan* yang terlibat dan mengetahui permasalahan yang dikaji diantaranya:

1. Kepala Sekolah
2. Guru
3. Wali Murid

Sedangkan sumber data dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Sumber data primer yaitu data yang didapat atau dikumpulkan oleh peneliti dengan cara langsung dari sumbernya.
2. Sumber data sekunder yaitu data yang didapat atau dikumpulkan oleh peneliti dari semua sumber yang sudah ada dalam artian peneliti sebagai tangan kedua.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, teknik pengumpulan data harus tepat dan proporsional serta relevan dengan tujuan. Tujuan dari pengumpulan data pada dasarnya merupakan suatu kegiatan operasional agar tindakan seorang peneliti masuk pada penelitian yang sebenarnya, dan dalam hal ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi :

1. Observasi

Observasi sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan

⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 224.

yang dapat diamati.⁶ Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi langsung, yaitu teknik pengumpulan data di mana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya.⁷

Adapun data yang diperoleh dengan menggunakan teknik observasi ini diantaranya adalah:

- a. Kondisi objek penelitian
- b. Letak geografis objek penelitian
- c. Macam-macam permainan edukatif

2. Wawancara

Interview atau wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁸

Teknik wawancara atau *interview* ditinjau dari pelaksanaannya dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. *Interview* bebas (*inguided interview*)

Interview bebas merupakan interview dimana pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingatkan data apa yang akan dikumpulkan.

⁶ Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Argesindo, 2001), 109.

⁷ *Ibid.*, 112.

⁸ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 186.

b. *Interview* terpimpin (*guided interview*)

Interview terpimpin yaitu *interview* yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam *interview* terstruktur.

c. *Interview* bebas terpimpin

Interview bebas terpimpin merupakan kombinasi antara *interview* bebas dan *interview* terpimpin. Dalam melaksanakan *interview*, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *interview* dalam bentuk *interview* bebas terpimpin. Dengan menggunakan metode ini peneliti mendeskripsikan secara mendalam tentang implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences* pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember.

Informan yang diwawancarai diantaranya kepala sekolah, guru, dan wali murid. Adapun data yang diperoleh dengan menggunakan metode *interview* yakni argumentasi para informan mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences* pada anak prasekolah.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, tetapi melalui dokumen.

Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.⁹

Adapun data yang diperoleh dari bahan dokumenter antara lain:

- a. Jadwal kegiatan TK ABA III Jember
- b. Jadwal Sentra TK ABA III Jember
- c. Tema dan Sub Tema yang diajarkan TK ABA III Jember

E. Analisis Data

Merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan sesuatu yang penting dan dipelajari, serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dikemukakan di sini bahwa, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 246.

¹⁰ *Ibid.*, 248.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, artinya analisis data yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.¹¹

Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. *Data Reduction* (reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal- hal yang pokok, memfokuskan pada hal- hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. *Data Display* (penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya peneliti mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif.

¹¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 247.

3. *Conclusion Drawing (penarikankesimpulan)*

Kesimpulan merupakan hasil akhir dari sebuah penelitian yang disusun sesuai dengan tujuan penelitian. Kesimpulan yang kredibel adalah jawaban atas perumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Dalam kesimpulan dikemukakan secara singkat dan padat tentang kebenaran dan terbuktinya suatu hipotesis atau sebaliknya.

Alasan peneliti menggunakan ketiga analisis tersebut adalah karena data yang diambil merupakan data-data pokok dan menyajikan data yang disusun dengan cara naratif dan sesuai dengan analisis data penelitian ini yang menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, kemudian memberi kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Sedangkan untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan metode.

Yang dimaksud dengan triangulasi sumber yaitu melakukan pengumpulan data dan menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Sedangkan yang dimaksud dengan triangulasi metode adalah melakukan pengumpulan data dan menguji kredibilitas data dengan

cara mengecek data yang telah diperoleh atau dikumpulkan melalui beberapa tehnik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

G. Tahap-tahap Penelitian

Dalam melakukan penelitian kualitatif, ada tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

1. Tahap pra lapangan
 - a. Menyusun rencana penelitian.
 - b. Memilih lapangan penelitian.
 - c. Mengurus perizinan.
 - d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan.
 - e. Memilih dan memanfaatkan informan.
 - f. Menyiapkan perlengkapan penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian (Pekerjaan Lapangan)
 - a. Memahami Latar belakang dan tujuan penelitian.
 - b. Memasuki lokasi penelitian.
 - c. Mencari sumber data yang telah ditentukan objek penelitiannya.
 - d. Mengumpulkan data.
3. Tahap paska penelitian
 - a. Menganalisis data yang diperoleh.
 - b. Mengurus perizinan selesai penelitian.
 - c. Menyajikan data dalam bentuk laporan.
 - d. Merevisi laporan yang telah disempurna.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Penyajian Data dan Analisis

Setelah data terkumpul dengan metode observasi, interview dan dokumentasi, peneliti dapat menganalisis hasil penelitian dengan teknik deskriptif kualitatif. Artinya peneliti menggambarkan, menguraikan dan menginterpretasikan data-data yang telah terkumpul sehingga akan memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember tentang implementasi permainan edukatif dalam upaya mengembangkan *multiple intelligences* pada anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

1. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Biasanya individu dengan kemampuan berpikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, kategori dan hubungan. Mereka menyukai *puzzle* atau sesuatu yang membutuhkan kemampuan nalar. Karakteristik individu yang menunjukkan kemampuan dalam kecerdasan logis-matematis yaitu anak senang bereksperimen, senang menyusun teka-teki, pandai berhitung dan bermain angka, serta senang mengelompokkan sesuatu.

Menurut Ibu Erna selaku kepala sekolah, kegiatan calistung (baca, tulis dan berhitung) itu boleh diterapkan pada anak namun harus dikemas dalam permainan:

“Calistung itu boleh di ajarkan pada anak, namun harus dikemas dalam suasana bermain. Jadi kecerdasan logis anak itu tetap dikembangkan, namun kita menggunakan permainan, contohnya anak difasilitasi dengan puzzle, balok, kartu angka dll.”¹

Ibu Ayu selaku guru A1 beliau menjelaskan bagaimana penerapan permainan edukatif dalam upaya mengembangkan kecerdasan matematika-logis anak:

“Kalau disini mungkin lebih ke sentra balok dan sentra persiapan yang lebih banyak ke matematika-logis. Kan kalau logis matematis itu kayak mengenal benda, mengenal bentuknya, warnanya, dan ukurannya. Sedangkan kalau di sentra persiapan lebih kepada wujud angka itu sendiri gimana, cara penulisannya seperti apa. Kalau di sentra balok kita mengembangkan itu dengan bermain balok, memberikan beberapa bentuk balok untuk dibentuk menjadi rumah misalnya. Selain itu di balok juga memiliki warna yang bermacam-macam, maka anak mengelompokkan balok sesuai warnanya. Atau juga kalau permainan di luar yang berkaitan dengan ini seperti berkompetisi dalam mengelompokkan bola berdasarkan warnanya, kalau anak yang tidak paham maka dia akan asal mengelompokkan aja tanpa memperhatikan warnanya”²

Sedangkan Ibu Wati berpendapat bahwa:

“Kalau kita di TK, kita mengembangkan *multiple intelligences* yang matematika-logis itu dalam bentuk permainan-permainan. Misalnya kita menghubungkan benda dengan lambang atau warnanya, kita bermain tebak gambar dan angka, kita bermain puzzle, dan balok. Ada juga kartu angka dan kartu huruf. Karena permainan semacam itu melatih anak untuk

¹ Erna, wawancara, Jember, 12 Mei 2015.

² Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015

pintar dalam memecahkan suatu permasalahan, jadi kognitif anak itu benar-benar di asah gitu”.³

TK ‘Aisyiyah III menggunakan model pembelajaran sentra untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Dimana penerapan model pembelajaran sentranya itu dilakukan dengan cara berpindah-pindah atau lebih dikenal dengan istilah “*moving class*”.⁴ Khusus untuk mengembangkan kecerdasan matematika-logis anak didiknya sentra yang digunakan adalah sentra balok. Dalam sentra balok itu sendiri terdapat banyak macam permainan edukatif, seperti balok kayu, beraneka ragam *puzzle*, *lego*, *flashcard* angka dan huruf, dan juga bola warna-warni. Anak-anak sering menyusun balok hingga akhirnya menjadi sebuah bangunan masjid yang dilakukan secara kelompok. Selain itu anak-anak senang bermain *puzzle*, saat itu anak-anak terlihat asyik menyatukan *puzzle* jari, menempatkan potongan *puzzle* pada tempatnya.⁵

Pendapat wali murid mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logik beragam, seperti yang disampaikan Bunda dari Kimya murid A2 bahwa:

“Sepengetahuan saya permainan edukatif yang digunakan di TK ABA III ini cukup beragam. Selain itu kan terdapat bermacam-macam sentra disini. Kalau untuk mengembangkan kecerdasan matematika-logika itu

³ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

⁴ Observasi tanggal 8 Mei 2015.

⁵ Observasi tanggal 11 Mei 2015.

sepertinya menggunakan permainan balok mbak, kan disini juga ada sentra baloknya.”⁶

Sedangkan menurut Bundanya Rakha murid A1:

“Kalau untuk mengembangkan kecerdasan matematika-logik menggunakan permainan *puzzle* soalnya dirumah anak saya suka bermain itu, katanya sih seperti permainan yang ada disekolah.”⁷

a. Permainan edukatif bagi anak yang senang bereksperimen

Permainan edukatif yang diterapkan oleh sekolah bagi anak yang memiliki kesenangan dalam bereksperimen dijabarkan sebagai berikut oleh Ibu Ayu:

“Agar anak mau mencoba hal-hal yang baru ya... mungkin kita memberikan pembelajaran yang tidak seperti biasanya, tidak harus menebalkan angka, tiadak harus mewarnai. Kadang kita juga membawa anak itu keluar, misalnya bermain pasir. Untuk ke logis-matematisnya kita ajak anak untuk membungkus pasir ke dalam plastik berapa sendok gitu, jadi secara tidak langsung anak itu belajar menghitung dan berfikir logis apabila salah satu plastik diisi lebih banyak pasir maka yang lebih berat plastik yang dengan empat sendok pasir atau yang lima sendok pasir ya.. pasti anak akan mengira-ngira dan berfikir gitu. Jadi tidak harus di dalam kelas kita mengembangkan kecerdasan logis-matematis anak, belajar di luar kelas pun menarik untuk anak yang suka bereksperimen”

Sedangkan kalau di kelas A2 berbeda penerapan permainan edukatifnya dalam mengembangkan kecerdasan matematika-logis anak-anak yang menyukai eksperimen. Sebagaimana penjelasan Ibu

Wati berikut ini:

⁶ Luqi Khoiriyah, wawancara, Jember, 7 Agustus 2015.

⁷Nida Nusduria, wawancara, Jember, 7 Agustus 2015.

“Kalau di kelas saya, saya sebagai wali kelas A2 itu mengajak anak-anak bermain cetak pasir yang berbentuk huruf dan angka. Karena kelas A1 dan A2 itu berbeda, kelas A1 usia anaknya, emosi, dan juga kecerdasan anaknya itu lebih matang jika di banding dengan kelas A2. Jadi saya sebagai wali kelas mengambil indikator yang lebih disederhanakan untuk kegiatan KBMnya”⁸

Anak-anak tidak hanya bermain di dalam kelas saja, para guru terkadang membawa muridnya untuk belajar di luar kelas. Kebetulan di TK ‘Aisyiyah III ini terdapat ruang terbuka atau gazebo yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk bermain sambil belajar.

Guru menyiapkan pasir dalam bak, kemudian anak-anak disuruh mencetak pasir dengan diberi sedikit air dalam cetakan berbentuk huruf ataupun angka. Tugas antara siswa putra dan putri berbeda. Jika siswa putra mencetak angka, sedangkan yang putri mencetak huruf.⁹

b. Permainan edukatif bagi anak yang senang bermain teka-teki

Ketika anak sudah selesai berdoa untuk pulang, anak-anak terbiasa untuk duduk tertib dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Misal yang dilakukan Ibu Ayu pada saat itu, beliau memberikan tebak-tebakan menggunakan verbal dan memberikan klu jawaban kepada muridnya. Aku berbentuk bulat, aku memiliki banyak angka, aku memiliki jarum yang kalau berputar berbunyi tek-tek, Siapakah aku? Setelah Ibu Ayu selesai memberikan klu jawaban, maka yang terjadi saat itu adalah anak-anak berlomba-lomba untuk

⁸ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

⁹ Observasi tanggal 28 Mei 2015

menjawab pertanyaan tersebut dengan cara cepat-cepatan angkat tangan.¹⁰

Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Wati selaku guru A2 di TK ‘Aisyiyah III:

“Kita lebih cenderung bermain bisik-bisik atau tebak-tebakan siapakah aku. Permainan ini selain melatih kecerdasan matematika-logis anak, juga bisa mengajarkan akhlak yaitu mengajarkan bahwa kita tidak boleh berbisik-bisik jika di depan orang banyak seperti itu.”¹¹

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu Ayu:

“Bermain teka-teki berbentuk kata siapakah aku itu juga bisa mengembangkan kecerdasan matematika-logis anak yang senang bermain teka-teki. Jadi kita bermain teka-tekinya dengan ucapan bukan dengan tulisan. Bermain teka-teki itu juga mengajak anak untuk terus berfikir.”

c. Permainan edukatif bagi anak yang pandai berhitung dan bermain angka

Anak yang menonjol kecerdasan matematika-logisnya akan menyukai hal-hal yang berhubungan dengan angka-angka dan dapat menghitung dengan cepat walaupun hanya dikepala.

¹⁰ Observasi tanggal 7 Mei 2015.

¹¹ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

Menurut Ibu Ayu:

“Permainan edukatif yang digunakan oleh anak-anak yang suka berhitung dan bermain angka itu adalah permainan puzzle angka, ada juga permainan tradisional yaitu dakon. Permainan dakon itu berfungsi untuk membantu anak belajar berhitung, meskipun anak-anak belum paham akan aturan permainan dakon, yang penting anak kan belajar berhitung.”

Ibu Wati juga menambahkan:

“Kalau disini kembali lagi pada sentra persiapan. Di sentra persiapan itu kita siapkan kartu angka, jadi nanti kita suruh anak mengambil kartunya dan menyebutkan nama bilangannya. Selain itu kita juga sediakan papan perekat, dimana bu guru menyebutkan nama bilangannya dan siswa mencari angka yang disebutkan oleh gurunya dan menempelkannya pada papa perekat. Tak lupa kita sediakan buah-buahan juga agar di hitung jumlahnya oleh anak-anak”

Sebelum memulai pelajaran guru memberi pertanyaan mengenai penjumlahan dan pengurangan. Namun soal diberikan dalam bentuk cerita yang menarik, sehingga siswa tidak malas untuk menghitungnya. Seperti, Ayah membeli mangga sebanyak lima buah, sampai dirumah ternyata ada yang busuk satu, sisa berapakah buah mangga ayah?¹² Selain itu guru juga mengajarkan penjumlahan dan pengurangan dengan menyanyi bersama, siswa terlihat sangat antusias dan senang menyanyikan lagu “tek-kotek” dan “satu ditambah satu”.

¹² Observasi 21 Mei 2015.

d. Permainan edukatif bagi anak yang senang mengelompokkan sesuatu

Hasil wawancara dengan Ibu Ayu mengenai implementasi permainan edukatif bagi anak yang senang mengelompokkan sesuatu sebagai berikut:

“Mungkin itu lebih ke permainan yang kompetitif, selain mengembangkan kognitif anak permainan itu juga dapat mengembangkan sosial anak. Jadi bisa kita menggunakan permainan mengelompokkan bola sesuai warnanya yang sama, atau juga bisa dengan bermain mencari jejak. Misalnya guru menyuruh anak mengumpulkan benda apa saja yang di temui anak di sekitar kelas yang berwarna merah, jika anak itu pintar dalam mengelompokkan sesuatu, maka anak akan tahu mana saja yang termasuk kelompok benda yang harus dia kumpulkan sesuai dengan perintah guru dan mana yang bukan.”¹³

Penerapan permainan edukatif menurut Ibu Wati yaitu:

“Sebenarnya dalam sentra yang kami kelola ini sudah menunjang dari seluruh aspek perkembangan putra-putri kami ya... namun jika ditanya mengenai permainan edukatif untuk anak yang senang mengelompokkan sesuatu saya rasa yaitu permainan bola warna-warni. Dimana anak-anak diminta untuk mengelompokkan bola sesuai dengan warnanya, dengan permainan seperti itu maka anak akan berfikir bola mana ya yang punya warna yang sama, anak-anak akan terus berusaha dan berfikir hingga mereka sudah merasa benar mengelompokkan bola sesuai warnanya.”

Setelah selesai bermain balok, guru menyuruh siswa untuk merapikan kembali balok tersebut sesuai dengan bentuknya. Anak-anak senang dan sangat kelihatan bahwa mereka menggunakan logika mereka untuk merapikan balok tersebut sesuai bentuknya, hal ini terlihat dari hasil yang mereka tunjukkan, balok tersebut tersusun rapi dan sesuai dengan kelompoknya. Selain itu, ketika hari Jum'at minggu

¹³ Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

ketiga di bulan Mei siswa kelompok A mendapat bonus untuk berenang. Untuk kelas A2 anak tidak sekedar berenang namun oleh ibu guru anak di ajak untuk berkompetisi, yakni kolam renang di penuh dengan bola berwarna-warni, siswa dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok Ar-rijal dan An-nisa' yang masing-masing kelompok harus mengumpulkan bola sesuai warna yang telah di instruksikan oleh guru. Kelompok Ar-rijal mengumpulkan bola berwarna merah, dan kelompok An-nisa' mengumpulkan bola berwarna hijau. Kelompok An-nisa' mendapatkan bola lebih banyak dan lebih cepat sehingga menjadi pemenang dalam kompetisi tersebut.¹⁴

Dari data di atas mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika dapat dirangkum sebagai berikut:

Tabel 4.1
Temuan data implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika.

Fokus Penelitian	Komponen	Temuan
Kecerdasan Matematika-logika	a. Senang Bereksperimen	Implementasi permainan yang di terapkan untuk anak yang senang bereksperimen yaitu bermain menimbang pasir dan mencetak angka, huruf menggunakan pasir.

¹⁴ Observasi tanggal 22 Mei 2015

Fokus Penelitian	Komponen	Temuan
	b. Senang Bermain Teka-Teki	Untuk anak yang senang bermain teka-teki permainan yang diterapkan adalah bermain bisik-bisakan kata dan tebak-tebakan “siapakah aku?”.
	c. Pandai berhitung dan bermain angka	Anak yang pandai berhitung dan bermain angka di fasilitasi dengan permainan edukatif berupa permainan <i>puzzle</i> , dakon, kartu angka, bernyanyi, dan bermain soal cerita.
	d. Senang mengelompokkan sesuatu	Implementasi bagi anak yang senang mengelompokkan sesuatu adalah permainan kompetitif dan bermain balok.

2. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan yang berkenaan dengan kata-kata yang membantu untuk berkomunikasi. Perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Di samping itu bahasa anak berpadu erat dengan alam penghayatannya, terutama sekali dengan emosi/perasaannya. Ciri-ciri anak yang menonjol pada kecerdasan bahasa

ini tampak pada aktivitas anak seperti senang bercerita, mudah menyusun kata-kata dengan tepat, dan unggul dalam pelajaran membaca dan menulis.

Hasil wawancara dengan Ibu Erna selaku kepala sekolah TK 'Aisyiyah III mengenai penerapan permainan edukatif dalam mengembangkan kecerdasan bahasa anak sebagai berikut:

“Permainan yang diterapkan untuk kecerdasan bahasa yaitu lewat bercerita. Jadi, biasanya guru bercerita, nah terus nanti anak-anak harus bisa menceritakan kembali apa yang diceritakan gurunya tadi. Dengan mendengarkan cerita dari guru, anak juga belajar kosa kata baru sehingga nanti anak memiliki perbendaharaan kata yang banyak.”¹⁵

Beliau juga menambahkan bahwa:

“Tujuan bercerita itu kan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak dan meningkatkan kemampuan mendengar juga kan. Karena dunia anak itu selain dunia bermain, anak juga memiliki dunia bercerita bahkan berkhayal sekalipun.”

Selaku wali kelas A2 Ibu Wati berpendapat bahwa kecerdasan bahasa ini dikembangkan di sentra peran. Beliau juga berpendapat bahwa kecerdasan bahasa dibagi menjadi kecerdasan bahasa dalam bentuk verbal dan juga kecerdasan bahasa dalam bentuk non verbal.¹⁶

Sedangkan Ibu Ayu menjelaskan:

“Kalau saya mengembangkan kecerdasan bahasa anak, mungkin dengan permainan tradisional seperti permainan si-permisi, selain mengasah bahasa

¹⁵ Erna, wawancara, Jember, 2 Mei 2015.

¹⁶ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

anak, permainan itu juga mengasah kecerdasan logik anak karena anak kan dituntut untuk terus berikir misalnya nama-nama buah gitu ya, sehingga perbendaharaan kata anak lebih banyak lagi. Selain itu juga bisa mengajak anak untuk bermain merekatkan huruf pada papan flanel. Bisa juga dengan bermain cerita, anak di suruh menceritakan apa yang menjadi pengalamannya, seperti pengalaman berlibur ke mana gitu. Anak yang unggul kemampuan bahasanya, dia pasti berani dan senang menceritakan yang dia alami kepada teman-temannya”.

Menurut Ibu Luqi Khoiriyah:

“Permainan edukatif yang di terapkan untuk kecerdasan bahasa itu ya... seperti bercerita, bermain peran mungkin. Saya taunya itu ketika anak saya bercerita kepada saya, kalau di sekolah bu gurunya suka bercerita trus muridnya suruh mendengarkan, nanti kalau sudah selesai bu gurunya kasih pertanyaan. Seperti itu katanya anak saya mbak.”

Banyak permainan yang diterapkan oleh guru guna mengembangkan kecerdasan linguistik anak. Mulai dari bercerita, mengerjakan majalah, bermain peran hingga menulis surat untuk orang tua. Ketika itu anak-anak diminta untuk mengerjakan majalah. Anak-anak mendapatkan tugas untuk menebalkan tulisan mengenai alat komunikasi yang diawali dengan kata depan “te”. Dalam majalah tersebut terdapat beberapa alat komunikasi, anak harus memilih dan menebalkan kata alat komunikasi yang diawali kata “te”. Setelah itu barulah anak mewarnai alat komunikasi tersebut.¹⁷

¹⁷ Observasi tanggal 19 Mei 2015.

a. Permainan edukatif bagi anak yang senang bercerita

Ibu Ayu berpendapat bahwa kita sebagai orang dewasa bisa membantu mengembangkan kecerdasan bahasa pada anak, yaitu dengan cara kita memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita apa saja yang dia ingin ceritakan. Kita sebagai orang dewasa harus bisa menjadi pendengar yang baik.¹⁸

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu Wati:

“Biasanya saya mengembangkan kecerdasan bahasa anak itu di sentra peran. Jadi saya mengajak anak-anak untuk bermain peran, misalkan untuk tema aku dan sekolahku, maka anak-anak saya minta untuk memperagakan apa yang menjadi ciri khas saya ketika mengajar, tentunya dengan aturan-aturan yang telah disepakati di awal. Atau ketika anak selesai liburan, maka anak itu akan saya beri kesempatan untuk menceritakan liburannya kepada teman-temannya.”

Ketika guru menceritakan kisah Nabi Sulaiman yang sangat kaya raya dan bisa berbicara dengan binatang, anak-anak memperhatikan apa yang diceritakan oleh gurunya. Nah, setelah selesai bercerita, guru mengajukan pertanyaan mengenai ceritanya tadi. Seperti, menanyakan apa mukjizat yang dimiliki Nabi Sulaiman.¹⁹

b. Permainan edukatif bagi anak yang senang menyusun kata-kata dengan tepat

Permainan edukatif yang diterapkan di kelas A2 berbeda dengan A1 seperti yang dijelaskan oleh Ibu Wati berikut ini:

¹⁸ Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

¹⁹ Observasi tanggal 13 Mei 2015.

“Biasanya saya bermain game tebak gambar sekaligus merekatkan nama dari gambar itu. Jadi anak-anak saya berikan sebuah gambar dan mereka saya suruh menebak gambar apakah itu. Setelah anak-anak menjawab maka saya minta anak-anak untuk menyusun tulisan dari gambar tadi itu, tentunya itu dilakukan secara kelompok.”²⁰

Sedangkan menurut Ibu Ayu:

“Untuk anak yang senang menyusun kata-kata dengan tepat maka permainan edukatif yang dapat diterapkan yaitu anak bisa di ajak bermain bisik-bisikan namun tetap tidak meninggalkan materi utama pada hari itu.”²¹

Anak-anak di kelas A1 mulai menyukai permainan bisik-bisikan, mereka setiap hari mengajak ibu guru untuk bermain bisik-bisikan, entah itu bisik-bisikan dengan nama buah, hewan atau yang lainnya. Jadi Ibu guru membisikkan dua kata kepada anak yang ada disampingnya untuk disampaikan kepada temannya yang ada di ujung. Ketika itu Ibu Ayu membisikkan kata “semangka merah” dan siswa yang di sebelahnya menyampaikan apa yang dia dengar tadi kepada temannya. Namun, ketika siswa paling ujung disuruh menyebutkan kata tersebut, kata semangka berubah menjadi kata angka. Setelah itu, Ibu guru menanyakan kepada masing-masing anak tentang apa yang mereka dengar tadi, ternyata siswa yang bernama Kevin salah

²⁰ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

²¹ Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

mendengar bisikan temannya dan sebagai hukumannya dia disuruh menyanyi nama-nama hewan dalam bahasa arab.²²

c. Permainan edukatif bagi anak yang unggul dalam pelajaran membaca dan menulis

Ibu Ayu menerangkan bahwa:

“Kalau kelompok A itu masih belum membaca ya... mungkin hanya menulis dan menirukan aja. Permainan merekatkan huruf pada papan flanel itu juga membantu anak untuk menulis. Jadi guru memberikan kata dan anak-anak harus mencari huruf dari kata tersebut itu apa saja, dimana yang selesai duluan akan dapat reward. Setelah itu anak-anak di suruh menirukan tulisan kata yang sudah di tempel tadi itu. Atau juga anak di pojok aman itu di beri kebebasan untuk menuliskan apa yang ingin dia tuliskan.”

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu Wati:

“Biasanya saya bermain game tebak gambar sekaligus merekatkan nama dari gambar itu tadi. Lalu saya sambung dengan bermain kelompok untuk menulis satu kalimat. Jadi dalam satu kelas itu saya bagi dua kelompok, an-nisa’ dan ar-rijal. Kemudian masing-masing kelompok itu saya beri satu kalimat, misalnya minum susu sapi. Nah, anak-anak itu berlomba untuk menuliskan kalimat tadi itu, jadi selain mengembangkan kecerdasan bahasa, anak-anak juga berlatih untuk bekerja sama.”²³

Selain itu untuk melatih kecerdasan bahasa anak, mereka di ajak untuk menulis surat untuk orang tuanya. Dimana isi suratnya di tulis di papan oleh ibu guru dan anak-anak menirukannya. Setelah itu surat yang telah selesai ditulis dimasukkan kedalam amplop yang telah dibuat oleh anak-anak untuk kemudian dimasukkan kedalam

²² Observasi tanggal 19 Mei 2015.

²³ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

kotak pos yang telah disediakan oleh Ibu guru, tentunya anak-anak tak lupa menempelkan prangko yang telah dibuatkan oleh Ibu guru.²⁴

Dari data di atas mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasadapat dirangkum sebagai berikut:

Tabel 4.2
Temuan data implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa.

Fokus Penelitian	Komponen	Temuan
Kecerdasan Bahasa	a. Senang bercerita	Permainan edukatif yang diterapkan untuk anak yang senang bercerita adalah bermain peran dan bercerita.
	b. Menyusun kata dengan mudah dan tepat	Untuk anak yang dapat menyusun kata dengan mudah dan tepat, maka permainan edukatifnya yakni tebak gambar dan meyusun nama gambarnya, bermain bisik-bisikan.
	c. Unggul dalam pelajaran membaca dan menulis	Anak yang unggul dalam pelajaran membaca dan menulis maka permainan edukatifnya yaitu menirukan menulis surat, mengerjakan majalah.

²⁴ Observasi tanggal 27 Mei 2015.

3. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Bagi kita yang beragama muslim, muara dari semua kecerdasan adalah kecerdasan spiritual. Sebab, tanpa spiritualitas semua kecerdasan tidak akan memberi makna pada kehidupan seseorang. Hal ini sesuai dengan ajaran islam yang menganjurkan semua jenis aktivitas yang dilakukan umatnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT. Karakter anak yang memiliki kecerdasan spiritual yang baik adalah mampu mengagumi ciptaan Allah SWT, cepat dalam mempelajari kitab suci Al Qur’an, dan tekun melakukan ibadah keagamaan.

TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember merupakan sekolah untuk anak usia dini yang memberikan pelajaran spiritual lebih banyak jika dibanding dengan TK umum lainnya. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Ibu Kepala TK ‘Aisyiyah III:

“Kecerdasan spiritual itu harus ditanamkan sejak usia dini. Kebetulan TK ‘Aisyiyah ini memang dituntut untuk memberikan nilai-nilai spiritual yang lebih dari TK umum lainnya. Biasanya kita melakukan tadabur alam untuk mengenalkan siswa terhadap siapa yang menciptakan alam semesta ini, mengajarkan akhlak mulia, mengajarkan mengaji dengan metode tajdid dan juga kita melatih anak dengan solat duha berjamaah.”²⁵

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu Ayu:

“Kita lebih mengenalkan mereka tentang siapa pencipta alam semesta ini, itu merupakan hal yang paling utama. Selain itu kita juga mengajarkan mereka do’a-do’a harian, mengajarkan sikap santun, mengenalkan tentang gerakan-gerakan solat. Kelompok A sebenarnya hanya mengenal gerakan-gerakan solat, tapi Alhamdulillah ada beberapa yang sudah tahu tentang

²⁵ Erna, wawancara, Jember, 12 Mei 2015.

bacaan solat cuma belum sempurna. Terus kita juga setiap hari Kamis mengadakan solat bersama, agar anak tahu bagaimana cara solat itu sih. Selain itu kita juga dapat mengajarkan solat wajib itu dengan menggunakan lagu agar anak itu mengenal berapa macam sih solat wajib itu, berapa rokaatnya, kapan waktunya. Karena kalau pake lagu itu anak lebih cepet nangkap. Disini yang kita unggulkan itu sikap sopan dan juga ngajinya. Harapannya keluar dari TK anak itu sudah bisa membaca Al-Qur'an. Tapi itu semua tergantung dari kemampuan anaknya juga sih.”²⁶

Menurut Bundanya Shifah murid kelas A2:

“Pelajaran agamanya sangat diperhatikan di sini mbak... setiap hari Jum'at anak disuruh membawa uang amal, trus juga di ajarin cara solat, surat pendek, do'a-do'a dan juga ada ngajinya. Jadi kita sebagai orangtua gak bingung cari tempat mengaji lagi soalnya di sekolah sudah ada.”²⁷

Setiap pagi sebelum memasuki kelas, anak-anak dan juga Ibu guru membentuk lingkaran. Dalam lingkaran itu, ada beberapa anak yang memimpin untuk membaca syahadat, surat pendek, hadits-hadits, mengucapkan rukun iman dan rukun islam, serta do'a sebelum masuk kelas. Tak hanya itu saja, di dalam kelas pun anak-anak membaca ayat kursi, do'a sebelum belajar, surat pendek, hadits-hadits, bernyanyi lagu islami dan juga mengaji.²⁸

a. Permainan edukatif bagi anak yang mampu mengagumi ciptaan

Allah SWT

Sudah sepantasnya anak usia dini itu di ajarkan untuk mengagumi ciptaan Allah SWT. Apalagi di TK 'Aisyiyah III yang memang bernuansa Islami. Kita harus pandai memilih permainan

²⁶ Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

²⁷ Wuri, wawancara, Jember, 7 Agustus 2015.

²⁸ Observasi tanggal 2 Mei 2015.

edukatif untuk diberikan kepada anak usia dini, di TK ini untuk kecerdasan spiritual tidak menggunakan permainan dengan menggunakan alat, namun langsung kepada pengaplikasian. Misalnya, pada hari Sabtu anak-anak itu diajak tadabur alam yang berfungsi agar anak itu semakin dekat dengan sang Maha Pencipta. Anak-anak diajak jalan-jalan di sekitar lingkungan sekolah. Ketika jalan-jalan, Ibu guru mengenalkan berbagai macam makhluk ciptaan Allah. Ibu guru memberikan informasi tentang nama-nama pohon yang mereka temui sekaligus menyanyikan lagu islami.²⁹

Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Ibu Ayu:³⁰

“Agar anak mau menjaga atau mengagumi ciptaan Allah, kita setiap sabtu di minggu terakhir bulan itu melakukan tadabur alam atau jalan-jalan di sekitar lingkungan sekolah. Peran guru itu menjelaskan apa yang kita jumpai di perjalanan itu tadi, misalnya manfaat dari daun, cara merawat tumbuhan. Mungkin juga bisa bermain kolase dengan daun, guru menjelaskan tentang daun yang diciptakan Allah (spiritualnya ada), lalu juga guru mengajak anak untuk mengumpulkan daun sesuai jumlah yang diinginkan oleh guru, dengan kata lain anak juga mengembangkan kecerdasan logis-matematisnya. Pasti anak akan berlari untuk mengumpulkan daun sesuai perintah bu guru, maka kecerdasan kinestetik anak juga terasah. Selain itu kita juga mengajarkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya, sebagai bukti bahwa kita mengagumi ciptaan Allah”

Ibu Wati menerangkan bahwa untuk mengajarkan anak agar mengagumi ciptaan Allah, maka saya mulai untuk membiasakan anak untuk mencintai kebersihan dengan cara membuang sampah pada tempatnya, membiasakan untuk cuci tangan setiap sebelum dan

²⁹ Observasi tanggal 30 Mei 2015.

³⁰ Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

setelah makan.³¹ Selain itu, tiap sabtu biasanya anak-anak melakukan tadabur alam, di situ kita mengenalkan berbagai ciptaan Allah.

b. Permainan edukatif bagi anak yang cepat dalam mempelajari kitab suci Al Qur'an

Menurut Ibu Ayu anak yang cepat membaca Al-Qur'an itu biasanya oleh sekolah diikutkan ekstra. Dimana setiap hari jumat ada ekstra khusus untuk memperdalam keagamaan. Jadi kemampuan spiritual anak benar-benar diasah supaya kalau ada lomba keislaman kita sudah tidak repot untuk mempersiapkan anak-anak.³²

Ibu guru di dalam kelas menggunakan alat peraga dalam mengajarkan Al-Qu'an kepada muridnya. Di TK ini metode yang digunakan adalah metode tajdid dimana terdapat beberapa kata kunci seperti kata kunci "saya bawa, buku ini, buru kutu dll".³³ Selanjutnya kata kunci tersebut disampaikan dalam bentuk nyanyian, sehingga anak-anak lebih antusias untuk belajar mengaji. Seperti yang diuraikan oleh Ibu Wati:

"Di TK ini itu menggunakan metode tajdid, dimana kita menggunakan kata kunci walaupun anak belum bisa membaca tapi tetap kita ajarkan aja dengan menggunakan lagu. Karena dunia anak usia dini adalah dunia bermain, bernyanyi, dan berkhayal juga. Jadi kita ajarkan kata kunci tajdid tadi itu dengan bernyanyi. Melalui nyanyian, gurauan anak akan merasa senang, sehingga menggali keinginan mereka untuk belajar mengaji".³⁴

³¹ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

³² Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

³³ Observasi tanggal 18 Mei 2015.

³⁴ Purwatiningsih, wawancara, Jember, 23 Mei 2015.

c. Permainan edukatif bagi anak yang tekun melakukan ibadah keagamaan

Setiap hari Kamis anak-anak dilatih untuk solat duha berjamaah, dalam kegiatan itu anak di ajarkan adzan, iqomah, dan menjadi imam. Khusus hari Kamis di minggu terakhir anak-anak melakukan solat duha berjamaah di masjid. Sedangkan untuk hari Jum'atnya, anak-anak diajarkan untuk beramal yang mana hasil amal tersebut akan dibagikan kepada orang yang membutuhkan saat lebaran nanti berupa parcel lebaran.³⁵

Penjelasan Ibu Ayu mengenai penerapan permainan edukatif agar anak tekun melakukan ibadah keagamaan:

“Kita memberikan gambaran bahwa manfaat membaca Al-Quran itu banyak. Jadi kita bisa mengiming-imingi anak dengan pahala dan surga. Selain itu juga rutin melakukan praktek solat di masing-masing kelas tiap hari Kamis, dan pada hari Kamis di minggu terakhir itu kita melakukannya secara jamaah di masjid.”³⁶

Penjelasan tersebut diperkuat dengan penjelasan Ibu Wati:

“Kalau disini untuk ibadah memang lebih ditekankan ya.. disini kita tidak menggunakan alat permainan, namun langsung pada pengaplikasian atau langsung dengan cara yang edukatif. Contoh nyatanya saja kita rutin lakukan solat duha berjamaah tiap hari kamis. Disitu kita mengajarkan gerakan dan bacaan yang sesuai dengan sunnah rosul. Selain itu kita juga mengajarkan untuk rajin beramal atau berbagi dengan orang yang membutuhkan”.

³⁵ Observasi tanggal 21 Mei 2015.

³⁶ Ayu, wawancara, Jember, 9 Mei 2015.

Dari data di atas mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa dapat dirangkum sebagai berikut:

Tabel 4.2
Temuan data implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual.

Fokus Penelitian	Komponen	Temuan
Kecerdasan Spiritual	a. Mampu mengagumi ciptaan Allah	Agar anak mampu mengagumi ciptaan Allah maka permainan edukatif yang diterapkan adalah bertadabur alam, bermain kolase.
	b. Cepat dalam mempelajari kitab Al-Qur'an	Menggunakan alat peraga tajdid merupakan cara untuk anak cepat dalam mempelajari kitab Al-Qur'an.
	c. Tekun melakukan ibadah keagamaan	Anak diceritakan kisah Islami, diajarkan cara solat duha, dibiasakan beramal maka ia akan menjadi anak yang tekun melakukan ibadah keagamaan.

B. Pembahasan Temuan

Begitu pentingnya arti pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus berlangsung terus menerus dari seseorang itu masih dalam kandungan hingga seseorang meninggal. Salah satu fase yang penting dalam

proses pendidikan adalah pada masa anak-anak (*golden age*). Oleh karena itu pendidikan hendaknya diberikan pada anak-anak sejak usia prasekolah, yang dapat dilakukan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Konsep *multiple intelligences* yang menitik beratkan pada ranah keunikan selalu menemukan kelebihan setiap anak, lebih jauh lagi konsep ini percaya bahwa tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada yaitu anak yang menonjol dalam satu atau beberapa jenis kecerdasan.³⁷ Untuk melejitkan kecerdasan yang ada pada anak tersebut, setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan dirinya.

Semakin banyak alat permainan edukatif yang dihadirkan untuk anak, semakin tinggi hasrat anak untuk mencoba alat permainan tersebut. Dengan bermain anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

1. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Kecerdasan matematika logika adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola berpikir logis dan ilmiah. Anak yang memiliki nilai tinggi untuk kategori kecerdasan ini suka melakukan eksperimen untuk membuktikan rasa penasarannya antara lain dengan

³⁷ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, 95.

pertanyaan atau aksi eksperimental. Anak-anak yang kuat dalam kecerdasan ini memiliki kemampuan menghitung yang amat baik dan begitu juga dengan kemampuan sains mereka, serta tergolong orang-orang yang cenderung melakukan sesuatu dengan sempurna dan sistematis.³⁸

Di TK ‘Aisyiyah III untuk mengembangkan kecerdasan logis matematis pada anak itu lebih dipusatkan pada sentra balok dan persiapan. Adapun bermacam-macam permainan edukatif yang terdapat pada sentra balok itu seperti permainan *puzzle*, balok kayu, lego, *flashcard*, bermain air dan pasir, serta permainan tradisional dakon. Selain itu, agar anak terbiasa berfikir lebih logis biasanya sebelum pulang Ibu guru selalu memberikan tebak-tebakan kepada anak-anak.

Semua permainan yang diterapkan itu dapat membantu anak untuk berfikir lebih logis dan membuat anak tertarik akan dunia matematika. Misalnya *puzzle*, *puzzle* itu memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan inteligensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berpikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai.

Namun, kegiatan bermain anak tidak hanya terpusat di dalam kelas, terkadang guru mengajak anak untuk bermain di luar kelas. Contohnya saja anak di ajak untuk bermain cetak huruf dan angka menggunakan pasir yang dilakukan di gazebo sekolah.

³⁸ Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak*, 5.5.

Aktivitas bermain balok, bermain pasir dan air merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Bermain balok, bermain pasir dan air merupakan permainan yang menarik dan menantang bagi anak sehingga anak berkonsentrasi lebih lama.

Melihat dari implementasi yang sudah dilakukan oleh TK 'Aisyiyah III dalam membantu anak mengembangkan kecerdasan matematika logika, peneliti berpendapat bahwa permainan yang disediakan oleh sekolah sudah cukup membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan logis matematis yang dimiliki oleh anak itu sendiri. Hal ini dikarenakan TK 'Aisyiyah III telah melakukan beberapa cara mengembangkan kecerdasan matematika logika pada anak yang telah dijelaskan di kajian teori, diantaranya:

- a. Bermain *puzzle*,
- b. Mengetahui bentuk geometri
- c. Mengenalkan bilangan melalui sajak berirama dan lagu
- d. Pengenalan pola, permainan menyusun pola
- e. Eksperimen di alam
- f. Permainan penuh strategi dan eksperimen.

Namun, diharapkan sekolah tidak berhenti hanya disitu saja dalam menyediakan permainan edukatif yang membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan matematika logikanya, mungkin bisa ditambah dengan permainan edukatif lainnya seperti menara kunci misalnya.

2. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Kecerdasan linguistik terdiri dari linguistik tertulis maupun lisan. Linguistik tertulis misalnya karya puisi dan karangan cerita. Sedangkan linguistik lisan berupa bercerita dan mendongeng. Pengembangan intelegensi linguistik pada anak-anak dapat diasah dengan main tebak kata, memperkaya kosakata, membuat pantun dan puisi sederhana, menceritakan kembali isi cerita dan sebagainya.

Kiat-kiat yang dapat kita lakukan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kecerdasan linguistik pada anak sejak usia dini, yaitu:³⁹

- a. Mengajak anak berbicara sejak bayi
- b. Membacakan cerita atau mendongeng sebelum tidur atau kapan saja sesuai situasi dan kondisi
- c. Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak
- d. Bermain peran, bermain huruf dan merangkai cerita
- e. Memperdengarkan lagu anak-anak

Para pendidik di TK 'AisyiyahIII mengembangkan kecerdasan linguistik anak dengan melakukan kegiatan bercerita, bermain tebak gambar, bermain bisik-bisikan, melatih menulis, bahkan mengajak anak untuk bermain peran. Semua kegiatan ini dilakukan oleh pendidik di sentra persiapan dan juga sentra peran. Bercerita itu memiliki banyak fungsi

³⁹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 6.12-6.14.

diantaranya mengembangkan kemampuan berbicara dan memperkaya kosa-kata anak, mengenalkan bentuk-bentuk emosi dan ekspresi kepada anak, menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas anak, memperkaya daya ingat serta membuka cakrawala pemikiran anak agar lebih kritis dan cerdas.

Dengan melakukan berbagai aktivitas permainan edukatif semacam itu, maka secara tidak langsung kecerdasan bahasa anak itu berkembang dengan baik bahkan membantu anak memiliki perbendaharaan kata yang banyak dan membantu anak untuk lancar berkomunikasi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan *education games* di TK ‘Aisyiyah III ini untuk mengembangkan kecerdasan linguistik dapat dikatakan cukup baik, sebab permainan yang digunakan itu sesuai dengan teori yang ada dan dalam faktanya semua permainan tersebut benar-benar membantu perkembangan linguistik anak.

3. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Kecerdasan spiritual atau disebut juga kecerdasan eksistensial adalah kemampuan untuk merasakan keberagamaan seseorang.⁴⁰ Cara untuk mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak usia dini, antara lain melalui teladan dalam bentuk nyata yang diwujudkan perilaku baik lisan, tulisan maupun perbuatan, melalui cerita atau dongeng untuk

⁴⁰ Sofyan Hadi, *Creating Genius Kids in The Golden Age*, 28.

menggambarkan perilaku baik-buruk, mengamati berbagai bukti-bukti kebesaran Sang Pencipta seperti beragam binatang dan aneka tumbuhan serta kekayaan alam lainnya, mengenalkan dan mencontohkan kegiatan keagamaan secara nyata, membangun sikap toleransi kepada sesama sebagai makhluk ciptaan Tuhan.⁴¹

Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember merupakan TK yang bernuansakan Islami. Kecerdasan spiritual anak benar-benar diasah oleh para pendidik. Dalam pengembangan kecerdasan spiritual anak itu tidak difokuskan dalam pembelajaran sentra, namun di semua sentra yang ada kecerdasan spiritual itu selalu disisipkan.

Anak-anak di ajarkan berbagai macam surat pendek, do'a harian, hadits-hadits, membaca Al-Qur'an, akhlak yang baik, bahkan anak-anak mulai dibiasakan untuk solat duha berjamaah. Dalam mengembangkan kecerdasan spiritual anak, TK Aisyiyah III lebih kepada pengaplikasiannya atau cara edukatif bukan pada alatnya.

Setiap hari Sabtu anak-anak diajak untuk bertadabur alam yang mengajak anak untuk lebih bersyukur dan mengenal sang pencipta. Selain itu setiap hari Jum'at anak-anak disediakan kotak amal, tujuannya agar anak mau berbagi dengan sesama, dan setiap hari anak diajarkan mengaji.

Dari semua kegiatan yang ada di TK tersebut sangat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan spiritualnya. Tak perlu diragukan lagi mengenai kecerdasan spiritual anak di TK 'Aisyiyah III ini, namun

⁴¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 63.

sebagai pendidik tetap harus menyediakan permainan edukatif lainnya agar anak tidak bosan dengan permainan yang ada.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember mengenai implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan *multiple intelligences* pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember terdiri dari:

a. Permainan edukatif bagi anak yang suka bereksperimen

Implementasi permainan yang di terapkan untuk anak yang senang bereksperimen yaitu bermain lego, bermain menimbang pasir dan mencetak angka, huruf menggunakan pasir.

b. Permainan edukatif bagi anak yang senang bermain teka-teki

Untuk anak yang senang bermain teka-teki permainan yang diterapkan adalah bermain bisik-bisikan kata dan tebak-tebakan “siapakah aku?”.

c. Permainan edukatif bagi anak yang pandai berhitung dan bermain angka

Anak yang pandai berhitung dan bermain angka di fasilitasi dengan permainan edukatif berupa permainan *puzzle*, dakon, *flashcard*, bernyanyi, dan bermain soal cerita.

d. Permainan edukatif bagi anak yang senang mengelompokkan sesuatu

Implementasi bagi anak yang senang mengelompokkan sesuatu adalah permainan kompetitif dan bermain balok.

2. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember terdiri dari:

a. Permainan edukatif bagi anak yang senang bercerita

Permainan edukatif yang diterapkan untuk anak yang senang bercerita adalah bermain peran, bermain boneka, dan bercerita.

b. Permainan edukatif bagi anak yang menyusun kata dengan mudah dan tepat

Untuk anak yang dapat menyusun kata dengan mudah dan tepat, maka permainan edukatifnya yakni tebak gambar dan menyusun nama gambarnya, bermain bisik-bisikan.

c. Permainan edukatif bagi anak yang unggul dalam pelajaran membaca dan menulis

Anak yang unggul dalam pelajaran membaca dan menulis maka permainan edukatifnya yaitu menirukan menulis surat, mengerjakan majalah.

3. Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember terdiri dari:

a. Permainan edukatif bagi anak yang mampu mengagumi ciptaan Allah

Agar anak mampu mengagumi ciptaan Allah maka permainan edukatif yang diterapkan adalah bertadabur alam, bermain kolase.

b. Permainan edukatif bagi anak yang cepat dalam mempelajari kitab Al-Qur'an

Menggunakan alat peraga tajdid merupakan cara untuk anak cepat dalam mempelajari kitab Al-Qur'an.

c. Permainan edukatif bagi anak yang tekun melakukan ibadah keagamaan

Anak diceritakan kisah Islami, diajarkan cara solat duha, dibiasakan beramal maka ia akan menjadi anak yang tekun melakukan ibadah keagamaan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang penulis sampaikan antara lain:

1. Saran Temuan

a. Bagi Orangtua

Sebagai pendidik yang pertama dan utama dirumah, maka sudah seharusnya orang tua mengetahui akan kelebihan yang dimiliki oleh putra-putrinya. Selain itu orang tua harus membantu putra-putrinya untuk mengembangkan kecerdasan majemuk yang dimilikinya. Seleksilah permainan yang akan diberikan kepada anak, usahakan pilihlah permainan yang tidak hanya menyenangkan bagi anak, namun juga memiliki nilai edukatif sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasannya.

b. Bagi Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember

Sebagai seorang pemimpin, dan penanggung jawab atas proses pembelajaran yang berlangsung bagi anak usia dini, hendaknya lebih aktif lagi mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta lebih memfasilitasi dan menyediakan permainan edukatif untuk mengembangkan secara matang *multiple intelligences* yang dimiliki oleh anak didiknya.

c. Bagi Guru

Sebagai seorang pendidik dan pengajar hendaknya lebih meningkatkan kerja sama dengan pendidik yang lain dan juga dengan tenaga kependidikannya guna mengetahui dan mengembangkan

potensi-potensi yang dimiliki oleh masing-masing anak. Selain itu pendidik juga diharapkan lebih kreatif lagi dalam menerapkan permainan edukatif untuk mengembangkan *multiple intelligences* yang dimiliki oleh anak didiknya secara maksimal.

2. Saran Penelitian Lanjut

Penelitian mengenai permainan edukatif sudah ada yang dilakukan namun yang mengkaitkan dengan kecerdasan majemuk masih merupakan hal yang bisa dikatakan baru dan menarik untuk dikaji lebih lanjut, baik mengenai konsepnya maupun aplikasinya di lapangan. Hal ini perlu dilakukan selain karena aplikasi teori *multiple intelligences* dalam dunia pendidikan itu bermacam-macam sesuai dengan pemahaman masing-masing individu. Hal ini juga dikarenakan di Indonesia teori ini masih relatif jarang diterapkan. Oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya, bisa meneliti kecerdasan majemuk yang lainnya untuk dijadikan fokus penelitian.

IAIN JEMBER

BIODATA PENULIS



Irfa Umaroh Islamiah di lahirkan di Jember, Jawa Timur pada 9 Juli 1993 dari Ayah bernama Heri Sugiarto dan Ibu bernama Erna Widyaningsih yang merupakan putri pertama dari 2 bersaudara.

Pendidikan formal ia awali di SD Negeri Jember Kidul 3 lulus tahun 2005, kemudian SMP Negeri 3 Jember lulus tahun 2008, SMK Negeri 1 Sukorambi lulus tahun 2011 dan S1 PAI di IAIN Jember lulus tahun 2015. Saat ini, ia masih asyik dengan kegiatan mengajar di TPQ Al-Ikhlas Unit 169 Jember.



**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA
PENGEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* PADA
ANAK PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III JEMBER
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Irfa Umaroh Islamiah
NIM. 084 111 110

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
JULI 2015**

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Rosda Karya.
- Campbell, Linda. 2002. *Multiple Intelligences: Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, Depok: Inisiasi Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Rosdakarya.
- Fathiyaturrahmah. 2013. *Peran Ibu Dalam Mendidik Anak*, Jember: STAIN Jember Press.
- Gardner, Howard. 2003. *Kecerdasan Majemuk*, Batam: Interaksara.
- Hadi, Sofyan. 2013. *Creating Genius Kids in The Golden Age*, Jember: STAIN Jember Press.
- Hidayah, Rifa. 2009. *Psikologi Pengasuhan Anak*, Malang: UIN Malang Press.
- Hildayani, Rini. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. 1996. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*, Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak*, Bandung: Mandar Maju.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexi J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montolalu, B.E.F. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: Rosda Karya
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Nazir, Mohammad. 1999. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nielsen, Dianne Miller. 2008. *Mengelola Kelas Untuk Guru TK*, Jakarta: Indeks.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rochmah, Elfi Yuliani. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Smart, Aqila. 2010. *Hypniparenting: Cara Cepat Mencerdaskan Anak Anda*, Jogjakarta: Starbooks.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Argesindo.
- Sudono, Anggani. 2004. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.
- _____. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks
- Supranto. 2003. *Metode Riset*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: STAIN Jember Press.
- Wahyudi. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*, Jakarta: Grasindo
- Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Wojowasito dan Poerwadarminta. 1991. *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*, Bandung: Hasta.

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Zaman, Badru. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.



**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA
PENGEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* PADA
ANAK PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III JEMBER
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Irfa Umaroh Islamiah
NIM. 084 111 110

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
JULI 2015**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA
PENGEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* PADA
ANAK PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III JEMBER
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Irfa Umaroh Islamiyah
NIM. 084 111 110

Disetujui Pembimbing

Dr. Hj. Titiek Rohanah H., M.Pd
NIP. 19531011 197903 2 001

**IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF DALAM UPAYA
PENGEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* PADA
ANAK PRASEKOLAH DI TAMAN KANAK-KANAK
'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III JEMBER
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 5 Agustus 2015

Tim Penguji

Ketua

Dr. Hj. St. Rodliyah, M.Pd
NIP.19680911 199903 2 001

Sekretaris

Indah Wahyuni, M.Pd
NIP. 19800306 201101 2 009

Anggota

1. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag ()

2. Dr. Hj. Titiek Rohanah H., M.Pd ()

Mengetahui
Dekan,

Dr. H. Abdullah, S. Ag., M.H.I
NIP. 19760203200212 1 003

MOTTO

Bermain-main bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting.

Sebab, melarangnya dari bermain-main

seraya memaksanya untuk belajar terus menerus

dapat mematikan hatinya,

mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya.

(Al-Ghazali)¹



¹ Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), 15.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya kecil ini kepada:

Orang paling bijak dalam hidup saya,

Ayahanda yang senantiasa berdo'a dalam setiap nafas untuk putrinya.

Orang paling sabar dalam hidup saya,

*Ibunda yang selalu menyayangi dalam cintanya untuk putrinya tanpa mengharap
balas kasih.*

Orang paling dekat dalam hidup saya,

*Adik yang selalu setia mendengarkan curahan hati kakaknya dan selalu
memberikan motivasi dan dukungan.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahilladzi nawwarana bi al'ilmi wa al'aqli. Segenap puja dan puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan bimbingan serta kekuatan lahir batin kepada diri peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Sholawat dan salam semoga selalu dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, sosok historis yang membawa proses transformasi dari masa “*uncivilized*” yang gelap gulita ke arah yang sangat terang benderang dan berperadaban seperti saat ini, juga kepada para keluarga, sahabat serta semua pengikutnya yang setia disepanjang zaman.

Penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan *Multiple Intelligences* Pada Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015” ini pada dasarnya disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Jember. Oleh karena itu, karya ilmiah ini merupakan kulminasi-formal akademik yang sudah barang tentu tetap disertai akuntabilitas akademik juga dan bukan hanya untuk memenuhi kewajiban akademik, tetapi juga media untuk memberikan wacana dan solusi dalam dunia kependidikan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, oleh karena itu izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada hamba-hamba Allah yang telah

membantu penulis sehingga karya sederhana ini bisa menjadi kenyataan, bukan hanya angan dan keinginan semata. Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Jember.
2. Dr. H. Abdullah, S.Ag., M.H.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
3. Dr. H. Mundir, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
4. H. Mursalim, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.
5. Dr. Hj. Titiek Rohanah H., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Skripsi, disela-sela jadwalnya yang padat telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya serta memberikan motivasi, bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membimbing, mendidik, dan memberikan pencerahan untuk selalu berfikir kritis-edukatif, transformatif-inovatif dalam menggali ayat-ayat qauliyah dan kaunniyah selama berada di lingkungan Kampus IAIN Jember.
7. Bapak/Ibu karyawan perpustakaan IAIN Jember atas pelayanan selama penyusunan skripsi ini.

8. Erna Sri Rahayu, S.Pd. selaku Kepala Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember, yang telah memberi izin penelitian dan bantuan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Para pendidik Taman Kanak-Kanak ‘Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember yang telah membantu dalam penelitian ini.
10. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu, baik moral maupun materi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi materi, metodologi dan analisisnya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah penulis berharap, semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Jember, 24 Juni 2015

Penulis

IAIN JEMBER

ABSTRAK

Irfa Umaroh Islamiah, 2015: *Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan Multiple Intelligences Pada Anak Prasekolah di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015.*

Salah satu fase yang penting dalam proses pendidikan adalah pada masa anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Maka dari itu anak perlu diberi fasilitas permainan edukatif. Sebab, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Dengan permainan edukatif anak tidak hanya mendapat kesenangan bermain saja, namun juga dapat membantu perkembangannya, salah satunya mengembangkan kecerdasan majemuk yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember? 2) Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember? 3) Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Sedangkan dalam menentukan subyek penelitian, menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data, menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data dalam skripsi ini menggunakan *deskriptif kualitatif*, melalui tiga cara yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode/teknik

Hasil penelitian ini menyimpulkan: 1) Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan logis matematis dilakukan di sentra balok dan persiapan dengan disediakannya beraneka ragam permainan puzzle, lego, balok kayu, dakon, dan flashcard; 2) Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa sangat beraneka ragam dan dapat membantu perkembangan bahasa anak. Permainan edukatif yang digunakan seperti bercerita, bermain tebak-tebakan, bermain bisik-bisikan, bermain boneka, dan juga bermain peran; 3) Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual benar-benar ekstra dilakukan, karena TK ini nuansa Islaminya sangat kental. Anak-anak diajak untuk mengaji, mengafal surat pendek, do'a harian, dan hadits-hadits. Selain itu anak di ajak untuk bercerita tentang kisah Rosul, bertadabur alam, dan solat duha berjamaah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	73
B. Lokasi Penelitian	74
C. Subyek Penelitian	74
D. Teknik Pengumpulan Data	75
E. Analisis Data	78
F. Keabsahan Data	80
G. Tahap-Tahap Penelitian	81

BAB IV	PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	
	A. Penyajian dan Analisis Data	83
	B. Pembahasan Temuan	104
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	112
	B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117



DAFTAR TABEL

No	Uraian	Halaman
4.1	Temuan Data Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan Kecerdasan Matematika-Logika	95
4.2	Temuan Data Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan Kecerdasan Bahasa	102
4.3	Temuan Data Implementasi Permainan Edukatif Dalam Upaya Pengembangan Kecerdasan Spiritual	108



DAFTAR LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian
2. Pedoman Penelitian
3. Jurnal Penelitian
4. Dokumentasi Foto Penelitian
5. Jadwal Kegiatan TK ABA III Jember
6. Jadwal Sentra TK ABA III Jember
7. Tema dan Sub Tema yang Diajarkan TK ABA III Jember
8. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
9. Surat Keterangan Penelitian dari IAIN Jember
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari TK ABA III Jember
11. Biodata Penulis

IAIN JEMBER

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan multiple intelligences pada anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember Tahun Ajaran 2014/2015	1. Permainan edukatif 2. <i>Multiple intelligences</i>	a. Macam-macam permainan edukatif	a. Lego b. Puzzle c. Boneka Jari d. Bercerita e. Flashcard f. Bermain Balok g. Bermain Peran	1. Informan Primer: - Kepala Sekolah - Guru 2. Sekunder: - Dokumenter - Kepustakaan	1. Pendekatan Peneliti an: <i>Kualitatif</i> Jenis Penelitian: <i>Kualitatif Deskriptif</i> 2. Lokasi Penelitian: TK ABA III Jember 3. Subjek Penelitian: - Kepala sekolah - Guru - Wali Murid 4. Penentuan informan: <i>Purposive sampling</i> 5. Metode/Teknik Pengumpulan Data: - <i>Observasi</i> - <i>Interview</i> - <i>Dokumentasi</i> 6. Keabsahan Data: - <i>Triangulasi Sumber</i> - <i>Triangulasi Metode/teknik</i>	a. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan matematika-logika pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?
		a. Kecerdasan matematika-logika	a. Senang Bereksperimen b. Senang bermain teka-teki c. Pandai berhitung dan bermain angka d. Senang mengelompokkan sesuatu			b. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan bahasa pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?
		b. Kecerdasan bahasa	a. Senang bercerita b. Menyusun kata dengan mudah dan tepat c. Unggul dalam pelajaran membaca dan menulis			c. Bagaimana implementasi permainan edukatif dalam upaya pengembangan kecerdasan spiritual pada anak prasekolah di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal III Jember?
		c. Kecerdasan spiritual	a. mampu mengagumi ciptaan Allah b. cepat dalam mempelajari kitab Al-Qur'an c. tekun melakukan ibadah keagamaan			