

**MEDIA BATIK DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS
KECERDASAN JAMAK**
(Studi Kualitatif Fenomenologi pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok
Bermain Batik PPIP Pekalongan Tahun 2012-2013)



OKTARINA DWI HANDAYANI

7516110262

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Magister

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2013

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I



Prof .Dr. Soegeng Santoso, M.Pd.

Tanggal : 8-7-2013

Pembimbing II



Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd.

Tanggal : 3-7-2013

NAMA

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. H. Djaali

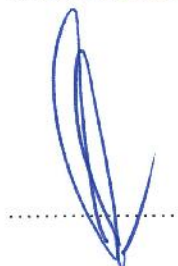
(Ketua)¹



9/7 2013

Prof. Dr.dr.Myrnawati, C.H.,MS.,PKK

(Sekretaris)²



2-7-2013

Nama : OKTARINA DWI HANDAYANI

Registrasi : 7516110262

Tanggal Lulus :

¹ Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

² Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

**MEDIA BATIK DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS
KECERDASAN JAMAK**
**Studi Kualitatif Fenomenologi pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok
Bermain Batik Persatuan Perbatikan Indonesia Pekalongan (PPIP),
Pekalongan Tahun 2012-2013)**

***BATIK AS MEDIA IN MULTIPLE INTELLIGENCES-BASED LEARNING
(PHENOMENOLOGY QUALITATIVE STUDIES OF CHILDREN AGED
3-4 YEARS IN PERSATUAN PERBATIKAN INDONESIA PEKALONGAN
(PPIP) BATIK PLAY GROUP, PEKALONGAN 2012-2013)***

OKTARINA

ABSTRACT

The purpose of this study was to observe and assess the process and learning activities using the media "batik" in the plural increase intelligence in children aged 3-4 years old preschool PPIP Pekalongan

The research method used was qualitative phenomenology, which explore the phenomenon of batik and applied in multiple intelligence learning activities based on children ages 3-4. Sources of data in this study come from students, teachers and parents from group play PPIP Pekalongan batik. Analysis of the data used in this study using the technique of Miles and Hubberman analysis.

Through research conducted showed that some aspects of multiple intelligence can be improved through adopting the techniques of the game and the process of making batik: batik canting, jumputan batik, batik finger painting, batik cap and batik media-based role playing. Aspects are linguistic, logical-mathematical, visual-spatial, kinesthetic, naturalistic, interpersonal and intrapersonal.

Keywords: Learning Media, Multiple Intelligences.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
ABSTRAK	ii
RINGKASAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Kegunaan Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORITIK	11
A. Anak Usia Dini	11

B. Kecerdasan Jamak	19
1. Hakikat Kecerdasan Jamak.....	20
2. Kecerdasan Jamak Usia 3-4 Tahun	32
3. Pembelajaran AUD Berbasis Kecerdasan Jamak	36
C. Media Pembelajaran.....	54
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	56
2. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	67
D. Batik.....	76
1. Hakikat Batik	77
2. Aplikasi Media Batik pada Pembelajaran AUD.....	88
E. Hasil Penelitian yang Relevan	92
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	97
A. Tujuan Penelitian	97
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	99
C. Latar Penelitian.....	100
D. Metode dan Prosedur Penelitian.....	102
E. Data dan Sumber Data	112
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	115
G. Prosedur Analisis Data	126
H. Pemeriksaan Keabsahan Data	129
1. Kredibilitas.....	130

2. Transferabilitas.....	130
3. Dependabilitas.....	131
4. Konfirmabilitas.....	131
BAB IV HASIL PENELITIAN	133
A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian.....	133
B. Temuan Penelitian	136
1. Peningkatan dalam Aspek Linguistik.....	197
2. Peningkatan dalam Aspek Logika Matematika	199
3. Peningkatan dalam Aspek Kinestetik	201
4. Peningkatan dalam Aspek Visual Spasial	203
5. Peningkatan dalam Aspek Naturalistik	204
6. Peningkatan dalam Aspek Interpersonal	206
7. Peningkatan dalam Aspek Intrapersonal	207
8. Peningkatan dalam Aspek Musikal.....	209
BAB V PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN	211
A. Peningkatan dalam Aspek Linguistik	218
B. Peningkatan dalam Aspek Logika Matematika	221
C. Peningkatan dalam Aspek Kinestetik.....	223
D. Peningkatan dalam Aspek Visual Spasial.....	226
E. Peningkatan dalam Aspek Naturalistik	228

F. Peningkatan dalam Aspek Interpersonal	230
G. Peningkatan dalam Aspek Intrapersonal	232
H. Peningkatan dalam Aspek Musikal	234
BAB VI SIMPULAN DAN REKOMENDASI	236
A. Simpulan.....	236
B. Rekomendasi.....	242
DAFTAR PUSTAKA	244
LAMPIRAN	248
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Tingkat Pencapaian Kecerdasan Anak Usia 3-4.....	34
Tabel 2 : Rencana Kegiatan Harian	50
Tabel 3 : Pesan dalam Komunikasi.....	63
Tabel 4 : Rencana dan Waktu Kegiatan Penelitian.....	99
Tabel 5 : Pedoman Observasi Lembaga.....	119

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 : Kecerdasan Jamak.....	31
Bagan 2 : Kerucut Pengalaman Dale.....	63
Bagan 3 : Proses Pembuatan Batik Tulis.....	85
Bagan 4 : Arus Kegiatan Penelitian	106
Bagan 5 : Komponen Analisis Data Kualitatif.....	127

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pedoman Observasi.....	249
Lampiran 2. Pedoman Wawancara.....	251
Lampiran 3. Catatan Lapangan Hasil Wawancara.....	253
Lampiran 4. Catatan Lapangan Hasil Observasi.....	273
Lampiran 5. Pedoman Dokumen Pendukung	319
Lampiran 6. Hasil Analisis Data	354
Lampiran 6. Keabsahan Data	371

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul: “MEDIA BATIK DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN JAMAK (Studi Kualitatif Fenomenologi pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Batik Persatuan Perbatikan Indonesia Pekalongan (PPIP) Pekalongan Tahun 2012-2013)”

Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar akademik yaitu magister pendidikan. Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itulah pada kesempatan ini perkenankan penulis memberikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu: Prof. Dr. Soegeng Santoso, M.Pd. dan Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dalam melaksanakan penyusunan tesis ini dari awal hingga akhir.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (PAUD PPs UNJ), Prof. Dr. dr. Myrnawati, C.H., MS.,PKK., dan Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Penulis juga menyampaikan ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. H. Djaali, beserta jajarannya.

Selanjutnya, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Kepada kedua orang tua (Bapak Suparno dan Ibu Nok Urip) dan kepada suami tercinta (Pamuji Harto) yang tak pernah lelah memberikan sumbangan tenaga, pikiran, kasih sayang, perhatian serta do'anya.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh komponen TK & KB Batik PPIP Pekalongan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.

Besar harapan dari penulis, semoga penulisan tesis ini pada akhirnya membawa manfaat bagi pembaca, dan semoga tesis ini dapat menjadi salah satu sumbangan bagi pengembangan keilmuan, khususnya pada dunia pendidikan anak usia dini. Penulis mengharapkan masukan dari para pembaca berupa kritik maupun saran.

Jakarta, 8 Juli 2013

ODH

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan suatu bagian dari masyarakat yang memerlukan pemeliharaan dan perlindungan secara khusus serta tidak dapat dilepaskan dari bantuan orang dewasa pada tahun-tahun permulaan kehidupannya. Pendidikan hendaknya sudah diterapkan pada anak sedari usia dini untuk memaksimalkan tumbuh, kembang serta potensi yang dimilikinya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sendiri diatur dalam Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar¹. Hal ini disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rokhani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini menurut *National Assosiation in Education for Young Children (NAEYC)* adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun.

¹ Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pentingnya PAUD merupakan tanggung jawab dari pihak pemerintah, masyarakat, institusi PAUD dan orangtua untuk menanggulangi kendala-kendala yang ada. Dengan demikian, terbentuk generasi muda yang berbudi luhur, sopan santun, memiliki daya kreasi, pandai dan nasionalis. Selain itu peningkatan kualitas anak melalui pendidikan tidak terlepas dari tersedianya kerangka penyelenggaraan pendidikan yaitu falsafat atau tujuan pendidikan itu sendiri, substansi atau isi materi pembelajaran, metode atau teknik yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, interaksi dalam kegiatan pembelajaran serta sarana, prasana dan fasilitas pendukungnya. Hal ini bertujuan agar tercipta generasi penerus bangsa yang aktif, kreatif, cerdas, ceria serta berakhlak mulia. Setiap anak harus senang dan suka bermain sebab kegiatan anak usia dini adalah bermain. Kecerdasan, keberbakatan merupakan hal yang hendaknya ditangani dengan baik dan optimal supaya anak menjadi orang dewasa yang memiliki kepribadian yang berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, cerdas dan dapat berkarya dengan baik, dan pada akhirnya dapat mengabdikan diri demi kepentingan diri sendiri, negara, agama dan bangsa².

Peran pendidikan anak usia dini disinilah yang sangat membantu tumbuh dan kembang anak agar terjadi secara optimal. Lembaga pendidikan membantu memaksimalkan potensi yang telah dimiliki anak agar berkembang

²Soegeng Santoso, *"Konsep Pendidikan Anak Usia Dini": Menurut Pendirinya* (Jakarta: 2011), h.60

lebih baik lagi. Berbagai permainan serta berbagai alat permainan edukatif yang telah di *setting* merupakan lahan bermain anak sebagai upaya bermain sambil belajar. Permainan anak usia dini sangat penting dan sangat istimewa karena dapat menambahkan pengalaman mereka, meningkatkan kecakapan hidup dan memecahkan masalah. Bermain dengan banyak media media bagi anak usia dini sendiri dapat membantu dalam hal peningkatan rasa percaya dirinya. Berbagai permainan yang dijadikan sebagai sarana pembelajaran pada anak usia dini dikemas dalam sebuah wadah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut haruslah dikemas secara unik, menarik serta mengandung nilai edukatif agar mampu mengoptimalkan pertumbuhan serta perkembangan anak. Untuk memaksimalkan perkembangan serta pertumbuhan anak, salah satu sarana yang digunakan adalah kegiatan bermain bagi anak usia dini. Menurut Undang-undang Perlindungan Anak No. 23 Pasal 11 tahun 2002 dijelaskan bahwa:

“Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”.³

Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh anak karena melalui berbagai macam permainan itulah anak memperoleh pengetahuan mereka. Santrock menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru yang mendorong perilaku

³<http://www.komnasperempuan.or.id/wp-content/uploads/2009/07/UU-PERLINDUNGAN-ANAK.pdf>

penjelajahan dengan menawarkan berbagai kemungkinan kebaruan (*novelty*), kompleksitas, kejutan serta keanehan.⁴ Melalui bermain membantu anak mengenal dunia sekitar maupun dirinya sendiri serta menambah wawasan yang merupakan pilar utama bagi keberlangsungan kehidupan selanjutnya. Piaget (dalam Santrock, 2002: 273) berpendapat bahwa permainan merupakan cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir serta belajar. Permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapatkan pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi.

Kelompok Bermain Batik Persatuan Perbatikan Indonesia Pekalongan (PPIP) Pekalongan merupakan salah satu kelompok bermain yang terdapat di Kabupaten Pekalongan. Pekalongan merupakan sebuah kabupaten yang terkenal dengan tradisi kain Batiknya. Batik Pekalongan sudah termasyur bukan hanya didalam negeri tetapi sampai ke luar negeri. Sebagai salah satu nilai luhur budaya lokal batik hendaknya terus diwariskan kepada generasi penerus agar tetap lestari keberadaannya. Pengenalan budaya lokal sebagai sarana pelestarian budaya hendaknya dilakukan sejak anak usia dini agar nilai-nilai yang diajarkan dapat benar-benar terpatri dalam hati dan pikiran anak sampai pada usia selanjutnya.

⁴Santrock John W, *Life –Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 273.

Kelompok Bermain Batik PPIP Pekalongan merupakan salah satu lembaga yang berusaha untuk melestarikan budaya batik tersebut. Wujud pewarisan kebudayaan batik tersebut dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang diaplikasikan ke dalam kegiatan main anak dan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran. Pada lembaga tersebut pengenalan batik mulai dikenalkan pada anak usia 3-4 tahun. Pemilihan usia 3-4 tahun dikarenakan semakin awal pengenalan batik maka pengetahuan yang terbentuk menjadi lebih baik karena tujuan dasar pendidikan bagi anak usia dini adalah sebagai peletak dasar pendidikan bagi usia selanjutnya. Jadi semakin dini dikenalkan semakin baik pula pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki anak. Pada dasarnya pengetahuan anak tentang batik sudah terbentuk di dalam lingkungan kesehariannya karena batik merupakan kain yang sudah sangat lekat dengan kehidupan masyarakat kota Pekalongan, melalui lembaga pendidikan anak usia dini khususnya pada KB Batik PPIP Pekalongan berusaha memperdalam pengetahuan anak tentang batik yaitu mengenalkan anak pada proses pembuatan batik meliputi alat-alat yang digunakan serta teknik pembuatan batik. Kegiatan tersebut diaplikasikan ke dalam kegiatan main yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan usia anak. Seperti alat dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan tahapan usia anak agar aman digunakan dalam kegiatan main.

Melalui kegiatan pembelajaran yang mengadopsi unsur batik tersebut juga mengkolaborasikan dalam peningkatan kecerdasan jamak pada

anak. Jadi melalui kegiatan main yang mengadopsi media batik dapat meningkatkan aspek perkembangan kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun. Aspek kecerdasan jamak yang dimaksud meliputi: logika matematika, kinestetik, musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalistik, visual spasial dan seni. Kegiatan pembelajaran dengan mengadopsi media batik diaplikasikan melalui bermacam-macam kegiatan main diantaranya adalah melukis, bermain peran, karya wisata serta main pembangunan. kegiatan yang diberikan diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi anak dalam mengembangkan aspek kecerdasan jamaknya karena pada usia 3-4 tahun merupakan usia periode emas atau *golden period* dimana masa pertumbuhan fisik dan psikis anak sedang dalam laju pertumbuhan yang pesat untuk itulah perlu dimaksimalkan dengan memfasilitasinya melalui berbagai macam kegiatan main yang bernilai edukatif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian pada Kelompok Bermain Batik PPIP Pekalongan untuk mengetahui peran media batik dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis kecerdasan jamak yang diaplikasikan ke dalam kegiatan main bagi anak usia 3-4 tahun serta peneliti tertarik untuk mengetahui aspek kecerdasan jamak apa saja yang dapat ditingkatkan melalui media batik tersebut.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

a. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka peneliti mengambil fokus penelitian pada: “Media “Batik” dalam Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak”

b. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus masalah di atas maka dapat disusun subfokus penelitian yaitu:

1. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.
2. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.
3. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.
4. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.
5. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan naturalistik anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.
6. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.

7. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.
8. Media batik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan musikal anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek logika matematika pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?
2. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek kinestetik pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?
3. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak visual spasial matematika pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?
4. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek intrapersonal pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?

5. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek interpersonal pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?
6. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek linguistik pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?
7. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek logika naturalistik pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?
8. Bagaimanakah peran media batik dalam pembelajaran untuk dalam meningkatkan kecerdasan jamak aspek musikal pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan?

D. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah contoh model pembelajaran bahwa Batik dapat diaplikasikan kedalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini yang diaplikasikan kedalam kegiatan main yang dapat meningkatkan aspek kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun yang merupakan pondasi dasar bagi perkembangan pada tahapan usia selanjutnya.

b. Kegunaan Praktis

Bagi pendidik anak usia dini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bacaan bagi pengembangan kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan jamak yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran dan pengembangan model pembelajaran berbasis kecerdasan jamak yang berorientasi pada kearifan kebudayaan lokal.

Bagi Instansi Pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan bagi para pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan anak usia dini di instansi pemerintah maupun non pemerintah (swasta) bahwa batik merupakan salah satu media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini yang dapat meningkatkan aspek kecerdasan jamak.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Anak Usia Dini

Banyak teori atau konsep tentang Anak Usia Dini (AUD) yang dikemukakan dari berbagai negara maupun berbagai pakar, di Indonesia dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal¹. Dari uraian di atas bahwa anak usia dini merupakan anak dengan rentangan usia 0 sampai 6 tahun yang membutuhkan pendidikan, pengasuhan serta perlindungan dari orang dewasa disekitarnya agar ia mampu tumbuh dan berkembang dengan baik. Seperti yang kita ketahui bahwa ibu adalah madrasah pertama bagi anak-anaknya karena itu sebelum anak mendapatkan pendidikan pada bangku persekolahan maka pendidikan pertama yang didapat oleh anak adalah pendidikan di dalam keluarganya.

Pendapat tentang batasan anak usia dini juga disampaikan oleh *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* bahwa

¹ *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h.3.

anak usia dini merupakan anak usia dari lahir hingga 8 tahun². Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki disetiap tahapan perkembangan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini sebagai upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh serta memberikan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan bagi anak usia dini ini yang diselenggarakan bagi anak dari usia lahir hingga usia 8 tahun. Pendidikan pada tahapan ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional, & social education*.³

Piaget yakin bahwa seorang anak melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Kemampuan bayi melalui tahap-tahap tersebut berasal dari tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan adanya pengorganisasian struktur berfikir.⁴ Hal ini menunjukkan potensi yang luar biasa namun keberhasilannya untuk menjadi manusia cerdas tergantung pada koneksi antar sel yang dapat dibangun melalui latihan dan rangsangan pendidikan. Oleh karena itu, pada masa kanak-kanak harus terlebih dahulu dibangun koneksi antar sel agar potensi tadi tumbuh menjadi kecerdasan. Pada masa kanak-kanak merupakan masa

² <http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PSDAP.pdf> (diakses pada 16 Januari 2013)

³ Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2011), h. 7.

⁴ John. W Santrock. *Life Span Development*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 167.

yang mempunyai kesempatan paling besar untuk mengembangkan koneksi ini agar menjadi kecerdasan jadi perkembangan kecerdasan anak usia 0-4 tahun kemudian berlanjut hingga usia 8 tahun merupakan "*conditio sine quanon*" yang menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan "*Golden Period*" yang harus dimanfaatkan untuk mengembangkan kecerdasan secara optimal sekaligus menjadi pondasi untuk tahapan perkembangan kecerdasan dan pertumbuhan selanjutnya, tetapi bila tidak dimanfaat dengan sebaik mungkin bisa menjadi *boomerang* karena masa tersebut tdak dapat diulang atau digantikan pada tahapan usia selajutnya.

Piaget seorang ahli psikologi perkembangan, membagi perkembangan anak ke dalam kelompok-kelompok yaitu:⁵

1. Stadium sensorik-motorik (0 < 2 tahun)
2. Stadium pra-operasional (2 tahun < 7 tahun)
3. Stadium operasional konkret (7 tahun < 12 tahun)
4. Stadium operasional formal (12 tahun keatas)
5. Masa abstrak formal (17 tahun keatas)

Stadium sensori-motorik anak menunjukkan kecerdasan melalui gerakan-gerakan, dalam stadium ini merupakan tidakan konkret sebagai reaksi terhadap stimulus motorik.

⁵ Conny. R. Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, (Jakarta: Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia,2010), hh. 46-47.

Dalam stadium pra-operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolik dan bayangan mental. Anak sudah mampu menirukan tingkah laku yang dilihatnya dari orang lain. Berfikir pra-operasional masih menunjukkan egosentris dan anak belum mampu berfikir secara perseptual dan konseptual tetapi masih berfikir konkret. Cara berfikir dalam tahapan ini masih sangat memusat, yaitu baru mampu menunjukkan perhatian pada satu dimensi saja dan mengabaikan dimensi yang lain. Misalkan, jika anak diminta menggambar pemandangan alam dengan laut berwarna biru dengan pasir berwarna kecoklatan maka anak akan menggambar kan apa yang sesuai ada pada fikirannya serta pengalamannya. Dan pendidik ataupun orang dewasa disekitarnya tidak dapat memaksakan apa yang dikehendaknya dan membiarkan anak bereksplorasi serta berimajinasi sesuai apa yang ada di fikirannya.

Selanjutnya stadium operasional konkret antara usia 7-11 tahun, dalam usia ini anak mulai berfikir positif dan dapat memperhatikan lebih dari satu dimensi serta anak dapat menghubungkan antara dimensi dengan dimensi yang lainnya. Anak dapat melihat hal yang konkret saja.

Pada stadium operasional formal, anak sudah bisa berfikir secara deduktif hipotesis. Anak dapat bekerja dengan cara lain, yaitu dengan memikirkan secara teoritis, menganalisis masalahnya dan kemudian mengambil beberapa kemungkinan atas pemecahan masalah. Berdasarkan hasil analisis

anak akan membuat strategi penyelesaian dan analisis ini dilakukan anak dengan cara verbal.

Setiap anak dilahirkan dengan perbedaan kemampuan, bakat dan minat. Untuk memberikan kesempatan mendapat pemerolehan sehingga anak dapat berkembang seoptimal mungkin sesuai kemampuan, bakat dan minatnya masing-masing. Sekolah, guru, lingkungan keluarga memainkan peranan penting dalam tumbuh kembang anak. Secara umum diketahui bahwa dalam perkembangan anak perlu dipenuhi berbagai kebutuhan yaitu kebutuhan primer, pangan, sandang, papan serta kasih sayang, penghargaan terhadap dirinya dan peluang untuk mengaktualisasikan diri. Pemenuhan kebutuhan ini tergantung dari cara lingkungan berinteraksi dengan dirinya yaitu melalui pendekatan yang sifatnya memberikan perhatian, kasih sayang dan peluang untuk mengaktualisasikan diri.⁶ Pada dasarnya setiap anak memiliki pembawaan alamiah, menurut Hughes dan Hughes pembawaan alamiah tersebut adalah:⁷

Aktifitas kreatif dan rutin, pengamatan terhadap anak menunjukkan bahwa aktifitas umum mereka terdiri dari dua kelompok utama yaitu anak-anak suka membuat gerakan-gerakan yang baru tetapi mereka juga suka mengulang gerakan-gerakan lama. Mereka memiliki dua kecenderungan berbeda yaitu: mencari tahu sesuatu yang tak diketahui dan memantapkan sesuatu yang

⁶ *Ibid*, hh. 9-11

⁷ A.G. Hughes & E.H. Hughes, *Learning & Teaching: Pengantar Psikologi Pembelajaran Moder*, (Bandung: Nuansa, 2012), hh.21-23

telah diketahui. Pada suatu ketika mereka cepat bosan dan konservatif. Dua kecenderungan umum ini kemudian disebut kecenderungan kreatif dan kecenderungan rutin.

Marah, semua anak sejak lahir berteriak dan memberontak jika gerakan tubuh mereka dibatasi atau dihalangi dengan kuat. Seiring dengan bertambahnya usia, rasa marah terpancing pada banyak situasi yang lainnya. Mereka marah ketika ketika pengalaman yang menyenangkan diganggu, ketika benda-benda diambil dari mereka, ketika rasa lapar tidak terpenuhi, ketika perlakuan yang diharapkan tak kunjung datang dan ketika mereka menyadari bahwa diri mereka tidak mampu mencapai tujuan.

Takut, elemen penting lainnya dalam pembawaan anak adalah kecenderungan untuk menghindari bahaya. Seiring bertambahnya usia anak menunjukkan rasa takut terhadap bermacam-macam situasi yang menimpa mereka, misalnya ketakutan dalam gelap, takut mendengar suara keras, takut dengan kehadiran binatang tertentu, dan lain sebagainya. Namun ketakutan semacam ini bukan niscaya dan universal, sehingga para psikolog tidak sepakat jika rasa takut semacam ini merupakan bawaan sejak lahir.

Rasa ingin tahu, anak menunjukkan rasa keingintahuannya terhadap kehadiran sesuatu yang tidak familiar atau tidak akrab bagi mereka namun hal tersebut tidak sepenuhnya asing, misalnya ketika barang atau benda yang familiar ditemui berada ditempat yang baru atau ketika benda kesukaannya hilang dari tempat biasanya.

Melalui sejumlah penelitian yang dilakukan tentang otak manusia, lewat penelitian otak, ilmu saraf yang menjadi sumber praktik pendidikan anak usia dini, peneliti menegaskan bahwa faktor-faktor seperti; asuhan orang tua yang baik, kasih sayang dan kehangatan, rangsangan positif yang sesuai dari usia lahir hingga seterusnya membuat perbedaan besar dalam perkembangan kognitif untuk seumur hidupnya. Berdasarkan penelitian otak, ahli pendidikan anak usia dini memiliki keyakinan berikut tentang anak-anak:

1. Perkembangan *intelektual* yang paling cepat terjadi sebelum usia lima tahun. Gagasan untuk meningkatkan perkembangan kognitif menyiratkan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat dari lingkungan rumah yang berkualitas yang kondusif untuk belajar dan dari pengalaman sekolah dini, terutama bagi anak-anak yang tinggal di lingkungan yang beresiko membuat mereka mengalami kesulitan dalam belajar.
2. Anak tidak terlahir dengan kecerdasan yang sudah tetap. Bahwa anak memiliki kesempatan untuk belajar dan berubah. Kecerdasan setiap individu berkembang tergantung pada banyak variabel, seperti pengalaman, cara membesarkan anak, faktor ekonomi, nutrisi dan kualitas lingkungan sebelum dan sesudah kelahiran.
3. Anak-anak yang dibesarkan di rumah yang tidak merangsang kecerdasan mungkin tertinggal dari anak-anak yang dibesarkan di lingkungan yang lebih menguntungkan. Pengalaman menunjukkan bahwa anak-anak yang

tidak memiliki lingkungan yang mendukung pembelajaran berhadapan dengan resiko sepanjang hidup.

4. Perawatan orang tua yang baik, kasih sayang yang hangat dan menyenangkan serta stimulasi positif sesuai usia yang diberikan sejak lahir membuat perbedaan pada keseluruhan perkembangan anak seumur hidup.
5. Interaksi positif dengan orang dewasa yang mengasuh merangsang otak bayi dalam membentuk koneksi sinapsis, memperkuat koneksi yang sudah ada. Koneksi yang digunakan permanen seiring berjalannya waktu dan yang tidak digunakan akan layu dan tidak aktif.
6. Pengalaman dini selama periode sensitif dan “jendela kesempatan” begitu kuat sehingga dapat mengubah sepenuhnya anak berkembang. Masukan yang tepat pada saat yang tepat penting bagi anak agar dapat sepenuhnya mengembangkan potensi kognitif.

Melalui keyakinan dasar mengenai perkembangan otak anak dengan jelas menunjukkan bahwa usia dini penting bagi perkembangan otak dan fondasi pembelajaran dan kehidupan.⁸

⁸ George S. Morison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini : edisi kelima*, (Jakarta: Indeks, 2012), hh. 45-47.

B. Kecerdasan Jamak

Intelligences (kecerdasan) merupakan istilah yang sulit untuk didefinisikan sehingga menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda. *Bainbrige* menyampaikan bahwa kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berfikir abstrak.⁹ Definisi lain tentang kecerdasan mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami ide-ide kompleks, kemampuan untuk berfikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat, belajar dari pengalaman dan bahkan kemampuan untuk memahami hubungan. *Piaget* menyebutkan bahwa sebagian lain mengatakan bahwa *intelligence is a mental adaptation to new circumstances* (kecerdasan merupakan adaptasi mental pada keadaan baru. Terdapat juga pandangan yang lebih spesifik dengan menyatakan bahwa kecerdasan itu lebih merupakan *insting* dan kebiasaan yang turun temurun atau adaptasi yang diperoleh untuk mengulangi keadaan; yang dimulai dengan *trial and error* secara empiris. Menurut *Piaget* dalam *Yaumi* (2012: 9) permasalahan, hipotesis, dan kontrol yang merupakan embrio adanya keinginan untuk

⁹ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h. 9

melakukan *trial and error* serta karakteristik pengujian empiris dari adaptasi sensorimotorik yang dikembangkan merupakan penanda yang kuat.¹⁰

1. Hakikat Kecerdasan Jamak

Multiple Intelligences atau biasa disebut dengan kecerdasan jamak menurut *Fleetham* merupakan berbagai ketrampilan dan bakat yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran.¹¹ Teori ini juga dikemukakan oleh *Gardner*, berkeyakinan bahwa manusia memiliki bukan hanya satu kecerdasan, namun memiliki seperangkat kecakapan. Sebagian besar orang mengarahkan kecerdasannya terfokus pada kombinasi kecakapan verbal-bahasa dan logika-matematika, yang merupakan kekuatan intelektual dan kurang memahami potensi yang lainnya. Potensi lainnya yang dikemukakan oleh Gardner adalah kecerdasan visual-spasial, gerak-tubuh, musik-ritmik, interpersonal, intrapersonal serta kecerdasan naturalis yang juga harus mendapatkan prioritas yang sama seperti kecerdasan logika-matematika dan verbal-bahasa. Setiap individu mempunyai keminonjolan kecerdasan yang berbeda satu sama lain, baik kekuatannya maupun kombinasinya.

Dalam kaitannya dengan kecerdasan jamak, Gardner mengemukakan bahwa:

¹⁰ *Ibid.*, hh. 9-10

¹¹ *Ibid.*, h. 12

“virtue of one's goal (a property of all human beings all of us possess these 8 or 9 intelligences) a dimension on which human being differ (no two people - not even identical twins-possess exactly the same profile if intelligences); the way in which one carries out a task in virtue of one's goals.

Bahwa setiap orang memiliki 8-9 kecerdasan, tetapi tidak seorangpun bahkan orang kembar memiliki kecerdasan yang sama hal ini tergantung kepada individu dalam mengoptimalkan kecerdasannya.

Dalam bukunya *Intelligence Reframed*, Gardner mendefinisikan kecerdasan jamak sebagai berikut:

“An intelligences as the ability to solve or to create products that are valued within one or more culcural setting”¹²

Jadi kecerdasan jamak menurut Gardner adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sebuah produk dalam satu atau lebih lingkungan budaya.

Dalam perkembangannya setelah mendapatkan banyak masukan serta kritik kemudian Gardner memperbaiki definisi mengenai kecerdasan jamak tersebut menjadi:

“Intelligences as a biopsycological potential to process information that can be activated in a cultural setting to solve problems and create products that are of value in a culture”¹³

Bahwa kecerdasan merupakan potensi biopsikologi untuk memproses informasi yang dapat diaktifkan dalam suatu lingkungan budaya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan menciptakan produk yang

¹² *Ibid.*, h.33

¹³ *Ibid.*, hh. 33-34

berharga dalam suatu lingkungan budaya. Mengutip pendapat Clark dalam Semiawan, ketika dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalamnya 100-200 milyar sel neuron yang tersimpan di otaknya. Setiap neuron tersebut siap ditumbuh kembangkan untuk memproses beberapa trilyun stimulasi yang diterima melalui panca indera, hal ini pulalah yang mempengaruhi tingkat kecerdasan, kepribadian, dan kualitas hidup seorang anak.¹⁴

Dalam perkembangannya konsep kecerdasan jamak telah memberikan implikasi yang signifikan terhadap perkembangan di dunia pendidikan. Gardner berkeyakinan bahwa setiap manusia memiliki bukan hanya satu kecerdasan dalam intelegensi saja melainkan secara relatif memiliki otonomi berupa seperangkat kecerdasan, oleh karena itu cara orang dewasa atau guru dalam membelajarkan anak harus memperhatikan setiap keunggulan yang dimiliki oleh anak karena setiap anak memiliki potensi serta cara belajar yang berbeda. Gardner pada mulanya memaparkan 8 aspek kecerdasan yang terdiri dari:¹⁵

Kecerdasan Linguistik, dari bayi mengoceh sampai balita dapat mengucapkan kalimat sederhana, kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata berkembang sampai masa kanak-kanak awal. Menulis atau

¹⁴ Sujiono, *op.cit.*, h.49

¹⁵ Howard Gardner, *Frames of Mind, the Theory of Multiple Intellegences*. (New York: Perseus Group Book, 2004), hh. 73-327.

berbicara, berkembang sesuai dengan urutan dan irama kata. Anak-anak belajar bahasa dari lingkungannya dan diperkaya melalui pembelajaran disekolah dengan belajar membaca, menulis, berbicara dan menulis kreatif. Anak yang telah mencapai kemampuan verbal linguistik, senang membaca, menulis, menceritakan kisah, bermain permainan kata dan berkomunikasi secara efektif.¹⁶ Anak yang memiliki kecredasan lingusitik memiliki cir-ciri antara lain: (1) dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru, (2) sering memainkan kata-kata, (3) masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem, (4) dapat mengenali kata-kata dari lagu, (5) dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain, (6) lancar dalam mengungkapkan ide-ide, (7) dapat berbagi pengalaman secara verbal, (8) mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi, (9) mampu menggunakan kalimat lengkap.

Kecerdasan Logika Matematika, diawali saat bayi mulai mengamati lingkungannya dan dilanjutkan sampai masa balita sampai dapat mengenali objek, kemampuan untuk mengelompokkan dan menggunakan angka, pola akan terus berkembang dan tumbuh hingga masa kanak-kanak awal. Anak-anak juga dapat belajar dari lingkungan sekitarnya yang dapat memberikan kesempatan anak dalam mengenal konsep matematika dan sains pada keadaan yang sesungguhnya yang dapat menyediakan aktivitas yang dapat

¹⁶ Hilda L. Jackman, diterjemahkan oleh Oktarina Dwi Handayani, *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World*, (USA: Wadsworth, 2012), hh. 10-11.

mendukung konsep matematikanya dan memecahkan masalah dengan menyenangkan, relevan dan menantang. Anak yang mahir pada kemampuan logika matematika belajar dengan banyak bertanya tentang cara, informasi bagaimana membuat hubungan antara suatu benda , menjelajah, dan mencari pemecahan suatu masalah yang rumit dan kemampuan untuk membuat suatu alasan.¹⁷ Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika memiliki karakteristik (1) dapat mengurutkan benda, (2) dapat mengelompokkan benda, (3) mulai tertarik pada angka, (4) dapat mengikuti tiga perintah secara spontan, (5) beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan.

Kecerdasan Visual Spasial, kemampuan ini dimulai dari bayi yaitu dengan membedakan wajah orang-orang disekitarnya sampai pada masa balita yang disebut dengan tahapan pertama, sarana untuk melihat dunia dengan pemahaman yang menyeluruh dan akan berlanjut sampai masa kanak-kanak awal. Menciptakan gambar visual dengan bentuk, warna, dan pemahaman tentang bentuk baru. Lingkungan belajar di ruang kelas dapat memperkaya pengetahuan tentang grafis dan mendorong kesempatan untuk memproses penglihatan yang baik seperti berfikir dan merencanakan dengan objek tiga dimensi. Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial berfikir dalam gambar seperti, menggambar, mendisain, dan menciptakan sesuatu dan memlihat

¹⁷ *Ibid*, h. 11

sesuatu dari sisi yang berbeda.¹⁸ Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial memiliki karakteristik: (1) mampu berfikir spasial, (2) dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain, (3) senang menggambar menggunakan krayon, (4) senang mewarnai dengan krayon, (5) dapat memilih dan membedakan warna, (6) senang bereksplorasi dengan warna, (7) senang mencampur warna.

Kecerdasan Kinestetik, dimulai saat bayi dapat melihat dan memegang benda yang berbeda dengan kuat dan koordinasi dengan anak yang lebih besar, kemampuan untuk menggunakan tubuhnya sendiri, membangun ekspresi, informasi diperoleh dari otot, perasaan, koordinasi dan gerak. Lingkungan sekitar merupakan salah satu media pembelajaran bagi anak untuk memberikan kesempatan berupa aktifitas yang berguna bagi tubuh yang dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Selain itu layanan pendidikan atau sekolah juga dapat memberikan pengalaman pada indera perabanya yang digunakan untuk manipulasi matematika, siens dan seni bahasa. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki karakteristik: (1) dapat melompat dengan satu kaki, (2) dapat melempar benda secara tepat, (3) dapat menangkap bola dengan tangan, (4) dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik, (5) perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat, (6) dapat mengontrol motorik halus,

¹⁸ *Ibid*, h.11.

(7) dapat memotong garis, objek benda, (8) dapat membuat beberapa huruf, (9) dapat menempel dan mengelem, (10) dapat mengulin dengan baik.

Kecerdasan Musikal, dimulai pada saat masa pre-natal yaitu dengan kesadaran suara, irama kemudian menirukan suara, selanjutnya anak akan mengembangkan kemampuan untuk menghasilkan dan mengenali sebuah lagu dari yang sederhana sampai yang sulit dan dan melihat bentuk nada dan irama. Belajar dari lingkungan sekitarnya dapat memperkaya kesempatan anak dalam bernyanyi, mendengarkan, menari, apresiasi terhadap alat musik dan praktek yang menekankan kesadaran terhadap kebudayaan musiknya. Anak yang memiliki kecerdasan musikal berfikir tentang irama dan melodi ditandai dengan: senang mendengarkan musik, bernyanyi, menari, bersenandung dan memainkan peralatan musik dan menunjukkan kepekaan terhadap lingkungan suara.¹⁹ Anak yang memiliki kecerdasan musikal memiliki karakteristik: (1) anak dapat mengenal ritme dan *jingle* dengan baik, (2) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (*bit*), (3) dapat menyanyikan lagu anak-anak, (4) dapat mengidentifikasi suara alat musik.

Kecerdasan Interpersonal, dimulai sejak bayi ikatan dengan orang tuanya memberi arti penuh pada kedekatan dengan keluarga yang lainnya, kemampuan untuk memahami orang lain meliputi perilaku, suasana hati dan perasaandibangun sejak usia dini berkaitan dengan hubungan antara sesama

¹⁹ *Ibid*

manusia dan cara berinteraksi. Lingkungan sekitar dapat memberikan pembelajaran yaitu membangun kesempatan untuk membangun hubungan orang lain melalui partisipasi secara kooperatif, berbagi, bernegosiasi, dan melakukan komunikasi secara individu maupun komunikasi dalam sebuah kelompok. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik belajar melalui mendengar, bekerja sama dalam sebuah pekerjaan, bekerja sama dan melakukan diskusi dalam aktifitas kelompok. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki karakteristik: (1) mempunyai teman karib dalam waktu singkat, (2) belajar berbagi dan mengambil giliran berperan, (3) senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.

Kecerdasan Intrapersonal, dimulai dari bayi sebagai sebuah perwujudan bahwa ia memisahkan diri dari ibunya, kemampuannya untuk mengerti tentang diri sendiri berkembang sampai masa kanak-kanak awal dan disaat yang sama untuk mengenali bagaimana perasaan, suasana hati, kekuatan serta kelemahannya. Lingkungan memeberikan dukungan pembelajaran dengan waktu dan jarak yang cukup untuk merefleksikan diri, bekerja sendiri pada lingkungan yang aman serta memberikan dorongan bagi anak. Anak belajar tentang mencapai kemampuan intrapersonal dengan memahami peraturan hubungan dengan orang lain, memiliki kepekaan diri yang kuat, senang pada pengeturan untuk mencapai tujuan, rencana dan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab dirinya, semua yang melibatkan pada

pengambilan keputusan. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal memiliki karakteristik: (1) dapat mengekspresikan perasaan, (2) lebih dapat mengontrol agresivitas, (3) dapat belajar dari kesalahan, (4) dapat mengembangkan kesadaran.

Kecerdasan Naturalis, anak tertarik saat melihat, menyentuh dan mencium aroma bunga, bereaksi pada suara kicauan burung atau bermain dengan hewan peliharaannya menunjukkan kemampuan untuk mengenali perbedaan disekitarnya. Lingkungan sekitarnya memberikan dukungan pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajah diluar ruangan melalui karya wisata, buku, pemandangan, objek, dan segala macam benda yang berkaitan dengan alam. Anak yang menunjukkan kecerdasan naturalistik belajar melalui pengamatan alam, memiliki kepekaan terhadap alam, senang pada buku, pemandangan dan benda yang ada disekitarnya.²⁰

Anak yang memiliki kecerdasan naturalis memiliki karakteristik: (1) dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, (2) dapat membedakan benda hidup dan benda mati, (3) dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, (4) dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, (5) dapat mengidentifikasi warna.

²⁰ *Ibid*, h. 12

Setelah mengetahui tentang aspek kecerdasan jamak diatas maka selanjutnya hal yang perlu kita perhatikan dalam teori kecerdasan jamak adalah: ²¹

- a. Setiap orang memiliki berbagai kecerdasan

Dikutip dari pernyataan Gardner bahwa : Bahwa setiap orang memiliki 8-9 kecerdasan, untuk memaksimalkan kecerdasan yang dimilikinya bergantung dari usaha yang dilakukan masing-masing orang tersebut.

- b. Banyak orang dapat mengembangkan setiap kecerdasan untuk kompetensi pada level yang cukup memadai.

Gardner berpendapat bahwa setiap orang memiliki kemampuan serta kapasitas untuk mengembangkan delapan kecerdasan itu jika diberi dorongan, pengayaan dan pembelajaran kepadanya.

- c. Kecerdasan selalu bekerja bersama dalam cara yang kompleks

Gardner berpendapat bahwa kecerdasan selalu berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, dan teori kecerdasan jamak ditujukan untuk menguji keistimewaan yang paling esensi dari kecerdasan tersebut dan belajar bagaimana menggunakan kecerdasan yang dimiliki secara efektif.

- d. Terdapat banyak cara untuk menjadi cerdas dalam setiap kategori

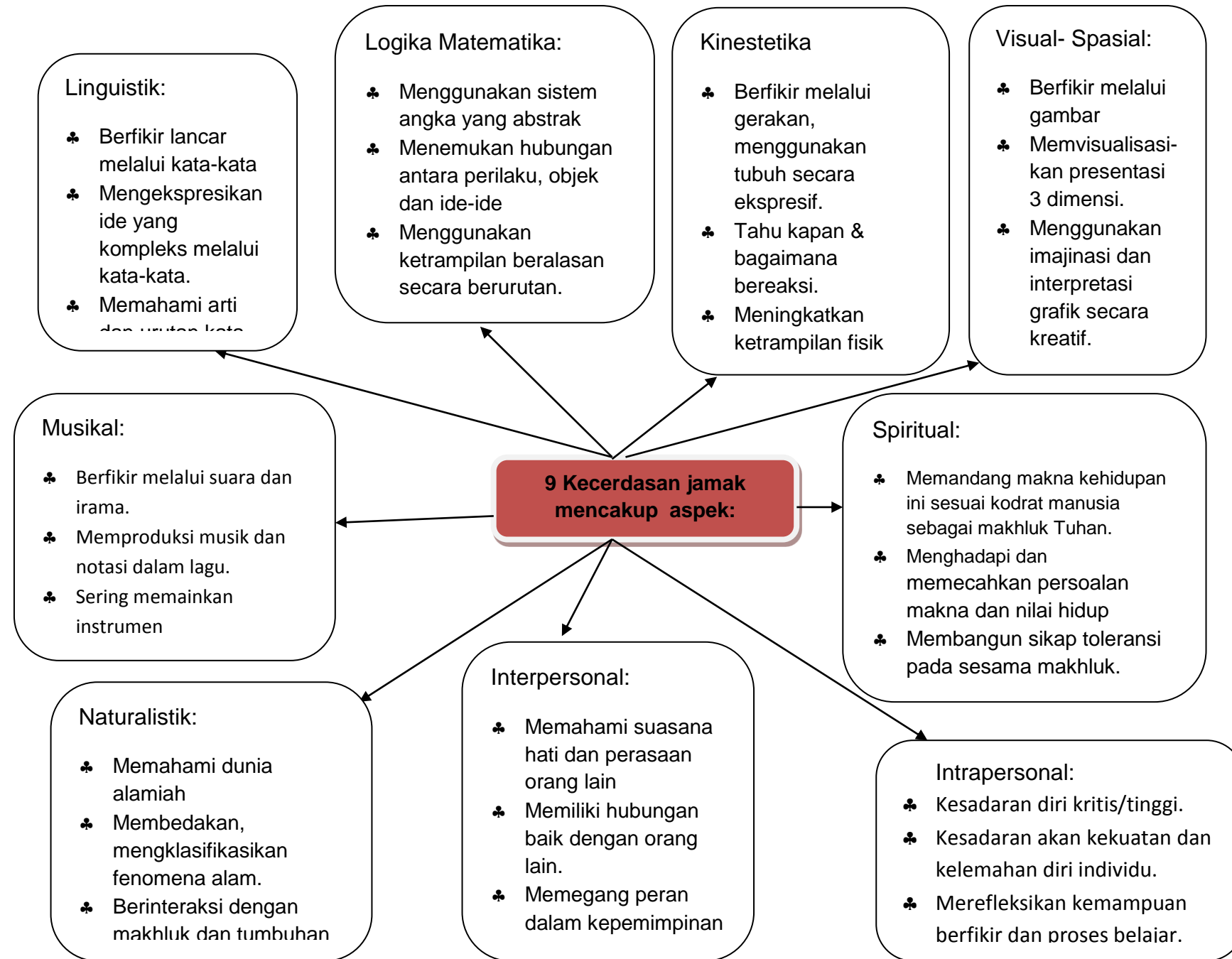
²¹ Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom*, (Virginia, USA : ASCD, 2009), hh. 15-16.

Tidak ada patokan atau standar khusus yang mengatribusikan bahwa seseorang harus memiliki kecerdasan pada sebuah bidang tertentu.

Pendapat lain tentang teori kecerdasan jamak disampaikan oleh Sujiono dalam bukunya *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* yang membagi kecerdasan jamak kedalam 9 aspek, digambarkan kedalam bagan kecerdasan jamak dibawah ini:²²

²² Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks 2010), h. 56

Bagan 1 :
Kecerdasan Jamak



Sumber: Stefanakis, *Multiple Intelligences and Portofolio: A Window Into the Learner's Mind*. Portsmouth, NH: Heinemann, 2002 (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010: 56)

2. Kecerdasan Jamak Anak Usia 3-4 tahun

Usia prasekolah merupakan tahapan usia yang istimewa, usia prasekolah merupakan tahapan usia sebelum anak memasuki jenjang pendidikan di taman kanak-kanak pada usia prasekolah yaitu usia 3-4 tahun merupakan masa penting untuk belajar dan membangun segala potensi yang dimilikinya. Tidak hanya usia untuk tumbuh, tetapi usia dimana anak benar-benar belajar dilingkungan mulai sekolah (Coople & Bredekamp, 2009).²³

Usia tiga tahun merupakan periode yang berbeda bagi perkembangan yaitu adanya tambahan kemampuan dan adanya tantangan. Mereka selalu ingin mencoba hal yang baru tetapi juga merasa putus asa ketika gagal dengan apa yang mereka lakukan. Dengan semakin bertambahnya kosakata yang mereka miliki, mereka mulai terlibat dalam sebuah percakapan tetapi mereka belum bisa bermain dengan temannya karena mereka sering kali menemui sebuah kesulitan untuk bermain dalam sebuah kelompok. Usia tiga tahun merupakan usia dimana anak mulai senang berfantasi dan melakukan permainan imajinatif. Mereka belum mengetahui antara fantas dan kenyataan. Anak usia tiga tahun ini mulai senang dengan gambar dan buku cerita dan lebih memahami isyarat secara verbal. Kemudian berlanjut pada kegiatan menjelajah dan bereksperimen. Pendidik pada usia ini harus memahami kemampuan serta kompetensi peserta didiknya yang sedang berkembang.

²³ *Ibid*, h.16

Usia empat tahun, pada usia ini anak sangat antusias dan mengeluarkan banyak tenaga dalam menjalani aktivitasnya. Kemampuan mereka mulai berkembang secara mandiri dengan melakukan sesuatu tanpa bantuan, seiring dengan peningkatan kemampuan otot besar dan kecilnya dan anak memiliki rasa percaya diri yang lebih besar. Pada tahapan usia ini anak senang dan bersemangat mempelajari hal yang baru dan suka mendapat perhatian dari orang dewasa disekitar mereka selain itu mengalami perkembangan bahasa. Pada tahapan usia ini anak memiliki ketertarikan terhadap lingkungannya hal tersebut dia dapatkan dari eksplorasi lingkungan. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar kepada lingkungan disekitarnya dan mendorongnya bertanya kepada orang disekitarnya. Mereka mulai memiliki angan-angan tentang cita-cita mereka, hal ini didapat dari eksplorasi lingkungan sekitar, misalkan ketika anak melihat polisi maka ia akan bertanya segala sesuatu tentang polisi, jika ia pergi ke kebun binatang maka akan menanyakan tentang segala sesuatu yang dilihatnya. Hal inilah yang kemudian mendorong anak di usia 4 tahun untuk menciptakan permainan imajinatif tentang segala sesuatu yang pernah mereka jumpai. Mereka lebih senang melakukan permainan berkelompok, meskipun kadang mereka bermain secara individual. Sebagai pendidik saat menghadapi anak yang aktif, ia akan dihujani dengan banyak pertanyaan, selain itu anak diusia ini akan berkeras hati mencoba melakukan sesuatu diluar batas kemampuan anak. Tetapi dengan bantuan pendidik mereka dapat melakukannya. Seorang

pendidik hendaknya mengetahui dengan melakukan pengamatan untuk membangun *setting* bermain bagi anak-anak agar dapat mengoptimalkan perkembangan mereka.²⁴

Tabel 1:
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3- <4 tahun
Nilai- nilai agama & moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan. 2. Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan.
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) 2. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. 3. Meniti diatas papan yang cukup lebar 4. Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak) 5. Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat).
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung.

²⁴ *Ibid*

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memasukkan benda kecil kedalam botol 3. Meronce manik-manik yang tidak terlalu kecil dengan benang yang agak kaku. 4. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.
Kognitif (Pengetahuan Umum)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menemukan/mengenalinya bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang, mobil, dsb. 2. Menyebutkan nama makanan dan rasanya. 3. Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama.
Mengenal konsep, ukuran, bentuk dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menempatkan benda dalam urutan ukuran. 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan. 3. Mengenal konsep banyak dan sedikit.
Bahasa (Menerima Bahasa)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana. 2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
Sosio-Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Bersabar menunggu giliran. 3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok. 4. Mulai menghargai orang lain. 5. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar. 6. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.
--	--

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no. 58 tahun 2009 tentang:
Standar Pendidikan Anak Usia Dini
(Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kementerian Pendidikan Nasional,
2010) h. 8-10

3. Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Jamak

Menurut Gagne, Manusia melakukan kegiatan belajar dalam arti luas selama manusia tersebut terjaga. Proses belajar itu berlangsung terus menerus sepanjang waktu. Belajar dan memori manusia dipandang berlangsung sepanjang hidup manusia.²⁵ Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari bahasa Inggris *Instruction*. Kata *Instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas dari pada pengajarannya. Jika kata pengajaran ada dalam konteks guru, murid di ruang formal, maka pembelajaran atau *instruction* mencakup pula pada kegiatan belajar mengajar

²⁵ Robert M. Gagne, *Essential of Learning for Instruction*, (Hinsdale, Illionis: The Dryden Press, 1975) h.29.

yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik. UNESCO memberikan resep yang berupa “empat pilar pembelajaran”, yakni:²⁶

Learning to Know, belajar untuk mengetahui berkaitan dengan pemerolehan, penguasaan dan pemanfaatan pengetahuan. Belajar untuk mengetahui oleh UNESCO dipahami sebagai cara dan tujuan dari eksistensi manusia. Hal ini sesuai dengan penegasan Jacques Delors yang menyatakan adanya dua manfaat pengetahuan yaitu: pengetahuan sebagai cara (*means*) dan pengetahuan sebagai tujuan (*end*). Sebagai cara hidup, terkait keniscayaan bahwa manusia wajib memahami dunia sekelilingnya, minimal sesuai dengan pemenuhan kebutuhannya untuk menjadi makhluk yang berkehormatan dan memiliki percaya diri, mengembangkan ketrampilan okupasional serta berkomunikasi dengan yang lain. Belajar untuk mengetahui bertujuan untuk memberikan kepuasan karena pemerolehan pemahaman, pengetahuan dan kepuasan melalui penemuan-penemuan mandiri.

Learning to Do, menurut UNESCO belajar dalam bentuk ini berkaitan dengan pendidikan vokasional. Maknanya, lembaga pendidikan wajib memberikan serta menyiapkan ketrampilan dasar bagi peserta didiknya sebagai dasar dalam menyiapkan keterampilan hidupnya yang dapat digunakan untuk menyiapkan kehidupan selanjutnya.

²⁶ Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hh.29-33

Learning to Be, belajar untuk menjadi manusia yang utuh mengharuskan tujuan belajar dirancang dan diimplementasikan sedemikian rupa, sehingga pembelajar menjadi manusia yang utuh, paripurna. Manusia yang utuh adalah manusia yang seluruh aspek kepribadiannya berkembang secara optimal dan seimbang, baik aspek ketakwaan terhadap Tuhan, intelektual, emosi, sosial, fisik maupun moral. Seimbang dalam kecerdasan intelektual, emosional, sosial dan spiritualnya.

Learning to Live Together, mengisyaratkan keniscayaan interaksi berbagai kelompok dan golongan dalam kehidupan global. Agar dapat berinteraksi, berkomunikasi, saling berbagi, bekerja sama dan hidup bersama dan hidup saling menghargai dalam kesetaraan, sejak kecil anak harus dilatih, dibiasakan hidup berdampingan bersama. Anak harus belajar dari hidup bersama secara damai, terlebih lagi dalam sebuah negara yang multikultural dan multietnik sehingga mereka bisa bersosialisasi sejak awal (*being sociable*).

Wiliam Stern berpendapat bahwa sejak anak lahir anak sudah dibekali bakat. Dalam proses perkembangan anak, pembawaan dan faktor lingkungan keduanya mempunyai peranan penting. Bakat merupakan hereditas, dibawa saat lahir tidak akan berkembang dengan sendirinya tanpa adanya dukungan yang sesuai. Sebaliknya lingkungan yang baik tidak dapat menghasilkan perkembangan anak yang optimal jika memang anak tidak memiliki bakat yang baik yang diperlukan bagi perkembangannya.

Berdasarkan pandangan ini Stern mengambil sebuah kesimpulan bahwa hasil pendidikan itu bergantung kepada pembawaan dan lingkungan seakan-akan dua garis yang bergerak menuju suatu titik pertemuan, suatu konvergensi.²⁷ *National Asociation for the Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa program pendidikan anak usia dini yang bermutu tinggi memberikan lingkungan yang aman dan penuh kasih sayang dapat meningkatkan perkembangan fisik, sosial, emosional serta kognitif anak usia dini sambil memberikan respon terhadap berbagai kebutuhan keluarga.²⁸

Proses pembelajaran merupakan cara yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan peserta didiknya agar mencapai kompetensi yang ditetapkan. Ada sejumlah metode dalam menyampaikan materi pelajaran, yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, antara lain:²⁹

Metode tanya jawab (*Respons*) merupakan sebuah metode yang melibatkan peserta didik dalam pembicaraan dan mengeluarkan pendapat sendiri. Pada umumnya pada metode ini menempuh dua macam cara yaitu: memerikan stimulasi dan mengadakan pengarahan aktivitas belajar. Melalui pertanyaan peserta didik didorong untuk mencari dan menemukan jawaban yang tepat dan memuaskan. Dalam mencari dan menemukan itu ia berfikir dengan menghubungkan bagian pengetahuan yang ada pada dirinya dengan

²⁷ *Ibid*, h. 52.

²⁸ Terjemahan, Sue Bredekamp, Editor, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Brith throughAge 8* (Washington DC : Ninth Print, 1992), h.2.

²⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Jakarta: Alfabeta, 2010),hh. 201-221.

isi pertanyaan itu. Dalam metode tanya jawab inilah cara penyajian materi dilakukan dengan interaksi dua arah antara guru dan siswa atau sebaliknya yang juga sama-sama aktif. Dalam metode pembelajaran ini guru dituntut untuk menciptakan suasana kondusif sehingga terjadi dialog antara keduanya, selain itu guru dapat merangsang kreativitas anak sehingga anak mempunyai keberanian dalam mengemukakan pertanyaan atau jawaban.

Selain metode tanya jawab diatas, **metode diskusi** merupakan sebuah metode yang melibatkan interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan guru untuk menganalisa, menggali atau memperdebatkan suatu topik tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan keterampilan bertanya, berkomunikasi serta memberikan gagasan atau suatu permasalahan yang dipelajari.

Metode kerja kelompok merupakan sebuah metode mengajar dengan mengkondisikan peserta didik dalam suatu kelompok sebagai satu kesatuan dan diberi tugas untuk dibahas dalam kelompok tersebut. Peranan guru dalam penggunaan metode ini adalah guru menjadi dominan dalam menyiapkan materi pembelajaran yang dapat melibatkan kerja sama anak didalam pembelajaran kelompok.

Metode demonstrasi merupakan format interaksi belajar mengajar yang sengaja mempertunjukkan atau memperagakan tindakan, proses atau prosedur yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik atau orang lain.

Metode pengajaran unit dapat diartikan sebagai suatu cara belajar mengajar dimana siswa dan guru mengarahkan kegiatan pada pemecahan-pemecahan suatu masalah yang telah dirumuskan lebih dahulu secara bersama-sama.

Metode lainnya ialah metode simulasi, diartikan sebagai cara penyajian pengajaran dengan menggunakan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau benda yang sebenarnya. Metode ini dapat digunakan guru dalam kegiatan bercerita, guru dapat menggunakan boneka tangan sebagai bahan simulasi. Misalkan boneka harimau mewakili tokoh harimau dan lain sebagainya.

Metode Inkuiri merupakan cara penyampaian dalam kegiatan pembelajaran dengan penelaahan sesuatu yang bersifat mencari secara kritis, analisis dan argumentative (ilmiah) dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju sebuah kesimpulan.

Menurut Moeslichatoen dalam memilih sebuah metode pembelajaran bagi anak usia dini guru perlu memperhatikan;

- a) Karakteristik tujuan kegiatan yang meliputi pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik dan pengembangan sikap serta nilai.
- b) Karakteristik anak yang meliputi kebiasaan anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Moeslichatoen menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia prasekolah yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah metode bermain, metode karyawisata, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode proyek, metode bercerita serta metode pemberian tugas baik dalam kelompok maupun secara individual.³⁰

Amstrong mengilustrasikan bahwa kegiatan pembelajaran kecerdasan jamak digambarkan seperti pernyataan dibawah ini:

“Seorang guru dapat merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kecerdasan jamak peserta didiknya, kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan dengan membelajarkan peserta didiknya menggunakan penekanan ritmik (musik-ritmik), kemudian menggambar di papan tulis untuk mengilustrasikan sebuah maksud (visual-spasial), membuat gerakan dramatik saat ia berbicara (gerak-tubuh) kemudian melakukan jeda yang bertujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk merenung dan memikirkan (intrapersonal) serta dapat mengundang anak untuk melakukan kegiatan interaksi selanjutnya (interpersonal)”.³¹

Pernyataan Armstrong tersebut diatas mengidentifikasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan jamak seorang guru haruslah secara lengkap menyajikan sebuah pembelajaran yang dapat memaksimalkan potensi kecerdasan jamak anak. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mengarah kepada pengembangan kecerdasan jamak. John Goodlad mengemukakan bahwa:

³⁰ *Ibid.*, hh. 24-29

³¹ Armstrong, *op.cit.*,h. 51

“...Nearly 70% of classroom time was consumed by teacher talk, mainly teachers talking at students (giving instructions, lecturing)”³²

Dari pernyataan Goodlad diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa: 70% waktu mengajar guru dikelas digunakan untuk berbicara kepada muridnya (*teacher center*), yaitu dengan memberikan arahan serta ceramah kepada para peserta didiknya. Fakta tersebut membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran masih terpusat kepada guru dan guru merupakan komponen yang dominan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut masih bertolak belakang dengan prinsip pembelajaran anak usia dini seperti yang dikemukakan oleh JJ. Rouseau:

“Di dalam pendidikan anak yang ditetapkakan bukanlah pembelajaran melalui kata-kata, pembelajaran yang ditekankan adalah pembelajaran melalui pengalaman, bukan melalui buku sebagai sumber belajar tetapi lingkungan disekitar kehidupan anak”³³

Pernyataan serupa diperkuat oleh pernyataan Margaret E. Bell yang menyatakan bahwa pengertian pembelajaran yang sesuai bagi anak usia dini adalah apabila pembelajaran lebih menekankan pada proses keaktifan dari anak, sedangkan peran pendidik atau guru adalah sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Jasmine (dalam Sujiono dan Sujiono, 2010: 55) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan kecerdasan jamak sangatlah penting untuk mengutamakan perbedaan individual pada anak didik. Implikasinya teori dalam proses pendidikan dan pembelajaran adalah bahwa

³² *Ibid*, h. 48

³³ *Ibid*, h. 49

pengajar harus memperhatikan modalitas kecerdasan dengan cara menggunakan berbagai strategi dan pendekatan sehingga anak akan dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat dipilih sesuai dengan gaya dan cara belajar anak. Hal ini merupakan kekuatan agar anak dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan yang lebih penting adalah rasa senang dan nyaman dalam belajar dan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya yang berbeda-beda.³⁴

Dalam menyusun kegiatan pembelajaran diperlukan sebuah rencana atau rancangan dalam kegiatan pembelajaran hal tersebut yang dimaksud dengan rencana kegiatan pembelajaran. Rencana pembelajaran merupakan gambaran kegiatan pembelajaran yang termuat dalam aktivitas secara keseluruhan sebelum kegiatan pembelajaran yangt sesungguhnya dilaksanakan.³⁵ Pembelajaran yang efektif pada pendidikan anak usia dini digambarkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Anak terlibat aktif
- b. Tujuan dijabarkan dengan jelas dan terukur
- c. Aktivitas penyajian materi / isi kurikulum dilakukan dengan cara belajar melalui bermain yang bermakna, terfokus dan merupakan perubahan yang disengaja.

³⁴ Sujiono dan Sujiono, *op.cit.*, h. 55.

³⁵ Kementerian Pendidikan Nasional, *Penyusunan Rencana Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Dirjen PNFI, 2010), h.2.

- d. Dibangun dari pengalaman belajar sebelumnya.
- e. Menyeluruh (mencakup proses pembelajaran, metode, media, evaluasi, dll)
- f. Ditujukan untuk kepentingan anak.³⁶

Pembelajaran disusun dengan cara menjabarkan aspek-aspek perkembangan yang ada dalam menu pembelajaran generik atau dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) Standart Nasional PAUD. Pertumbuhan dan perkembangan anak disusun berdasarkan kelompok usia anak 0-1 tahun, 1-2 tahun, 2-3 tahun, 4-5 tahun, dan 5-6 tahun.³⁷ Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam menyusun rencana pembelajaran yaitu:

- a. Mengembangkan semua aspek perkembangan
- b. Memuat tujuan pembelajaran berdasarkan minat dan kebutuhan anak.
- c. Kegiatan yang direncanakan membangun pengalaman anak baik bekerja secara individual maupun bekerja dalam kelompok.
- d. Memuat ragam pilihan kegiatan main yang mendukung main sensorik, main peran dan main pembangunan.
- e. Mendukung kegiatan main yang menyenangkan, menantang dan menyatu dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Berbasis pada agama, budaya setempat dan mengenalkan ragam budaya dalam kegiatan yang sesuai.

³⁶ *Ibid*

³⁷ *Ibid*

- g. Mengembangkan wawasan anak tentang diri, keluarga dan lingkungan sekitarnya.
- h. Mendukung keterlibatan orang tua.³⁸

Hal lain yang harus diperhatikan dalam penyusunan pembelajaran dilakukan dalam beberapa langkah, enam langkah yang harus diperhatikan dalam penyusunan rencana pembelajaran yaitu:

Menetapkan tahap perkembangan yang sesuai dengan usia anak, penyusunan rencana pembelajaran diawali dengan menentukan kelompok usia anak prasekolah mengacu pada Standar Nasional PAUD.

Menetapkan Tingkat Pencapaian Perkembangan dan Indikator Kemampuan, tingkat pencapaian perkembangan menjabarkan tentang pertumbuhan dan perkembangan yang berhasil dicapai anak pada suatu tahap tertentu. Pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, kesehatan serta gizi anak. Setiap aspek perkembangan memuat indikator-indikator kemampuan. Indikator dapat dijadikan sebagai patokan atau dasar dalam mengembangkan kegiatan. Satu indikator dapat dikembangkan melalui berbagai macam kegiatan atau sebaliknya.

Menetapkan konsep pengetahuan yang akan dikenalkan dan materi kurikulum, tahap selanjutnya menetapkan konsep pengetahuan yang akan

³⁸ *Ibid*, h. 4.

dibangun pada anak. Konsep pengetahuan ini mencakup: keaksaraan, matematika, sains, ilmu sosial, seni, dan teknologi.

Menetapkan tema, tema merupakan pokok bahasan selama dalam kegiatan pembelajaran anak. Penentuan tema didiskusikan oleh guru berdasarkan masukan dari orangtua dan anak. Semua rencana pembelajaran yang baik yang ada di kelompok usia 2-3 tahun (*Toddler*) maupun kelompok 3-6 tahun (kelompok prasekolah) menggunakan tema yang sama untuk waktu tertentu. Setiap tema dibahas selama anak tertarik terhadap pokok bahasan tersebut sehingga tema tidak kaku dan baku. Penentuan tema memperhatikan hal-hal dibawah ini:

1. Minat atau ketertarikan anak.
2. Usia dan tahap perkembangan anak
3. Memperkuat pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki anak.
4. Ketersediaan sumber yang dapat dipelajari atau diamati anak
5. Ketersediaan alat atau media yang dapat dimainkan anak secara sendiri maupun berkelompok.
6. Mendukung pengetahuan dan aspek perkembangan anak
7. Nilai, kepercayaan, budaya yang berlaku di masyarakat.
8. Peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi saat itu yang berkaitan dengan kehidupan anak.

Tema tidak dijadikan patokan untuk pencapaian kemampuan yang harus dicapai anak, tetapi sebagai bingkai guru untuk memfasilitasi kegiatan main anak agar potensi yang dimilikinya dapat muncul.

Menyusun rencana kegiatan pembelajaran, kegiatan main yang disusun berdasarkan pada materi kurikulum dan sentra pembelajaran. Rencana kegiatan pembelajaran ini dapat digunakan sebagai rencana kegiatan mingguan hal ini dikarenakan indikator, konsep pengetahuan, materi pembelajaran dan temanya dapat diulang-ulang selama seminggu, yang berbeda adalah kegiatan bermainnya.

Menyiapkan alat dan bahan, alat dan bahan yang dipilih sebaiknya berasal dari alam dan bahan-bahan daur ulang, seperti kayu, bambu, tanah liat, pasir, daun-daunan, biji-bijian, batu, kerang, kotak bekas, dan lain sebagainya. Bahan-bahan tersebut diharapkan dapat memberikan gagasan pada anak untuk menggunakan dalam banyak cara yang kreatif dan mendukung anak untuk membuat pilihan dan keputusan sendiri, merencanakan, meneliti dan menginvestigasi, menggali lebih dalam, bereksperimen dan membangun pengetahuan baik secara sendiri maupun berkelompok dengan dukungan dan lingkungan yang sudah disiapkan oleh pendidik.³⁹

³⁹ *Ibid*,h. 5-13.

Berikut ini contoh salah satu rencana kegiatan bermain bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak yang telah diteliti dan dikembangkan pada anak usia 3-4 tahun dikelompok bermain.⁴⁰

Kelompok : Bermain Tema : Aku dan Keluargaku
 Semester : II Sub tema : Anggota
 keluargaku dan tugasnya Minggu/Hari ke : 1/1
 Alokasi waktu : 08.20 – 10.10 WIB

Pembukaan / Jurnal Pagi ;

- Salam pagi hari : Menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta.
- Ikrar & berdo'a : Anak bersama guru, boleh pinjam satu anak yang berbeda.
- Jurnal Pagi : Menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi ini, membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini (*Appersepsi*).

Kegiatan Inti

⁴⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2011) hh.226-227.

Tabel 2: Rencana Kegiatan Harian

Aspek Pengembangan & Indikator	Strategi Pengembangan			Pengalaman Belajar dan urutan kegiatan	Assesment Perkembangan Anak
	Materi	Metoda	Media		
Dapat melakukan gerakan bebas mengikuti irama lagu.	Gerak senam sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Praktik Langsung ♣ Out Door 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Tape Recorder ♣ Kaset lagu "kasih Ibu" 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Guru mengajak anak ke halaman dan membuat lingkaran ♣ Guru mengadakan pemanasan ♣ Anak bersama guru mulai melakukan gerakan bebas seirama dengan lagu lagu "oh Ibu dan Ayah". ♣ Guru memimpin untuk melakukan pendinginan sebagai tanda berakhirnya kegiatan lainnya. 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Lisan ♣ Perbuatan ♣ Tertulis ♣ Portofolio hasil karya anak
Dapat Menjawab pertanyaan tentang berbagi dengan sesama anggota keluarga Dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang tugas anggota keluarga.	Berbagi dengan anggota keluarga. Tugas anggota Keluarga	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Bercerita ♣ Bercakap-cakap ♣ Bercakap-cakap 	Melalui Flanel anggota keluarga	Kegiatan ini integrasi antara kegiatan di rumah dan di sekolah: <ul style="list-style-type: none"> ♣ Guru mengatur posisi duduk anak (circle time) ♣ Guru mulai bercerita tentang anggota keluarga dan tugasnya. ♣ Diselingi dengan kegiatan bercakap-cakap antara anak dan guru serta dengan anak lainnya. ♣ Guru menghubungkan antara tugas anak di rumah dengan di sekolah 	Idem
Dapat membedakan ukuran besar, kecil: Aku, Ayah dan Ibu. Mengucapkan doa "untuk Ayah dan Ibu"	Ukuran: Besar-Kecil Do'a untuk Ayah dan Ibu serta artinya	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Diskusi ♣ Praktik langsung ♣ Circle Time di Clasic Area 	Gambar laminating anggota keluarga	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Guru memperhatikan boneka anggota keluarga ♣ Guru menjelaskan satu persatu tentang anggota keluarga. ♣ Anak diminta untuk mengamati dan mengurutkan mulai dari ukuran tubuh dari yang terbesar samapi terkecil. ♣ Berdo'a, kegiatan ini berlangsung setelah anak melakukan kegiatan mengukur : <ul style="list-style-type: none"> - Sikap tubuh - Suara saat berdo'a - Suasana. 	Idem
Dapat menstempel dengan tangan.	Stempel tangan	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Praktik Langsung ♣ Di area seni 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Kertas A4 ♣ Cat air ♣ Krayon/pensil ♣ Piring 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Cairkan beberapa warna cat air dalam piring kemudian celupkan tangan anak pada cat air tersebut ♣ Buat stempel pada kertas A4, guru memberi nama anak dibagian belakang kertas. ♣ Hias stempel sesuai kreasi anak. 	Idem
Dapat bertepuk tangan mengikuti irama lagu "Sayang Ayah, Ibu"	Bertepuk tangan mengikuti irama	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Praktik langsung ♣ Circle Time 	♣ Tangan anak	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Guru meminta anak berdiri dan membuat setengah lingkaran, posisi anak menghadap guru. ♣ Guru mencontohkan cara bertepuk, diikuti semua anak. ♣ Anak mengulangi tepuk tangan, guru boleh meminta beberapa anak yang telah terampil bertepuk untuk memimpin. 	Idem

penutup / Jurnal Siang:

- Jurnal siang : review kegiatan satu hari, umpan balik dan informasi tentang kegiatan besok sebagai motivasi bagi anak.
- Do'a pulang dan salam perpisahan.

Kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Hal tersebut tidak terlepas dari prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran seperti dibawah ini⁴¹:

a. Berorientasi pada kebutuhan anak

Pada dasarnya setiap anak memiliki kebutuhan dasar yang sama seperti kebutuhan fisik, rasa aman, dihargai, tidak dibeda-bedakan, bersosialisasi dan kebutuhan untuk diakui. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini pendidik harus memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut dengan tidak membedakan antara anak yang satu dengan yang lainnya. Pendidik harus memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis anak agar mereka dapat belajar secara optimal.

b. Sesuai dengan perkembangan anak

Setiap anak belajar melalui tahapan pembelajaran, anak akan siap belajar sesuatu apabila dia sudah menguasai kemampuan sebelumnya. Oleh karena

⁴¹ Kementerian Pendidikan Nasional, *Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini: pada Lembaga Kelompok Bermain*, (Jakarta: Dirjen PNFI, 2010), hh.4-11.

itu pendidik harus mengetahui tahapan perkembangan anak dan tidak memaksakan suatu kemampuan pada anak sebelum ia siap.

c. Sesuai dengan keunikan setiap individu

Anak merupakan individu yang unik yang memiliki gaya belajar yang berbeda, gaya belajar tersebut antara lain: ada anak yang belajar lebih mudah dengan mendengarkan (auditori), melihat (visual) dan ada anak yang mudah menangkap suatu informasi saat dia bergerak (kinestetik). Untuk mendukung hal tersebut hendaknya pendidik harus menggunakan cara yang beragam dalam membangun pengalaman anak, serta menyediakan kegiatan main yang beragam.

d. Anak belajar dari yang konkrit ke abstrak, dari yang sederhana ke kompleks, dari gerakan ke verbal dan dari diri sendiri ke sosial.

Anak mulai belajar dari hal yang paling konkrit yang dapat dirasakan oleh panca inderanya ke hal-hal yang bersifat imajinatif. Kemampuan komunikasi anak dimulai dengan menggunakan bahasa tubuh lalu berkembang menggunakan bahasa lisan. Anak memahami lingkungannya dimulai dari hal-hal yang terkait dengan dirinya kemudian ke lingkungan dan orang-orang yang paling dekat dengan dirinya sampai kepada lingkungan yang lebih luas. Dengan demikian pendidik harus menyediakan alat-alat main yang konkrit, alat yang bisa digunakan sebagai pengganti benda yang sesungguhnya, sampai alat dan bahan main yang dapat mendukung imajinasi abstrak anak.

Pendidik juga harus memahami bahasa tubuh anak dan membantu mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan main.

e. Anak sebagai pembelajar aktif.

Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, mempunyai banyak ide serta tidak bisa diam dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu pendidik harus menyediakan berbagai alat, memberi kesempatan anak untuk memainkan berbagai alat main dengan berbagai cara dan memberikan waktu kepada anak untuk mengenal lingkungannya dengan caranya sendiri.

f. Anak belajar melalui interaksi sosial

Salah satu cara belajar anak adalah dengan mengamati, meniru dan melakukan. Melalui cara ini anak belajar bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai, atau pengetahuan dan ketrampilan lainnya. Pendidik dan orang-orang dewasa disekitar anak seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang lain. Pendidik harus mendukung anak bermain sendiri, dengan kelompok kecil, dan bermain dengan kelompok besar. Selain itu pendidik harus memberikan pengalaman kepada anak lainnya baik usia maupun lebih dewasa darinya.

g. Menyediakan lingkungan main yang mendukung proses belajar

Guru sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran anak, dituntut untuk menciptakan lingkungan bermain yang membuat anak aman, nyaman dan betah dalam melaksanakan kegiatan mainnya.

C. Media Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk menghasilkan kegiatan belajar yang dapat memberikan pengetahuan baru bagi peserta didiknya bisa disampaikan dengan berbagai macam cara menggunakan media pembelajaran. Istilah media, bila digunakan dalam konteks suatu pendidikan, berarti kombinasi barang atau sistem barang apapun yang digunakan untuk menyampaikan komunikasi dan stimulus kepada peserta didik.⁴² Media merupakan alat atau saluran komunikasi. Kata *media* sendiri berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Sedangkan secara harfiah, *media* berarti perantara, perantara yang dimaksud adalah perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk kedalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur dan sebagainya⁴³. Media tersebut dapat dijadikan sebagai bentuk dari media pengajaran jika dapat membawa pesan dalam tujuannya untuk mencapai kegiatan pembelajaran. Karena itu agar suatu media dapat dijadikan media pembelajaran maka media tersebut haruslah memiliki keterkaitan antara media dengan pesan dan metode⁴⁴.

Selain pendapat diatas beberapa pakar juga memberikan pendapat tentang media pembelajaran. *Briggs* menyatakan bahwa media pembelajaran adalah

⁴² Gagne, *op.,cit.* H.371.

⁴³ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran: Mengenal, Merancang dan Mempraktikkannya* (Yogyakarta: Diva Press: 2011), h. 13.

⁴⁴ *Ibid*

sifat-fisat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar⁴⁵. Gagne menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional mendefinisikan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual. Menurut Richard dalam istilah umum, media berarti untuk televisi, radio dan surat kabar dianggap sebagai keseluruhan dan sebagai cara menghibur dari menyebarkan berita atau informasi kepada sejumlah besar orang. Dalam bahasa mengajar, bahan ajar yang melibatkan penggunaan berbagai jenis media seperti media visual dan cetak kadang-kadang dikenal sebagai multi media atau campuran media. Ada berbagai macam media, namun alat bantu visual yang sesuai untuk pelajar, khususnya pelajar muda para peraga yang umum menggunakan gambar, benda-benda yang benar-benar atau nyata, gambar atau guru-membuat gambar grafik, poster, kartun, dan kartu flash untuk membantu mengajarkan bahasa inggris⁴⁶.

⁴⁵ *Ibid*

⁴⁶ Ministry of National Education, "Instructional Media", (Directorat General of Quality Improvment of Teacher and Education Personnel: 2009), h: 2.

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dimana penyajian materinya menggunakan alat untuk proses transmisi informasi, dalam hal ini diperkuat oleh pendapat dari *National Education Association* (NEA) yang mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan yaitu sebagai segala sesuatu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, dibaca, didengar beserta instrumen yang dipergunakan dalam kegiatan tersebut.⁴⁷ Bertitik tolak dari kenyataan tersebut di atas, maka proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (siswa/pebelajar atau mungkin juga guru). Criticos mengemukakan bahwa penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, yang selanjutnya ditafsirkan oleh penerima pesan. Adakalanya proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Menurut Sadiman kegagalan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya *hambatan psikologis* (yang menyangkut minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, dan pengetahuan), *hambatan fisik* berupa kelelahan, keterbatasan

⁴⁷ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Pranada Media, 2005), h. 457

daya alat indera, dan kondisi kesehatan penerima pesan. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah *hambatan kultural* (berupa perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan), dan *hambatan lingkungan* yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar. Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, maka sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien⁴⁸. Menurut Azhar Arsyad terdapat beberapa ciri-ciri umum yang terkandung dalam batasan pengertian media pembelajaran diantaranya adalah:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan istilah *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan menggunakan pancaindera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan istilah *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.

⁴⁸ <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/> (diakses pada 30 Januari 2013)

- d. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalkan: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalkan film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalkan: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁴⁹

Media dan sumber belajar serta bermain dapat digunakan oleh anak bersama guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat memengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan. Melalui media dan sumber belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan yang ada⁵⁰. Melalui media pembelajaran, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan dengan kebutuhan belajar didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik anak. Diharapkan media mampu mengubah perilaku belajar anak ke arah yang lebih baik secara efektif dan efisien.

Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi

⁴⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hh.6-7.

⁵⁰ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, "Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak". (Jakarta: Indeks, 2010), h.73.

antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien.

Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa

kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti

membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain⁵¹.

Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya memperhatikan rumusan dalam penggunaannya, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan rumusan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, hal ini dimaksudkan media pembelajaran yang dipilih ditentukan atas dasar tujuan instruksional yang ditetapkan. Tujuan instruksional tersebut berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis serta materi yang diberikan memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, materi pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi memerlukan bantuan media pembelajaran agar mudah dipahami siswa dan mempermudah penyampaian materi.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media, media pembelajaran yang digunakan hendaknya tidak mempersulit guru atau pendidik dalam memperolehnya. Media yang digunakan setidaknya dapat dibuat sendiri oleh pendidik, murah biaya serta sederhana dan praktis.

⁵¹ <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/29381/4/Chapter%20II.pdf> (Diakses pada 30 Januari 2013)

- d. Keterampilan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, salah satu hal dalam penggunaan media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah pendidik dapat menggunakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika pendidik tidak terampil dalam menggunakannya maka dampak dari penggunaan media tersebut tidak akan optimal bagi siswa dan kegiatan pembelajaran itu sendiri.
- e. Media yang digunakan disesuaikan dengan taraf berfikir siswa, dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya menyajikan media pembelajaran yang disesuaikan dengan taraf berfikir siswa agar mempermudah siswa dalam memahami maksud yang terkandung dalam pembelajaran tersebut.⁵²

Materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru disebut dengan pesan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan peserta didik sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol sehingga dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*)⁵³. Proses tersebut dapat digambarkan seperti dibawah ini:

⁵²*Ibid*, hh. 71-73

⁵³*Ibid*, h. 8

Tabel 3:
Pesan dalam Komunikasi

Pesan diproduksi dengan:		Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan
Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb.	↔	Mendengar
Memvisualisasikan melalui film, foto lukisan, gambar, model, patung, grafika, gerakan nonverbal.	↔	Mengamati
Menulis atau mengarang	↔	Membaca

(Sumber: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*), h. 8

Hasil belajar peserta didik diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Proses pemerolehan tersebut digambarkan dalam kerucut pengalaman Dale, seperti dibawah ini:

Bagan 2:
Kerucut Pengalaman Dale



Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu pengalaman langsung melibatkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* misalkan keikutsertaan dalam menyiapkan makanan, melakukan pengamatan langsung dilapangan terhadap suatu objek, melakukan percobaan dan lain sebagainya. Kesemua kegiatan tersebut memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁵⁴

Media pembelajaran berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media pembelajaran visual hendaknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk media pembelajaran visual berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang menunjukkan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi cerita; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti bagan chart yang menyajikan gambaran /

⁵⁴ *Ibid*, hh.10-11

kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambaran-gambaran atau angka-angka. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual, antara lain:

- a. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- b. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati.
- c. Gunakan prinsip untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan yang divisualkan secara berdampingan.
- d. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua media visual.
- e. Visual yang terproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- f. Hindari visual yang tidak seimbang.
- g. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.⁵⁵

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai

⁵⁵ Arsyad, *loc.cit.*, hh.91-93.

dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakan dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi. Tatahan elemen yang terdapat dalam media visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya. unsur-unsur yang harus dipertimbangkan dalam penggunaan media visual antara lain: (a) kesederhanaan, kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung, elemen yang sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan. (b) keterpaduan, elemen-elemen yang terdapat dalam visual harus terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual merupakan suatu bentuk yang menyeluruh, dapat dikenal serta membantu pemahaman informasi dan pesan yang dikandungnya. (c) penekanan, dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting. (d) keseimbangan, bentuk dan pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

2. Media Pembelajaran bagi Anak Usia Dini

Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu dalam mendidik anak semua masih melalui kegiatan bermain baik itu sarana maupun prasarananya. Menurut Undang-undang Perlindungan Anak No. 23 Pasal 11 tahun 2002 dijelaskan bahwa:

“Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri”.⁵⁶

Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh anak karena melalui berbagai macam permainan itulah anak memperoleh pengetahuan mereka. Santrock menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu alat bagi anak-anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru yang mendorong perilaku penjelajahan dengan menawarkan berbagai kemungkinan kebaruan (*novelty*), kompleksitas, kejutan serta keanehan.⁵⁷ Dengan bermain membantu anak mengenal dunia sekitar maupun dirinya sendiri serta menambah wawasan yang merupakan pilar utama bagi keberlangsungan kehidupan selanjutnya.

Dalam teori Konstruktivisme yang disampaikan oleh Piaget, permainan merupakan cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berfikir serta belajar. Permainan memberikan

⁵⁶ <http://www.komnasperempuan.or.id/wp-content/uploads/2009/07/UU-PERLINDUNGAN-ANAK.pdf>

⁵⁷ Santrok John W, *Life –Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 273.

kesempatan praktik dan berfikir, sehingga anak bisa mendapatkan pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi (air, pasir, tanah liat, peralatan dalam dan luar ruangan, teka-teki, balok, mainan, alat rumah tangga, boneka, pakaian, alat pertukangan, alat musik, dan lain sebagainya. Kegiatan fisik yang ada dalam permainan mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan mengizinkan mereka untuk menyentuh, menjelajahi, merasakan, menguji, melakukan percobaan, berbicara dan berikan kesempatan berfikir. Lewat proses-proses inilah anak-anak dapat memahami tentang dunia mereka dan belajar tentang cara kerja benda-benda. Hasilnya, anak-anak akan belajar untuk memahami dunianya. Bermain dengan anak-anak lain juga memudahkan anak untuk mengembangkan makna hubungan sosial. Ketika bermain dengan anak-anak lain, anak belajar untuk bersosialisasi, memahami diri sendiri dan memahami orang lain memiliki pandangan dan nilai-nilai yang berbeda dengannya. Lewat permainan dengan anak lainnya anak belajar untuk memecahkan masalah dan bekerja sama. Permainan aktif juga memberikan kepercayaan diri akan diri mereka; apa yang dapat mereka raih dan membuat mereka menjadi individu yang dapat mengatur diri sendiri. Permainan juga merupakan alat penting untuk menyediakan kegiatan fisik dan mental yang diperlukan anak untuk mendorong perkembangan kognitif.⁵⁸ Piaget meyakini bahwa permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan

⁵⁸Morison, *Op.Cit.*, h. 69.

sarana untuk membentuk pengetahuan anak tentang dunianya. Anak belajar lewat keikutsertaan aktif. Vygotsky meyakini interaksi sosial yang terjadi dalam permainan penting perkembangan anak. Anak mempelajari ketrampilan sosial seperti kerjasama dan kolaborasi yang mendukung dan meningkatkan perkembangan kognitif mereka lewat interaksi sosial dengan orang lain. Memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih diantara beragam kegiatan belajar yang direncanakan dengan baik meningkatkan kemungkinan mereka akan belajar lewat permainan.⁵⁹ Dibawah ini merupakan permainan berdasarkan tipe permainan anak:

Permainan Sosial

Mildren Parten mengidentifikasi enam tahap permainan dan deskripsi permainan sosial anak:

- a. Permainan Diam adalah permainan dimana anak tidak bermain dengan apapun atau siapapun; anak hanya berdiri atau duduk tanpa melakukan apapun.
- b. Permainan sendiri merupakan permainan dimana anak bermain sendiri, dan tampak tidak memperhatikan anak-anak lain.
- c. Permainan menonton adalah permainan dimana anak menonton dan mengamati permainan anak-anak lain. Pusat perhatiannya adalah anak-anak lain.
- d. Permainan menyamai adalah permainan dimana anak bermain sendiri namun dengan cara yang sama dengan anak-anak lain dengan mainan atau bahan lain yang serupa dengan permainan anak-anak lain.

⁵⁹ *Ibid.*, h. 235.

- e. Dalam permainan asosiatif, anak berinteraksi satu sama lain, mungkin dengan menanyakan pertanyaan atau berbagi bahan namun tidak bermain bersama.

Dalam permainan kooperatif, anak-anak bermain secara aktif, seringkali permainan ini telah diatur oleh guru atau pendidik.

Permainan Kognitif

Froebel, Montessori, dan Piaget menyadari pentingnya permainan kognitif. Mereka melihat partisipasi anak sebagai hubungan langsung ke pengetahuan dan perkembangan. Dari perspektif Piaget, permainan kognitif dianggap sebagai perkembangan kognitif secara literal.

Permainan Fungsional

Permainan fungsional terjadi selama periode sensorik motorik dan sebagai respons bagi aktivitas otot dan kebutuhan untuk menjadi aktif. Permainan fungsional dicirikan dengan pengulangan, manipulasi dan imitasi diri. Permainan fungsional memungkinkan anak mempraktikkan dan mempelajari kemampuan fisik sambil menjelajahi lingkungan disekeliling mereka. Anak usia dini terutama menyukai pengulangan gerakan untuk kesenangan. Mereka terlihat dalam kesan sensorik untuk kesenangan. Pengulangan bahasa juga merupakan bagian dari permainan fungsional.

Permainan Simbolik

Piaget menyebutkan permainan simbolik sebagai permainan “mari berpura-pura”. Selama tahapan ini, anak secara bebas menunjukkan

kemampuan fisik dan kreatif serta kesadaran sosial melalui banyak cara, sebagai cara dengan berpura-pura menirukan gerakan maupun suara binatang.

Permainan aturan

Jenis permainan ini dilakukan pada masa kanak-kanak menengah dan masa dewasa.

Permainan bebas

Permainan ini terjadi saat anak bermain dalam lingkungan yang berisi materi dan orang yang dapat berinteraksi dengan mereka. Materi pembelajaran dapat dikelompokkan dalam pusat dengan perlengkapan yang sama. Suasana dalam permainan bebas ini bersifat informal, tidak berstruktur dan tidak tertekan. Episode permainan dan pembelajaran biasanya ditentukan oleh minat anak. Hasil dari permainan ini adalah sosialisasi, perkembangan, emosi, kontrol diri, dan perkembangan konsep.

Permainan Sosiodrama

Permainan drama memungkinkan anak berpartisipasi seolah-olah mengalami sendiri dalam cakupan luas aktivitas yang terkait dengan keluarga, masyarakat, warisan budaya sendiri maupun budaya lain. Permainan ini biasanya terdiri dari dua jenis: sosiodrama dan fantasi. Permainan sosiodrama biasanya melibatkan aktivitas dan peristiwa nyata sehari-hari, permainan fantasi biasanya melibatkan dongeng, legenda maupun peristiwa fantasi anak. Melalui permainan ini anak memiliki kesempatan

mengungkapkan diri, mengambil peran yang berbeda, dan berinteraksi dengan rekan.

Permainan Outdoor

Lingkungan dan aktivitas luar kelas mendorong perkembangan otot besar dan kecil serta koordinasi tubuh sekaligus perkembangan bahasa, interaksi sosial dan kreativitas. Area Outdoor merupakan lingkungan pembelajaran, oleh sebab itu, taman bermain hendaknya dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Permainan Kasar

Suatu teori permainan menyebutkan bahwa anak bermain karena secara biologis mereka diprogram untuk melakukannya, yaitu merupakan bagian dari warisan genetik anak untuk terlibat dalam aktivitas permainan. Aktivitas permainan kasar memungkinkan anak belajar cara memimpin dan mengikut, mengembangkan ketrampilan fisik, berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang berbeda dan menumbuhkan kemampuan untuk memberi dan menerima.

Bila dihubungkan dengan anak usia dini, media pembelajaran dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau sering disingkat APE. Menurut Sudono (2000), alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu

desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak. Alat permainan yang dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya:⁶⁰

1. *Active learning*, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktifan anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
2. *Attractive learning*, yaitu pembelajaran yang menarik sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
3. *Joyful learning*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.

⁶⁰ artikel untuk majalah Tot's Educare , diunduh dari:
[\(http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=pengertian%20alat%20permainan%20edukatif%20&source=web&cd=8&ved=0CGUQFjAH&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsystem%2Ffiles%2Flain-lain%2Fnelva-rolina-spd%2FArtikel%2520utk%2520Majalah%2520Tot's%2520Educare.doc&ei=Qi01UafiK4byrQfW3oGoDw&usg=AFQjCNFC_Ma-Dikc2Oknu56JErDIYunT6A&bvm=bv.43148975,d.bmk \)](http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=pengertian%20alat%20permainan%20edukatif%20&source=web&cd=8&ved=0CGUQFjAH&url=http%3A%2F%2Fstaff.uny.ac.id%2Fsystem%2Ffiles%2Flain-lain%2Fnelva-rolina-spd%2FArtikel%2520utk%2520Majalah%2520Tot's%2520Educare.doc&ei=Qi01UafiK4byrQfW3oGoDw&usg=AFQjCNFC_Ma-Dikc2Oknu56JErDIYunT6A&bvm=bv.43148975,d.bmk)

4. *Multiple Intelligences Approach*, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang.

Alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu. Andang Ismail menjelaskan tentang konsep alat permainan edukatif sebagai berikut:

- a. Alat permainan edukatif merupakan seperangkat instrumen, baik merupakan metode maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar.
- b. Alat permainan edukatif adalah serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual anak sehingga muncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimiliki anak dapat melejit.
- c. Jika dipandang dari sudut materialnya, alat permainan edukatif terdiri dari berbagai jenis yang dapat mengembangkan daya berfikir (kognisi), cipta, bahasa, motorik dan ketrampilan anak.
- d. Bahan yang digunakan sebagai alat permainan edukatif tidak mengikat, harus terbuat dari salah satu bahan dasar, seperti plastik, kayu, tanah, plastisin, spon atau yang lainnya.

- e. Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang lengkap yang dapat memberi peluang kepada anak untuk dapat bereksplorasi sepuasnya.⁶¹

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan tentang definisi alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana permainan yang mengandung nilai edukatif bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan anak. Menurut Gros, bermain merupakan alat yang berguna bagi anak untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu dalam alat permainan edukatif memiliki beberapa persyaratan antara lain:

- a. Aman bagi anak, anak usia 0-5 tahun yang sedang belajar mengenal benda biasanya akan memasukkan segala sesuatu yang dipegangnya ke dalam mulut. Oleh karena itu alat permainan edukatif haruslah aman digunakan bagi anak.
- b. Mengandung nilai pendidikan, yaitu harus disesuaikan dengan taraf perkembangan anak dan dapat membantu memaksimalkan aspek perkembangan anak.
- c. Awet dan tidak mudah rusak.
- d. Mudah perawatannya.
- e. Dibuat dari bahan yang mudah didapat disekitar.
- f. Ukuran dan berat harus sesuai dengan usia anak.

⁶¹ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hh. 172-174.

- g. Bentuknya sederhana dan menarik.
- h. Mudah diterima oleh masyarakat dan harganya relatif terjangkau.
- i. Dapat dikembangkan dari alat permainan atau permainan tradisional.
- j. Cara memainkannya sangat bervariasi dan tidak terlalu sulit sehingga tidak membuat anak bosan dan frustrasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang baik bukanlah alat permainan yang membuat pusing, menjemukan, mahal harganya serta membuat anak bosan untuk melakukan permainan melalui alat permainan tersebut. Untuk itu dalam pembuatan dan pemilihan APE sebaiknya orang dewasa (pendidik dan orang tua) mempertimbangkan sisi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas yang dibuatnya.

D. Batik

Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk

Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober, 2009.⁶²

1. Hakikat Batik

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Batik adalah kain bergambar (bercorak, beragi) yang pembuatannya dilakukan dengan cara tertentu (mula-mula ditulis atau disurat dengan lilin lalu diwarnakan dengan tarum atau sogu).⁶³ Batik merupakan salah satu warisan budaya dari bangsa Indonesia yang sudah termasyur hingga ke manca negara. Di Indonesia, batik dipercaya sudah ada semenjak zaman Majapahit, dan menjadi sangat populer akhir abad XVIII atau awal abad XIX. Batik yang dihasilkan ialah semuanya batik tulis sampai awal abad XX dan batik cap baru dikenal setelah Perang Dunia I atau sekitar tahun 1920-an.⁶⁴

Motif Batik Indonesia memiliki seni dan corak yang khas berkualitas tinggi yang sudah diakui dari zaman Belanda sampai sekarang. Karena keunikan khas dan coraknya inilah yang membuat bangsa asing berusaha melirik bahkan sampai mengklaim warisan luhur dari nenek moyang kita tersebut. Motif batik tulis adalah motif batik yang dibuat langsung dengan menggunakan tangan. Proses pembuatan motif batik ini dilakukan dengan

⁶² <http://en.wikipedia.org/wiki/Batik>

⁶³ Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), h. 84

⁶⁴ http://pesonabatik.site40.net/Sejarah_Batik.html (diakses pada 04 Februari 2013)

menggunakan alat tradisional seperti canthing yang dituliskan di atas kain secara manual. Motif batik Indonesia memiliki corak dan warna yang khas. Biasanya motif batik Indonesia menggambarkan tentang alam dan peralatan tradisional. Beberapa diantaranya memiliki corak seperti burung, corak bunga, corak kupu, corak serangga, dan ada juga batik keris yang memiliki corak keris atau senjata tradisional. Corak-corak ini dibuat dengan keterampilan dan keahlian tingkat tinggi yang sudah ada sejak zaman nenek moyang yang diturunkan dari generasi ke generasi. Corak dari Motif Batik Indonesia dari daerah yang satu berbeda dengan daerah yang lainnya. Inilah yang membuat batik Indonesia khas dan unik. Sebenarnya banyak sekali corak yang dimiliki oleh berbagai daerah di seluruh penjuru Indonesia. Beberapa daerah sangat terkenal dengan batiknya, antara lain batik pekalongan, batik solo, dan batik madura. Perbedaan corak motif batik yang ada di berbagai daerah Indonesia ini biasanya dipengaruhi oleh budaya dan alam yang ada pada daerah tersebut.⁶⁵

Perlengkapan Membatik

Dalam kegiatan membatik dibutuhkan alat serta bahan yang digunakan, alat dan bahan tersebut adalah:⁶⁶

⁶⁵ <http://motifbatik.org/> (diakses pada 04 Februari 2013)

⁶⁶ <http://international-batik-center.blogspot.com/2012/09/alat-dan-bahan-membatik.html>

a. Lilin malam atau wax

Lilin malam adalah bahan perintang dalam seni batik. Yang dimaksud perintang yaitu menghalangi agar cairan warna tidak mengenai kain mori yang dilapisi lilin malam. Dengan demikian setelah diluruhkan kain tetap putih. Lilin malam yang belum digunakan berupa bongkahan padat. Oleh karena itu untuk menggunakannya harus dilelehkan terlebih dahulu. Setelah itu, dapat kita gunakan untuk menulis atau menggambar seperti menggunakan tinta. Agar dapat menjadi encer (cair), lilin malam harus dipanaskan. Pemanasan lilin malam harus dilakukan dengan api kompor. Sebagai wadahnya, digunakan wajan kecil. Bongkahan lilin malam diletakkan di dalam wajan kecil, kemudian diletakkan di atas api kompor. Karena terkena panas, lilin malam akan meleleh menjadi cair. Dalam keadaan cair inilah, lilin malam digunakan dengan alat yang disebut canting

b. Canting Tulis

Canting tulis yaitu alat untuk membuat pola batik tulis. Fungsi canting seperti pulpen, sedangkan lilin malam sebagai tintanya. Canting tulis terbuat dari lempengan tembaga tipis yang diberi gagang dengan kayu atau glagah. Konstruksi canting tulis terdiri atas kepala canting dan gagang canting. Kepala canting terdiri atas nyamplungan dan paruh canting. Nyamplungan adalah tabung untuk menampung cairan lilin malam. Cucuk atau paruh canting untuk keluarnya cairan lilin malam.

c. Gawangan

Sebenarnya gaawangan tidak terasuk alat untuk pembuat batik. Gawangan hanya alat bantu pembatik untuk meletakkan mori yang dibatik agar mudah untuk dikerjakan. Gawangan terbuat dari kayu atau bambu. Bentuknya bervariasi.

d. Canting Cap

Canting cap yaitu alat membuat pola batik dengan menggunakan teknik cap. Teknik cap sama dengan teknik stempel. Hanya saja stempelnya menggunakan canting cap. Canting ini dibunakan untuk membuat pola yang sama pada bidang kain yang lebar. Keuntungan teknik ini prosesnya lebih cepat. Konstruksi canting cap terdiri atas permukaan, badan penahan, dan gagang. Permukaan merupakan bagian canting cap yang berbentuk motif baitk. Bagian ini terbuat dari bahan tembaga tipis yang dibentuk pola. Bagian inilah yang digunakan untuk memindahkan cairan lilin malamke permukaan kain mori. Bagian penahan terbuat dari plat besai yang berguna untuk memberikan kekuatan pada bagian permukaan. Hal ini disebabkan permukaan canting yang terbuat dari tembaga tidak terlalu kuat jika ditekan. Oleh karena itu, hars ditopang dengan besi. Bagian gagang digunakan sebagai pegangan agar canting cap mudah digunakan. Gagang canting menggunakan bahan besi yang dilapisi kayu agar tidak panas.

e. Kain Mori

Kain bahan batik disebut kain mori. Kain mori terbuat dari kapas atau biasa disebut bahan katun. Kain mori ini berwarna putih.

f. Pewarna Batik

Pewarna batik dibedakan menjadi dua yaitu pewarna alam dan pewarna buatan (sintetis). Pewarna alam dibuat dari bahan alam, seperti daun-daunan, kulit kayu, umbi buah, dan kulit buah. Obat pewarna buatan yang digunakan untuk membatik banyak dijual di toko bahan batik.

Proses Membatik

Secara umum proses pembuatan batik melalui tiga tahapan yaitu pewarnaan, pemberian malam (lilin) pada kain dan pelepasan lilin dari kain. Secara sederhana dijelaskan melalui tahapan di bawah ini:⁶⁷

Kain putih yang akan dibatik dapat diberi warna dasar sesuai selera kita atau tetap berwarna putih sebelum kemudian di beri malam. Proses pemberian malam ini dapat menggunakan proses batik tulis dengan canting tangan atau dengan proses cap. Pada bagian kain yang diberi malam maka proses pewarnaan pada batik tidak dapat masuk karena tertutup oleh malam (wax resist). Setelah diberi malam, batik dicelup dengan warna. Proses pewarnaan ini dapat dilakukan beberapa kali sesuai keinginan, berapa warna yang diinginkan. Jika proses pewarnaan dan pemberian malam selesai maka malam dilunturkan dengan proses pemanasan. Batik yang telah jadi direbus

⁶⁷ <http://batikpekalongan.wordpress.com/category/teknik-pembuatan-batik/>

hingga malam menjadi leleh dan terlepas dari air. Proses perebusan ini dilakukan dua kali, yang terakhir dengan larutan soda ash untuk mematkan warna yang menempel pada batik, dan menghindari kelunturan. Setelah perebusan selesai, batik direndam air dingin dan dijemur.

Pekerjaan menulis atau mencap kain mori dimulai dengan mola atau memberi motif dengan pensil pada bagian atas permukaan kain. Alat yang digunakan adalah meja gambar berlampu dan alat tulis. Kain yang sudah dipola dengan motif diletakkan pada pemicangan, kemudian ditebalkan dengan alat canting yang berisi lilin malam cair. Lilin malam terlebih dahulu dicairkan dengan menggunakan wajan kecil yang dipanaskan diatas kompor. Pemberian lilin pertama membentuk kerangka motif yang akan berwarna coklat atau sogan. Pekerjaan memberi lilin pertama disebut dengan *Klowongan*. Klowongan ada dua tingkat, pertama disebut "*Ngerengrengan*" yaitu klowong pertama pada permukaan atas kain. Klowong tingkat ke dua disebut "*nerusi*" yaitu klowong pada bagian bawah kain. Setelah klowongan selesai, dilanjutkan dengan "*nembok*" yaitu menutup kain dengan lilin yang lebih kuat atau lebih tebal ditempat yang nantinya akan berwarna putih.

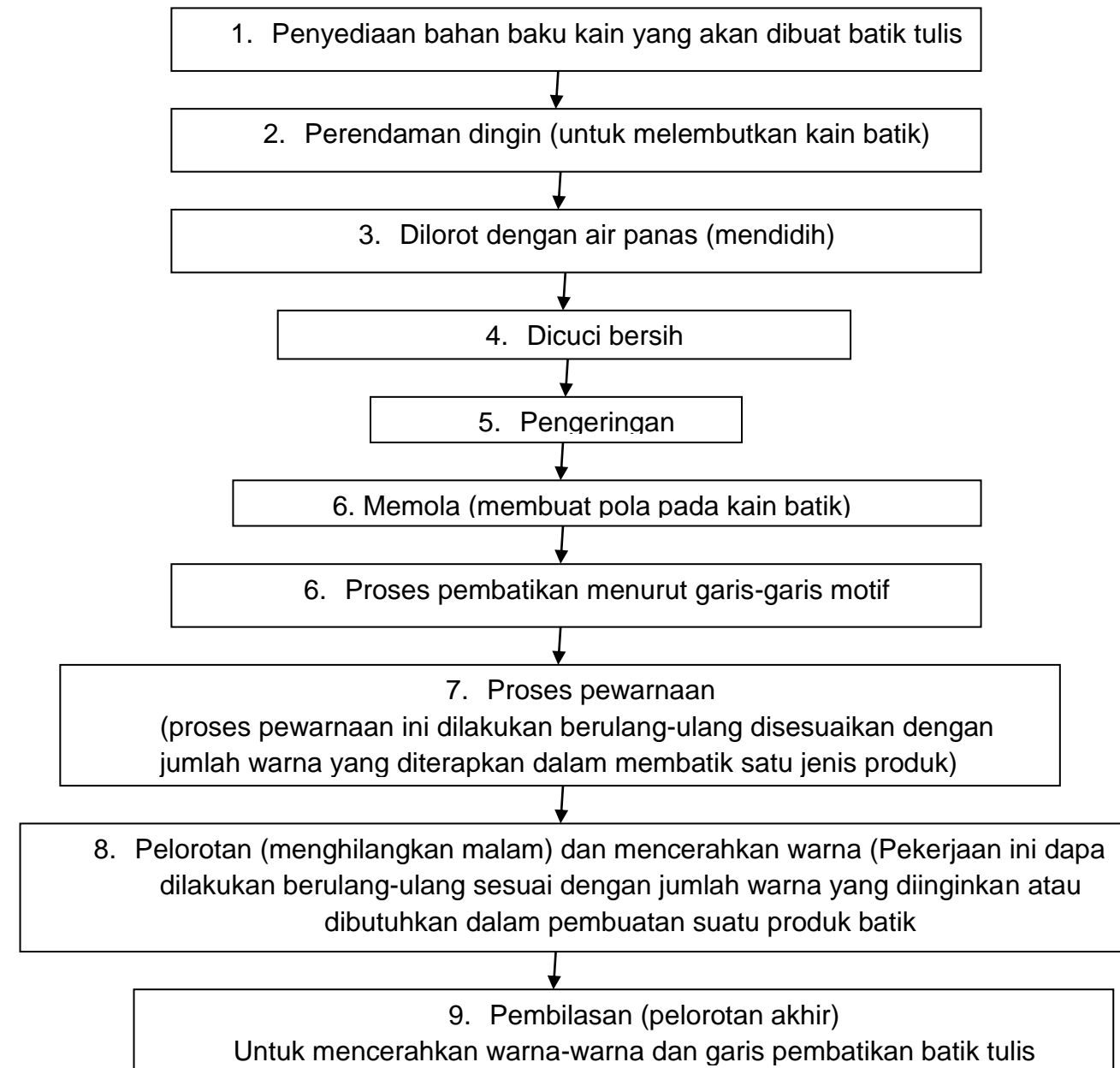
Kain batik yang telah ditulis lilin malam merupakan gambaran atau motif dari batik yang akan dibuat. Setelah seluruh permukaan motif ditebalkan malam, kain diberi warna dengan cara mencelup. Alat yang digunakan adalah wadah besar terbuat dari kain atau plastik atau bisa juga menggunakan

ember plastik. Pada proses pewarnaan bagian kain yang tidak tertutup lilin malam akan berwarna sedangkan yang tertutup tidak berwarna. Sedangkan zat pewarna yang digunakan dalam pewarnaan batik antara lain zat pewarna alam dan zat pewarna kimia. Zat pewarna alam diantaranya, kunyit untuk memberikan warna kuning, indigo untuk memberikan warna biru, mengkudu untuk memberikan warna hijau dan masih banyak lainnya. Sedangkan zat pewarna kimia dapat menggunakan jenis pewarna naptol, indigosol, remaso, ergan soga, rapidosol dan procion. Proses pewarnaan batik sendiri dibagi kedalam dua jenis yaitu: celup dan colet. Teknik pewarnaan celup adalah memberi warna kain batik yang telah dicanting dengan cara dicelup berulang-ulang. Mencilup biasanya cara yang dipakai pewarnanya menggunakan bahan pewarna alam. Teknik pewarnaan colet adalah teknik memberi warna setempat pada kain batik dengan larutan zat warna yang dikuaskan atau dilukiskan pada tempat yang akan diberi warna. Tempat yang akan diwarnai tersebut dibatasi oleh garis-garis lilin sehingga ketika warna dikuaskan di atasnya tidak akan meresap ketempat lain. Setelah kain diberi warna lilin malam yang masih melekat kemudian dikerok atau lorod dalam panci yang berisi air mendidih. Dalam air panas tersebut lilin akan mencair bercampur dengan air rebusan. Perbedaan antara teknik mencilup dan mencolet pada dasarnya adalah jika pada teknik mencilup seluruh kain dicelupkan kepada zat pewarna, sedangkan pada teknik mencolet pewarnaan tidak dilakukan dengan mencelupkan tetapi membubuhkan pewarna diatas kain dengan

menggunakan kuas seperti teknik melukis. Setelah seluruh malam dilepas dari kain, kain dicuci dan dibilas dengan air bersih lalu dikeringkan. Cara pembuatan batik tulis dengan alat dan bahan dapat digambarkan dalam tahapan proses pembuatan batik sebagai berikut:⁶⁸

⁶⁸ Anita Damayanti, *Tesis: Hubungan antara Keterampilan Membatik dan Motorik Halus dengan Kemampuan Menulis Anak 6-8 tahun*, (Jakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2011), h.90.

Bagan 4:
Proses Pembuatan Batik Tulis



Sumber: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan Dep. Perindustrian

Sedangkan menurut Wulandari proses membatik melewati beberapa tahapan, yaitu:⁶⁹

1) *Ngemplong*

Merupakan tahapan paling awal yaitu dengan menyuci kain mori, tujuannya adalah untuk menghilangkan kanji. Kemudian dilanjutkan dengan *pengeloyoran* yaitu memasukkan kain mori ke minyak jarak atau minyak kacang dengan tujuan agar kain menjadi lemas, sehingga daya serap terhadap zat warna lebih tinggi. Setelah itu kain dijemur, selanjutnya dilakukan proses *pengemplongan* yaitu kain dipalu untuk menghaluskan lapisan kain agar mudah dibatik.

2) *Nyorek* atau Memola

Merupakan proses menjiplak pola diatas dengan cara meniru kain mori dengan cara meniru pola motif yang sudah ada. Tahapan ini dilakukan langsung diatas kain dengan menggunakan pensil atau canting.

3) *Mbatik*

Merupakan tahapan dimana menorehkan batik ke kain mori, dimulai dari *nglowong* (menggambar garis diluar pola) dan *isen-isen* (mengisi pola dengan berbagai macam bentuk).

⁶⁹ Ari Wulandari, *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2011),hh.152-155.

4) *Nembok*

Merupakan proses menutupi bagian-bagian yang tidak boleh terkena warna dasar (dalam hal ini warna biru) dengan menggunakan malam. Bagian tersebut ditiup dengan lapisan malam yang tebal seolah-olah merupakan tembok.

5) *Medel*

Merupakan proses pencelupan kain yang sudah dibatik ke cairan warna berulang-ulang sehingga mendapatkan warna yang diinginkan.

6) *Ngerok dan Mbirah*

Pada proses ini, malam pada kain dikerok secara hati-hati dengan menggunakan lempengan logam, kemudian kain dibilas dengan air bersih. Setelah itu kain diangin-anginkan.

7) *Mbironi*

Merupakan menutupi warna biru dan *isen-isen* pola yang berupa cecek atau titik dengan menggunakan malam. Selain itu, ada juga proses *ngrining* yaitu proses mengisi bagian yang belum diwarnai dengan motif tertentu.

8) Menyoga

Merupakan proses mencelup kain ke dalam campuran warna coklat tersebut. Warna coklat didapatkan dari kayu yang bernama kayu soga.

9) *Ngrolod*

Merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan sehelai kain batik tulis maupun batik cap yang menggunakan perintang warna (malam). Dalam tahapan ini, pembatik melepaskan seluruh malam (lilin) dengan cara memasukkan kain yang sudah cukup tua warnanya ke dalam air mendidih. Setelah diangkat, kain dibilas dengan air bersih dan kemudian diangin-anginkan hingga kering.

2. Aplikasi Media Batik pada Pembelajaran Anak Usia Dini

Batik merupakan karya seni adiluhung wastra atau kain tradisional bangsa Indonesia. Oleh karena itu pengenalan batik hendaknya dilakukan sejak usia dini agar nilai-nilai warisan budaya bangsa dapat dilestarikan. Membatik merupakan kegiatan yang bernilai seni karena batik merupakan sebuah karya seni. Dengan belajar seni menurut Viktor dkk akan berbagai sikap mental pada diri seseorang yang sedang belajar. Sikap mental yang dimaksud adalah sikap mental emosional, intelektual, fisik, perseptual, sosial, estetik dan kreatif.⁷⁰

Media pembelajaran batik yang dimaksudkan pada kegiatan penelitian ini merupakan adaptasi dari proses pembuatan batik yaitu dari proses (1) menulis atau mengecap mori dengan lilin Batik, (2) Memberi warna

⁷⁰ Lowenfeld, Victor and Britain W Lambert, *Creative and Mental Growth. 7th Edition.*(Mew York: Mc Millan Publishing Co. Inc, 1983), h. 54

pada kain dengan cara mencelup, (3) Menghilangkan lilin Batik dari kain Batik dengan cara mengerok atau melorod dan (4) memecah lilin atau *ngeremuk*. Kegiatan tersebut disesuaikan menjadi kegiatan yang dapat dilaksanakan oleh anak usia 3-4 tahun. Alat dan bahan yang digunakan juga merupakan alat yang aman digunakan untuk anak usia 3-4 tahun. Misalkan bahan baku pembuatan yang menggunakan lilin diganti dengan menggunakan tepung kanji. Pewarna yang menggunakan pewarna tekstil diganti dengan menggunakan pewarna makanan. Menurut Hodges memperkenalkan proses pembuatan batik tradisional pada anak dengan praktik langsung bisa sangat berbahaya karena pada proses membatik salah satu bahannya menggunakan lilin panas yang telah dicairkan.⁷¹ Hal tersebut dapat disiasati dengan menggunakan bahan yang aman tetapi tidak mengurangi prinsip pembuatan kain batik yaitu perintang warna. Penggunaan tepung kanji serta pewarna makanan dapat dijadikan alternatifnya.

Bentuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media batik diantaranya adalah kegiatan memola atau menggambar motif batik pada mori disederhanakan menjadi kegiatan memola pada kertas dengan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh pendidik. Kegiatan tersebut juga dapat menggunakan canting sebagai pengganti pensil. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzuri yang menyatakan bahwa orang melukis atau menggambar atau memola pada kain mori disebut membatik. Kegiatan selanjutnya

⁷¹ Di Hodges, *501 Activities for Kids*, (Australia: Hikler Books Pty Ltd, 2005), h. 232

merupakan kegiatan memberi warna pada kain. Pada kegiatan ini dapat diaplikasikan menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu dalam bentuk kegiatan *finger painting* atau melukis dengan menggunakan jari. Pada prinsipnya kegiatan ini merupakan kegiatan yang sama-sama berkaitan dengan pewarnaan. Pada kegiatan ini anak akan belajar juga tentang pencampuran warna bahwa gabungan dua warna primer dapat menghasilkan warna baru. Kegiatan lainnya yang dapat dilaksanakan adalah kegiatan mencap. Anak dapat mencap dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan alat cap yang telah disediakan oleh pendidik. Mencap dalam kegiatan ini dapat dilaksanakan pada selembar kain. Setelah selesai kemudian anak menjemur kain yang telah mereka beri stempel cap dengan berbagai macam bentuk. Kegiatan lain yang bisa dilakukan adalah karya wisata. Karya wisata merupakan kunjungan ketempat-tempat yang bernilai edukatif. Pekalongan merupakan kota batik yang memiliki banyak sentra-sentra penjualan batik, sentra-sentra produksi batik juga terdapat museum batik pekalongan. Karya wisata yang dapat mengembangkan pengetahuan anak tentang batik dapat dilaksanakan dengan mengunjungi salah satu tempat tersebut. Misalkan saja mengunjungi museum batik dapat memberikan gambaran kepada anak tentang batik dimulai dari peralatan pembuatannya, bahan-bahannya sampai kepada motif batik yang beraneka ragam.

Kegiatan pembelajaran lain yang menggunakan media batik lainnya adalah kegiatan menjahit sederhana. Anak dapat melaksanakan kegiatan

menjahit sederhana yaitu dengan kegiatan menjelujur atau memasukkan benang dari satu lubang ke lubang lainnya. Pendidik dapat menyiapkan alat dan bahannya berupa kain yang telah dibentuk menjadi bentuk baju yang bermotif batik kemudian memberikan lubang pada pinggir kain tersebut. Selanjutnya anak dapat menjelujur mengikuti lubang yang telah dibuat oleh pendidik. Dalam kegiatan bermain peran pun mengadopsi tentang pengetahuan batik dimana anak diarahkan untuk memainkan peran dengan *setting* sentra penjualan batik, seperti sentra-sentra penjualan batik yang banyak terdapat di kota Pekalongan.

Kesemua kegiatan di atas merupakan kegiatan yang terinspirasi dari batik mulai dari proses pembuatannya sampai kepada batik dalam pengaplikasian kegiatan keseharian. Media pembelajaran yang terinspirasi dari batik tersebut pada akhirnya diharapkan dalam menjadi salah satu sarana media pembelajaran bagi anak usia dini yang dapat mengembangkan aspek kecerdasan jamaknya meliputi aspek logika matematika, visual spasial, kinestetik, intrapersonal, interpersonal, naturalistik, linguistik dan kinestetik.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil kajian peneliti dalam membaca beberapa kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti menemukan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Penelitian tersebut adalah:

“Hubungann antara Keterampilan Membatik dan Motorik Halus dengan Kemampuan Menulis Anak 6-8 tahun” penelitian tersebut dilaksanakan oleh Anita Damayanti pada program pascasarjana Universitas Negeri Jakarta 2010.

Dalam penelitian tersebut dapat terlihat bahwa:

- Terdapat hubungan yang positif antara ketrampilan membatik dengan keterampilan menulis anak usia 6-8 tahun, yang artinya bahwa semakin baik ketrampilan membatik anak maka semakin baik pula kemampuan menulis anak dan sebaliknya, semakin rendah keterampilan membatik anak maka kemampuan menulis anak juga akan semakin rendah.
- Terdapat hubungan yang positif antara motorik halus dengan kemampuan menulis anak usia 6-8 tahun, artinya bahwa semakin baik kemampuan motorik halus anak maka akan semakin baik pula kemampuan menulis anak dan sebaliknya, semakin rendah keterampilan motorik halus anak maka akan semakin rendah kemampuan menulis anak.

- Terdapat hubungan yang positif antara kemampuan motorik halus secara bersama-sama terhadap kemampuan menulis anak usia 6-8 tahun. Artinya semakin baik keterampilan motorik halus dan membuat secara bersama-sama, maka akan semakin baik pula keterampilan menulis anak. Sebaliknya jika keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik halus sama-sama rendah maka kemampuan menulis anak juga rendah.

Implikasi dari kegiatan penelitian tersebut adalah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara keterampilan membuat dengan kemampuan menulis anak usia 6-8 tahun. Temuan tersebut berimplikasi pada upaya peningkatan kemampuan menulis yaitu dengan cara memperkenalkan keterampilan membuat pada anak. Dengan demikian upaya peningkatan keterampilan membuat dilakukan tidak sekedar untuk meningkatkan keterampilan membuat itu sendiri atau untuk meningkatkan kemampuan menulis anak usia 6-8 tahun, namun lebih dari itu dengan meningkatkan keterampilan membuat anak juga berlatih berkonsentrasi, tekun dan sabar. Selain itu melalui kegiatan membuat yaitu dalam mempelajari ragam hias dan teknik bahan pembelajaran tersebut kepada siswa dapat membuat senang dan tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian berikutnya merupakan penelitian tentang pembelajaran berbasis kecerdasan jamak yaitu tentang “*kegiatan pengembangan kecerdasan jamak di TK A Sekolah Alam Ciganjur*”.⁷² Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa melalui pembelajaran berbasis kecerdasan jamak peserta didik yang dilaksanakn oleh pihak sekolah dengan melalui kegiatan pembelajarannya dapat mengoptimalkan kecerdasan jamak pada peserta didiknya. Adapun kegiatan pemngembangan kecerdasan jamak pada sekolah tersebut meliputi: kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pihak sekolah, metode pembelajaran yang diterapkan pada anak, media pembelajaran yang digunakan dan pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru mencakup persiapan kegiatan pembelajaran seperti memasuki ruang pembelajaran, persiapan alat yang akan digunakan dalam belajar, mengontrol keadaan siswa serta mengontrol situasi dalam pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk kegiatan pembelajaran siap dilaksanakan dan meminimalisir hambatan yang akan terjadi pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembeljaran selanjutnya adalah kegiatan pembelajaran inti, kegiatan ini dimaksudkan untuk menarik perhatian anak pada tema atau sub

⁷² Yeni Rose, Disertasi: *Kegiatan Pengembangan Kecerdasan Jamak Di TK A Sekolah Alam Ciganjur*, (Jakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2010), hh.323-329.

pembelajaran yang akan dilaksanakan anak. dan kegiatan akhir adalah kegiatan penutup merupakan kegiatan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru berupa pertanyaan secara lisan yaitu sebagai bentuk *recalling* atau mengingat kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan anak pada hari tersebut.

Dalam hal metode pembelajaran guru menerapkan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, eksperimen, penugasan, demonstrasi dan kerja kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan adalah media audio, visual serta serbaneka. Media audio merupakan media yang penggunaannya berfungsi untuk menyampaikan pesan suara kepada anak. sedangkan media visual berfungsi untuk membantu pengalaman siswa terhadap dunia nyata yang belum pernah dilihat secara langsung. Dan media serbaneka merupakan media sebenarnya yang dapat langsung digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dan dalam pengelolaan waktu pembelajaran guru memiliki manajemen waktu yaitu berupa perencanaan yang digunakannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan jamak yang dilaksanakan di atas juga tercermin dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada KB Batik PPIP Pekalongan sehingga kegiatan pembelajaran berbasis kecerdasan jamak mencapai hasil yang optimal.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian tentang “*peningkatan kreativitas anak usia dini melalui penerapan pembelajaran berbasis terpadu berbasis kecerdasan jamak*” dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa melalui pembelajaran berbasis kecerdasan jamak mampu meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.⁷³ Hal ini karena desain pada pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah yang sederhana, mudah diikuti, bertolak ukur pada satu tema yang terintegrasi ke dalam delapan aspek kecerdasan jamak. Melalui kegiatan penelitian tersebut dapat dilihat bahwa melalui kegiatan main membentuk donat kertas, melukis dengan jari, membentuk cincin, meronce gelang daun, membentuk bagian wajah dengan adonan, cetak kaki bernama, buku tentang aku, membentuk tubuh teman, membentuk teropong, kolase robek, kipas perasaan, marakas kasar halus, pembatas buku cap sidik jari yang diselenggarakan dapat meningkatkan ke delapan aspek kecerdasan jamak pada anak.

⁷³ Luluk Asmawati, “Disertasi: *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*”, (Jakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2012), hh.459.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian tersebut, tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek logika matematika di KB Batik PPIP Pekalongan.
2. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek kinestetik di KB Batik PPIP Pekalongan.
3. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek musikal di KB Batik PPIP Pekalongan.
4. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek interpersonal di KB Batik PPIP Pekalongan.

5. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek intrapersonal di KB Batik PPIP Pekalongan.
6. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek visual spasial di KB Batik PPIP Pekalongan.
7. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek linguistik di KB Batik PPIP Pekalongan.
8. Mengamati dan mengkaji proses dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran “batik” dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun dalam aspek naturalistik di KB Batik PPIP Pekalongan.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat ditemukan dan diketahui bahwa media pembelajaran Batik yang digunakan di KB Batik PPIP Pekalongan dapat meningkatkan kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian mengambil lokasi di KB Batik PPIP Pekalongan yang beralamat di Jalan RA. Kartini Keputran Kecamatan Pekalongan Timur kota Pekalongan, Provinsi Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan sejak bulan Desember 2012 sebagai observasi awal penelitian. kemudian penelitian dilanjutkan kembali pada bulan Januari 2013 pada saat anak memasuki semester 2. Kegiatan penelitian rencananya akan dilanjutkan sampai bulan Mei 2013. Rencana dan waktu kegiatan penelitian dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4:

Rencana Waktu dan Kegiatan Penelitian

Bulan	Kegiatan
Desember 2012	Kunjungan awal lembaga, menjelaskan maksud kedatangan dan meminta izin penelitian
Januari 2013	Observasi lembaga, wawancara dengan kepala sekolah serta guru Pembuatan Proposal Penelitian
Februari 2013	Observasi lembaga, wawancara, dokumentasi

	dengan guru pengajar. Pembuatan proposal penelitian
Maret 2013	Pembuatan Proposal Penelitian
April 2013	Pengumpulan data lapangan
Mei 2013	Pengumpulan data lapangan Pengolahan data dan analisis data
Juni 2013	Pengolahan data dan analisis data
Juli 2013	Kesimpulan dan laporan hasil penelitian

C. Latar Penelitian

Kelompok Bermain Batik Batik PPIP Pekalongan merupakan salah lembaga AUD yang terdapat di wilayah kabupaten Pekalongan. Kegiatan penelitian difokuskan pada anak usia 3-4 tahun yang duduk di jenjang kelas kelompok bermain yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 10 murid laki-laki dan 9 perempuan. Tenaga pendidik di KB Batik PPIP Pekalongan sebanyak 2 orang dengan satu kepala sekolah, yang kesemuanya telah memiliki ijazah Sarjana kependidikan. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan 3 kali pertemuan dalam satu minggu yaitu pada hari senin, Rabu dan Sabtu, dimulai pada pukul 07.30-10.30 WIB.

Pekalongan merupakan salah satu daerah di wilayah nusantara yang masih memegang teguh pada pelestarian warisan budaya daerahnya yaitu "Batik". KB Batik PPIP Pekalongan merupakan salah satu KB yang ikut serta melestarikan warisan budaya bangsa yaitu dengan memperkenalkan anak kepada budaya Batik sedari usia dini. Pengenalan tentang Batik diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajarannya, kegiatan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan tahapan kemampuan belajar anak sesuai usianya. KB Batik PPIP Pekalongan menggunakan menggunakan pengembangan kecerdasan jamak dalam kegiatan pembelajarannya. Berbagai kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler mendukung anak dalam pengoptimalan kecerdasan jamaknya. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena KB Batik PPIP Pekalongan telah memenuhi minimal sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang telah menggunakan kurikulum nasional, memiliki prasarana dan sarana yang cukup memadai serta peralatan yang cukup memadai selain itu pendidikanya telah berijasah S1. Pendidik di KB Batik PPIP Pekalongan juga turut serta dalam kelembagaan himpunan pendidik anak usia dini (HIMPAUDI) kabupaten Pekalongan, sebagai wadah pendidik usia dini dalam meningkatkan kompetensinya sebagai pendidik anak usia dini. Selain itu KB Batik PPIP Pekalongan selalu berupaya membuat inovasi dalam melakukan kegiatan pembelajarannya hal ini terbukti dengan menciptakan sendiri lembar kegiatan serta menggunakan

media pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya sekitar (mendaur ulang).

Sarana dan prasarana yang terdapat di KB Batik PPIP Pekalongan adalah terdapat kantor kepala sekolah, kantor tata usaha, perpustakaan, Unit Kesehatan Sekolah (UKS), Aula pertemuan, lapangan upacara, kamar mandi, gudang sekolah, taman sekolah serta tempat parkir.

D. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada kegiatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Definisi tentang penelitian kualitatif disampaikan oleh beberapa ahli diantaranya, Kirk dan Miller (Moleong, 2010: 4) merupakan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung dari pengamatan pada manusia baik dalamawasannya maupun dalam peristilahannya.¹ David Williams menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah. Definisi lain dikemukakan oleh Denzin dan Lincoln yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dari kajian tentang beberapa definisi diatas dapat disintesis bahwa

¹ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 4.

penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut penjelasan diatas kita terdapat lima ciri dalam penelitian kualitatif yaitu:²

- a. Peneliti kualitatif menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung dan peneliti merupakan instrumen utama.
- b. Penelitian kualitatif adalah deskriptif. Jadi data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan bilangan.
- c. Penelitian kualitatif menaruh perhatian pada proses, bukan pada hasil atau produk.
- d. Para peneliti kualitatif menganalisa datanya secara induktif.
- e. Makna menjadi perhatian utama dalam pendekatan kualitatif.

Sedangkan metode penelitian yang dipakai dalam pendekatan penelitian kualitatif ini adalah metode penelitian fenomenologi. Penelitian ini mengacu pada paradigma dalam memandang suatu realitas/fenomena/gejala. Dalam paradigma ini realitas sosial dipandang sebagai sesuatu yang holistik, utuh, kompleks, dinamis dan penuh makna. Obyek dalam penelitian ini adalah obyek yang alamiah atau *natural setting*, obyek yang alamiah merupakan obyek yang apa adanya tidak dimanipulasi

² Siswoyo. *Metode Penelitian II*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta), h. 10-14

sendiri oleh peneliti sehingga kondisi pada saat peneliti memasuki obyek, setelah berada di obyek dan setelah keluar dari obyek relatif tidak berubah.

Menurut Creswell *“Phenomenological is describes the meaning for several individuals of their lives experiences of concept or a phenomenon”*.

Menurut pernyataan di atas fenomenologis berarti menggambarkan sesuatu yang terjadi pada individu berdasarkan pengalamannya yang membentuk sebuah fenomena. Penelitian kualitatif dengan menggunakan metode fenomenologis ini bertujuan memahami fenomena yang terjadi dalam sunyek penelitian, dimana peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian berupa kata-kata yang diperoleh selama melakukan kegiatan penelitian yaitu melalui kegiatan pengamatan, observasi maupun wawancara dengan sejumlah informan. Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan serangkaian kegiatan dilapangan mulai dari penjajakan lokasi penelitian, studi orientasi sampai pada studi terfokus.

Dalam penelitian kualitatif, penelitian dilakukan sendiri oleh peneliti karena itu sangat penting bagi peneliti untuk memahami konteks, perspektif dan objek yang sedang diteliti. Borg and Gall (dalam Sugioyono 2010: 48) menyatakan bahwa:

“qualitative research is much more difficult to do well than quantitative research the data collected are usually subjective and the main measurement tool for collecting data is investigator himself”.

Dari pernyataan diatas dijelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif data yang terkumpul bersifat subyektif dan instrumen sebagai alat pengumpul data adalah peneliti itu sendiri.

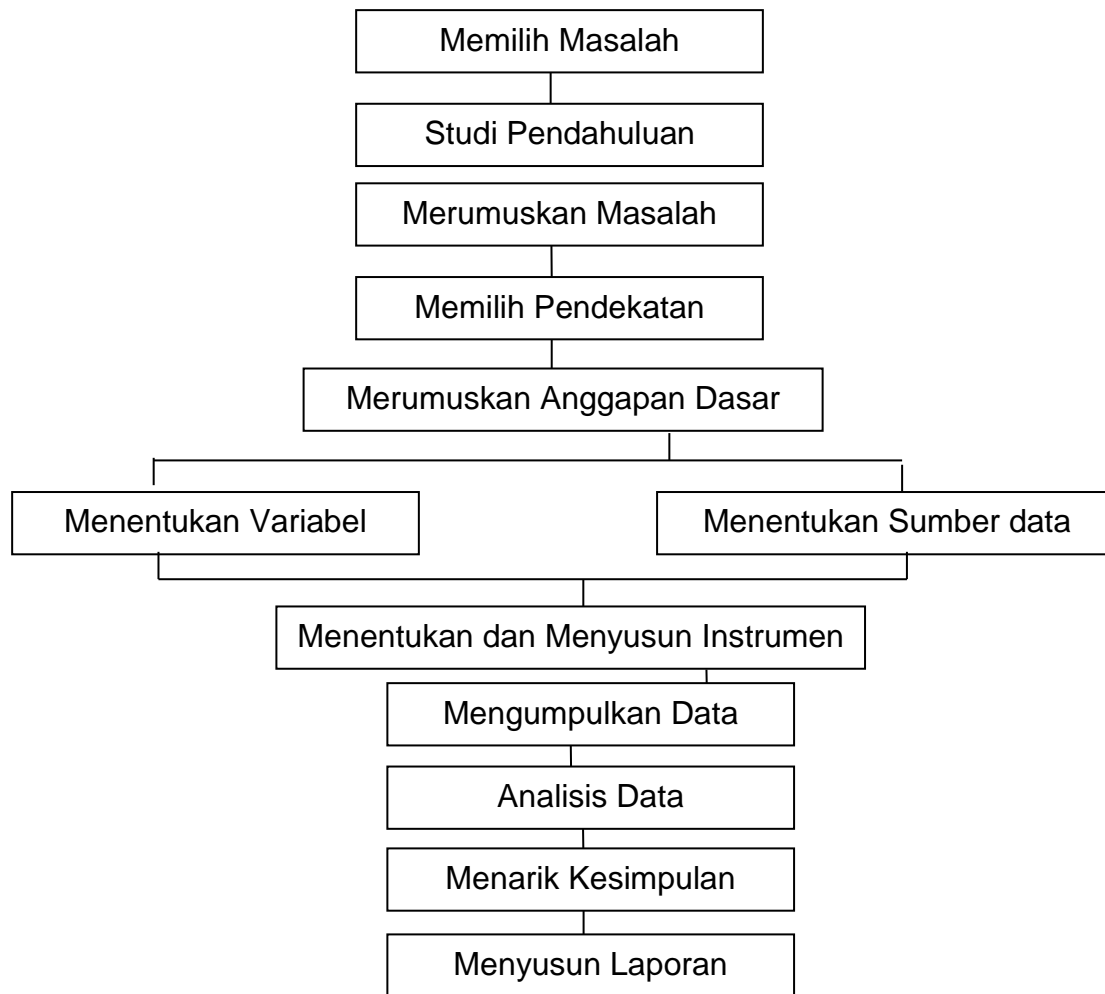
Berdasarkan pendapat diatas, maka penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana peran media pembelajaran “batik” dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana peningkatan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun.

2. Prosedur Penelitian

Pada setiap kegiatan penelitian diperlukan adanya langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan, hal tersebut kemudian dikenal sebagai prosedur penelitian. Menurut Arikunto langkah-langkah penelitian digambarkan kedalam bagan seperti dibawah ini:³

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 23.

Bagan 4:
Bagan Arus Kegiatan penelitian



a. Memilih Masalah

Penelitian akan berjalan dengan baik jika peneliti menghayati permasalahan, untuk bekerja dengan baik dalam sebuah penelitian permasalahan penelitian harusnya menarik bagi peneliti. Disamping menarik

penelitian tersebut harus dapat dilaksanakan, tersedia faktor pendukung dalam meneliti serta penelitian tersebut haruslah bermanfaat. Menurut Arikunto (2006: 35) permasalahan dalam penelitian dapat dikategorikan kedalam tiga jenis problematik, yaitu:

1. Problem untuk mengetahui status atau mendeskripsikan fenomena, dari hal ini kemudian terjadilah penelitian naratif, historis dan filosofis.
2. Problem untuk membandingkan dua fenomena atau lebih (problem komparasi), peneliti berusaha mencari permasalahan dan perbedaan fenomena kemudian mencari manfaat dari persamaan dan perbedaan yang ada.
3. Problem untuk mencari hubungan antara dua fenomena (problem korelasi).

Berdasarkan paparan diatas pemilihan masalah pada penelitian ini didasarkan pada masalah untuk mendeskripsikan sebuah fenomena. Fenomena yang hendak dipaparkan oleh peneliti dalam hal ini adalah “apakah dengan penggunaan media pembelajaran Batik dapat meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun?”. Penelitian ini diambil oleh peneliti karena menurut peneliti penelitian ini menarik untuk diteliti, tersedia berbagai faktor pendukung yang mendukung kegiatan penelitian, penelitian tersebut dapat dilaksanakan oleh peneliti serta penelitian tersebut diharapkan dapat membawa manfaat bagi peneliti maupun pembaca nantinya.

b. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan perlu dilaksanakan oleh peneliti dengan tujuan untuk menjajagi kemungkinan pekerjaan meneliti. Studi pendahuluan sendiri dimaksudkan untuk mencari informasi yang diperlukan oleh peneliti agar permasalahannya menjadi jelas kedudukannya.

Studi pendahuluan dilaksanakan peneliti sebelum penulisan Bab I pada proposal penelitian. Dari studi pendahuluan ini kemudian didapatkan data-data yang diperlukan peneliti sebagai bahan dalam menyusun Bab I, II dan III proposal penelitian. Studi pendahuluan telah dilaksanakan peneliti pada bulan Januari 2013. Dari studi pendahuluan kemudian didapat data-data yang memperkuat alasan peneliti dalam meneliti masalah yang dipilih serta memperkuat alasan pemilihan lokasi penelitian, dalam hal ini kegiatan penelitian diselenggarakan di KB Batik PPIP Pekalongan.

c. Merumuskan Masalah

Setelah diperoleh informasi yang cukup dari studi pendahuluan, maka masalah yang akan diteliti menjadi lebih jelas pada tahapan selanjutnya kemudian diadakan perumusan permasalahan oleh peneliti sehingga masalah yang ada menjadi jelas dari mana harus dilaksanakan, kemana harus pergi dan dengan apa. Pada penelitian ini dirumuskan tiga permasalahan yaitu: Media pembelajaran Batik yang digunakan disajikan dalam bentuk yang seperti apa?, apa saja aspek kecerdasan jamak yang

dapat dikembangkan dari media digunakan? serta apakah peserta didik yang dikenai kegiatan yaitu anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di KB Batik PPIP Pekalongan sudah termaksimalkan perkembangan kecerdasan jamaknya setelah mendapat pembelajaran dari media yang digunakan?

d. Merumuskan Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti didalam melaksanakan penelitiannya. Penelitian kualitatif merupakan penelitian non-hipotesis jadi pada langkah ini peneliti tidak melaluinya.

e. Memilih Pendekatan

Yang dimaksud pendekatan merupakan metode atau cara mengadakan penelitian, disamping itu menunjukkan jenis atau tipe penelitian yang akan diambil dipandang dari segi tujuan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naratif karena kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran Batik dalam rangka meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan. Penelitian dilakukan dengan menggambarkan media pembelajaran yang digunakan, aspek kecerdasan jamaknya serta kegiatan

pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.

f. Menentukan Varibel dan Sumber Data

Pada langkah ini peneliti menjawab pertanyaan: “apa yang akan diteliti serta dari mana data diperoleh?”. Variabel penelitian yang akan diteliti adalah media pembelajaran batik, aspek kecerdasan jamak yang akan dikembangkan serta anak usia 3-4 tahun yang melakukan kegiatan pembelajaran melalui media tersebut. Sedangkan sumber data penelitian didapat dari kegiatan observasi, pengamatan mendalam, pendokumentasian serta wawancara terhadap pendidik serta komponen penyelenggara kegiatan dalam kelompok bermain tersebut, peserta didik selain itu melakukan pengamatan terhadap media pembelajaran yang digunakan.

g. Menentukan dan Menyusun Instrumen

Dalam kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara, dokumentasi, pedoman observasi dan catatan *focus group discussion*.

h. Mengumpulkan Data

Dari kegiatan yang dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan *focus group discussion* kemudian didapatkan data dalam

bentuk catatan kegiatan, foto kegiatan, portofolio anak maupun bermacam-macam berkas yang berkaitan dengan lembaga yang diteliti.

i. Analisis Data

Merupakan kegiatan pengolahan data yang telah didapat didapat setelah melakukan kegiatan penelitian. Analisis data yang digunakan peneliti menggunakan analisis data Miles and Hubberman yaitu dengan melaksanakan empat tahapan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

j. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan dalam sebuah penelitian ditarik berdasarkan data, dalam hal ini berupa data yang sudah diolah, maka penarikan kesimpulan dilakukan sejalan dengan mengolah data. Pada data kualitatif penarikan kesimpulan dilakukan dengan kriteria standar yang ditentukan, misalkan: sesuai dengan standart, kurang sesuai dengan standart dan tidak sesuai dengan standart.

k. Menyusun Laporan

Serangkaian kegiatan penelitian yang telah dilakukan kemudian disusun dalam bentuk laporan penelitian agar hasilnya dapat diketahui oleh orang lain, serta prosedurnya dapat diketahui oleh orang lain sehingga dapat menguji kebenaran pekerjaan penelitian tersebut.

E. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang dimaksud dalam kegiatan penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Untuk mempermudah mengidentifikasi sumber data penulis megklasikasikan sumber data menjadi tiga *p*, yaitu:⁴

P = *person*, sumber data berupa orang

P = *place*, sumber data berupa tempat

P = *paper*, sumber data berupa simbol.

Menurut Lofland dan Lofland sumber data utama atau data primer dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya data tambahan seperti dokumen, foto dan lain-lain disebut sumber data penunjang atau tambahan atau sumber data sekunder. Berdasarkan pengertian diatas maka data dan sumber data dalam penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam dua jenis yaitu:⁵

a. Data Primer

Merupakan data yang diambil langsung dari peneliti kepada sumbernya, tanpa adanya perantara. Teknik pengumpulan data primer bergantung kepada jenis data yang diperlukan, jika yang diperlukan adalah data tentang manusia, maka peneliti dapat memperolehnya dengan menyiapkan seperangkat alat instrumen atau melakukan langsung terhadap subjek atau

⁴ Arikunto, *loc.cit.*, h.129

⁵ Mukhtar, *Bimbingan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah: Panduan Berbasis Penelitian Kualitatif Lapangan dan Perpustakaan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hh. 86-91.

setting social yang diteliti, dengan menggunakan pedoman observasi. Yang dimaksud data primer dalam penelitian ini adalah:

Guru, kepala sekolah merupakan sumber data yang berkaitan dengan proses pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan yang meliputi kebijakan, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengadaan berbagai macam sarana dan prasarana, fasilitas pendidikan serta pengalaman pembelajaran. Untuk memperoleh memperoleh data ini dilakukan melalui kegiatan tanya-jawab atau wawancara guna memperoleh penjelasan atas kegiatan yang dilakukan.

Peserta Didik merupakan pelaku atau orang yang dikenai kegiatan. Peserta didik merupakan salah satu sumber data karena merupakan subjek yang melakukan kegiatan. Dari kegiatan yang dilakukan berupa tindakan peneliti mengamati langsung proses pembelajaran atau kegiatan yang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang mencakup penggunaan metode, strategi, media, materi, interaksi pembelajaran serta penilaian. Untuk memperoleh memperoleh data ini dilakukan melalui pengamatan langsung berupa tindakan yang diberikan oleh guru serta kegiatan tanya-jawab atau wawancara guna memperoleh penjelasan atas kegiatan yang dilakukan. Dalam proses pembelajaran peneliti dapat mengambil dokumentasi kegiatan dengan menggunakan foto serta video.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti. Dalam memperoleh data sekunder, terdiri dari dua kategori yaitu: internal data, merupakan data yang tersedia dalam sebuah lembaga atau organisasi tempat penelitian dilakukan. Eksternal data, merupakan data yang diperoleh dari sumber luar. Dalam penelitian ini sumber data sekunder adalah

Dokumen berupa berbagai macam peraturan dan kebijakan, kurikulum, bahan ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil kerja anak, dan hasil penilaian. Isi dokumen menyajikan informasi penting yang berkaitan dengan ketentuan dan kebijakan yang dijadikan acuan dalam penyelenggaraan pendidikan di KB Batik PPIP Pekalongan, kurikulum merupakan dokumen penting untuk mengkaji kurikulum serta implementasinya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh data dokumen ini digunakan alat pencatat data dokumentasi.

Data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian ini masih dalam bentuk data kasar selanjutnya akan diolah kembali sesuai dengan prosedur analisis data sehingga data yang didapatkan dapat lebih bermakna sehingga dapat menjelaskan tentang peranan media pembelajaran “batik” yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sarana meningkatkan kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 di KB Batik PPIP Pekalongan.

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan dalam kegiatan penelitian, karena tujuan utama peneliti dalam melakukan penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah) melalui berbagai teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Marshall dan Rossman (dalam Sugiyono 2010: 63) menyatakan bahwa:

*“the fundamental methods relied on by qualitative researchers for gathering information are, participation in the setting, direct observation, in depth interviewing, document review”*⁶

a. Observasi

Marshall (1995) menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek, gejala atau kegiatan tertentu yang dilakukan. Pengamatan ini menggunakan semua indra, tidak hanya visual saja. Menurut Patton (dalam Sugiyono 2010: 67) manfaat observasi diantaranya adalah:

- 1) Dengan observasi di lapangan peneliti akan lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh.

⁶ Sugiyono. *Op.cit.*, h. 63.

- 2) Dengan melakukan kegiatan observasi akan diperoleh pengalaman langsung, sehingga memungkinkan peneliti menggunakan pendekatan induktif, jadi tidak dipengaruhi konsep atau pandangan sebelumnya.
- 3) Dengan observasi, peneliti dapat melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati data yang lain.
- 4) Peneliti dapat menemukan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan pada kegiatan wawancara.
- 5) Peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, diluar persepsi responden.
- 6) Selain memperoleh data, peneliti juga memperoleh kesan pribadi dan merasakan situasi sosial yang diteliti.

Dalam kegiatan observasi dikenal beberapa bentuk observasi yaitu:⁷

- 1) Observasi partisipan

Dalam kegiatan observasi ini peneliti terlibat ke dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. dengan observasi ini maka data yang diperoleh menjadi lebih lengkap.

- 2) Observasi tak struktur

Dalam observasi ini penelitian dilakukan dengan tidak terstruktur, karena fokus penelitian belum jelas. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung. Dalam observasi ini tidak dipersiapkan apa

⁷ *Ibid*, h. 64-67.

yang akan diobservasi. Hal ini terjadi karena peneliti belum mengetahui apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan ini peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya rambu-rambu pengamatan.

Dalam kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan dalam melaksanakan kegiatan penelitiannya, dengan observasi partisipan diharapkan dapat memberikan gambaran tentang berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh KB Batik PPIP Pekalongan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan pra pembelajaran, pembelajaran maupun kegiatan pasca pembelajaran.

a. Kegiatan Pra Pembelajaran

Kegiatan pra pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut adalah menyusun rencana kegiatan harian atau RKH, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta melakukan setting pembelajaran. Kegiatan melakukan setting pembelajaran dapat dilaksanakan pendidik sebelum peserta didik datang sedangkan dalam penyusunan RKH dapat dilaksanakan setelahnya atau pada saat usai pembelajaran.

b. Kegiatan pembelajaran

Pada kegiatan observasi peneliti memperoleh gambaran tentang kegiatan yang dilaksanakan di KB Batik PPIP Pekalongan. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahapan yaitu kegiatan pembukaan/ jurnal pagi, kegiatan inti pembelajaran serta kegiatan penutup. Dalam kegiatan pembelajaran peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung, kegiatan yang dilaksanakan serta media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

c. Kegiatan Pasca Pembelajaran

Merupakan kegiatan setelah atau se usai pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Setelah peserta didik pulang, pendidik mencatatat hasil kegiatan yang dilaksanakan pada sebuah buku, di KB Batik PPIP Pekalongan buku tersebut disebut “catatan perkembangan anak” sebagai buku catatan perkembangan anak harian yang berisi tentang laporan perkembangan anak setiap selesai melaksanakan proses pembelajaran. Buku tersebut dilaporkan kepada orang tua murid tiap akhir pekan dengan tujuan agar orang tua mengetahui perkembangan anaknya. Catatan kegiatan harian berisi aspek perkembangan anak yang meliputi; aspek agama, keterampilan sosial, emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berfikir dan keterampilan motorik. Selain itu pendidik juga mempersiapkan

pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya dengan membuat desain pembelajaran yang dituangkan dalam RKH.

Dalam melaksanakan kegiatan observasi di KB Batik PPIP Pekalongan, peneliti membuat pedoman observasi. Pedoman tersebut digunakan agar kegiatan penelitian yang dilaksanakan peneliti mempunyai arah dan tidak keluar dari konteks penelitian. pedoman observasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5:

Pedoman Observasi Lembaga

Unsur Observasi	Fokus pengamatan
Profil Sekolah	Latar belakang berdirinya lembaga atau sekolah. Keadaan fisik lingkungan sekolah. Gambaran konteks sosialnya Sarana pembelajaran yang dimiliki. Komponen atau struktur organisasi lembaga atau sekolah.
Proses Pembelajaran	Kegiatan pra pembelajaran yang dilaksanakan pendidik Jenis kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, media pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran digunakan, setting pembelajaran serta penilaian aspek perkembangan anak. Kegiatan pasca pembelajaran yang dilaksanakan pendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti, kemudian peneliti membuat catatan lapangan. Menurut Bogdan dan Biklen (1982) isi catatan lapangan terdiri dari dua bagian yaitu:⁸

⁸ Mukhtar, *op.cit.*, h. 104-106

- i. Bagian Deskriptif, merupakan bagian yang deskripsi mengenai latar pengamatan, orang, tindakan, pembicaraan, peristiwa, dan pengalaman yang didengar dan dilihat oleh peneliti, harus dicatat secara lengkap dan objektif.
- ii. Bagian Reflektif, merupakan bagian yang berisi kerangka berfikir dan pendapat peneliti, gagasan dan kepeduliannya. Bagian refleksi ini bertujuan untuk memperbaiki kemampuan melaksanakan penelitian dimasa mendatang.

b. Wawancara

Merupakan kegiatan percakapan dengan maksud tertentu. Maksud kegiatan wawancara seperti dijelaskan oleh Lincoln dan Guba antara lain adalah untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan dan kepedulian. Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Tehnik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau pada pengetahuan pribadi.⁹ Stainback menyatakan bahwa:

⁹ Sugiyono, *op.cit.*, h. 72.

"interviewing provide the researcher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon that can be gained through observation alone"

Jadi dengan kegiatan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan. Esterberg (2002) mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu:

1) Wawancara terstruktur

Merupakan tehnik pengumpulan data apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan kegiatan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah dipersiapkan. Dalam melaksanakan kegiatan wawancara terstruktur selain membawa instrumen sebagai pedoman wawancara, pengumpul data juga dapat menggunakan alat bantu seperti tape, recorder, gambar, brosur dan material lain yang membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

2) Wawancara Semiterstruktur

Jenis wawancara ini termasuk dalam kategori *in dept interview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini untuk menemukan permasalahan yang

lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta segala pendapat serta ide-idenya. Dalam melaksanakan kegiatan wawancara, peneliti perlu mendengarkan dan mencatat secara teliti apa yang dikemukakan oleh informan,

3) Wawancara tak terstruktur

Merupakan wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap pengumpulan datanya. Pedoman hanya berisi garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Berdasarkan uraian tentang macam-macam wawancara diatas maka peneliti menggunakan tehnik wawancara semiterstruktur dalam melaksanakan kegiatan wawancara. Dimana peneliti telah menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Pedoman wawancara tersebut berisi pertanyaan yang sesuai dengan konteks penelitian yang akan diangkat oleh peneliti. Kegiatan Wawancara ini dilakukan dengan kepala sekolah dan guru. Dengan kepala sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai kebijakan dan pengelolaan KB Batik PPIP Pekalongan. Sedangkan wawancara dengan guru berkaitan dengan pendapat, penilaian, persepsi, pengalaman guru dalam mengimplementasikan program dan kurikulum ke dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara kemudian direkam ke dalam format catatan lapangan. Adapun panduan pertanyaan yang akan diajukan adalah:

Kepada kepala sekolah:

1. Melihat nama yang dimiliki oleh lembaga, sangat identik dengan kebudayaan kota pekalongan yaitu “Batik”, kenapa lembaga atau sekolah ini dinamakan KB Batik PPIP Pekalongan?
2. Sejak kapan lembaga ini didirikan dan kendala apa yang ditemui oleh dalam pendirian lembaga?
3. Sarana, prasarana dan fasilitas apa yang dimiliki oleh lembaga dalam mendukung kegiatan pembelajaran?
4. Berkaitan dengan tenaga pendidiknya, adakah kriteria khusus yang lembaga terapkan dalam merekrut tenaga pendidik?
5. Kurikulum yang digunakan oleh lembaga apakah mengikuti kurikulum yang diterbitkan oleh pemerintah ataukah lembaga memiliki kebijakan sendiri dalam menetapkan kurikulum KB Batik PPIP Pekalongan?
6. Upaya atau langkah strategis apa yang diambil lembaga dalam menjamin mutu pendidikan di KB Batik PPIP Pekalongan?

Kepada Guru atau Pendidik

1. Pendekatan pembelajaran apa yang digunakan dalam melaksanakan Kegiatan pembelajaran?
2. Adakah kendala yang ditemui dalam menerapkan pendekatan pembelajaran tersebut?

3. Bagaimana Ibu menyusun tema pembelajaran?
4. Alat permainan edukatif yang digunakan oleh anak dalam belajar dan bermain apakah pengembangan dari guru sendiri?
5. Bagaimana jadwal kegiatan pembelajaran dilaksanakan (waktunya)? Apakah menurut Ibu sudah sesuai dengan waktu pembelajaran bagi anak usia dini?
6. Menurut Ibu apakah media yang digunakan dalam pembelajaran sudah maksimal atautkah ibu memiliki saran dalam meningkatkan media pembelajaran yang digunakan?
7. Apakah dalam kegiatan pembelajaran KB Batik PPIP Pekalongan menerapkan konsep kecerdasan jamak?
8. Aspek kecerdasan jamak apa saja yang digunakan?
9. Apakah melalui media yang digunakan sudah mengoptimalkan aspek kecerdasan jamak tersebut?
10. Dalam pembuatan media pembelajaran, adakah kendala yang ibu temui?
11. Berkaitan dengan peserta didik, adakah kendala yang ibu temui dalam membimbing mereka?
12. Bagaimana kegiatan penilaian dilaksanakan agar pendidik dapat memantau perkembangan anak didik?

c. Dokumentasi

Merupakan salah satu sumber data yang digunakan oleh peneliti karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan.¹⁰ Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dalam bentuk tulisan misalnya catatan harian, ceritera, biografi, peraturan kebijakan. Dokumen berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan masih banyak lagi. Dokumen dalam bentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan masih banyak lagi. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Bogdan menyatakan “ *in most tradition of qualitative research, the phrase personal document is used broadly to refer to any first person narrative produced by an individual which describe his or her own actions, experiences and beliefs*”.

Dokumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Peraturan menteri pendidikan nasional tentang: Standart Pendidikan Anak Usia Dini yaitu dengan melihat Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 3-4 tahun.
- Hasil catatan kegiatan harian anak, berisi catatan perkembangan anak setiap harinya.

¹⁰ Moleong, *op.cit.*,h. 217.

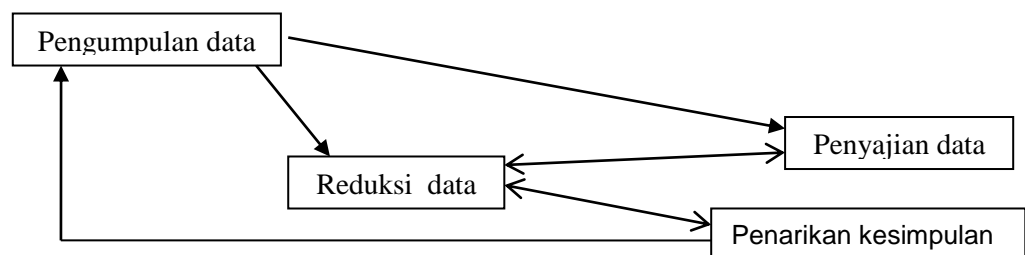
- Rencana kegiatan harian yang berisi tentang rencana pembelajaran yang dibuat oleh pendidik.
- Hasil kegiatan belajar anak berupa hasil karya anak dalam pembelajaran.
- Berbagai lembar kerja anak yang dibuat sendiri oleh pendidik.
- Foto kegiatan pembelajaran anak.
- Foto alat permainan edukatif dan media pembelajaran lainnya yang digunakan lembaga dalam kegiatan pembelajaran.

G. Prosedur Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia yang telah didapatkan dari berbagai sumber, dari wawancara, angket, dokumentasi, data observasi dan lain sebagainya. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, setelah selesai pengeumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Hubberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan terus menerus sampai tuntas. Aktifitas dalam analisis data dengan menggunakan metode Miles and Hubberman yaitu analisis data berlangsung atau mengalir (flow model analysis) dalam analisis data kualitatif

meliputi: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verification*,¹¹
 mengklarifikasikan analisis data kedalam tahapan-tahapan sebagai berikut:¹²

Bagan 5:
 Komponen-Komponen Analisis Data Kualitatif



a. Pengumpulan data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua aspek yaitu, Deskripsi dan Refleksi. Catatan deskripsi merupakan data alami yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai. Sedang catatan refleksi yaitu catatan yang memuat kesan, komentar, tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai dan merupakan bahan rencana pengumpulan untuk tahap berikutnya.

b. Reduksi Data

Yaitu suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari

¹¹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 91.

¹² Mukhtar, *op.cit.*, h. 143

catatan-catatan yang tertulis dilapangan. Data hasil wawancara, observasi, dokumentasi dan *focus group discussion* yang telah didapat tidak semuanya digunakan hanya data tertentu yang berkaitan dengan fokus dan sub fokus penelitian yang digunakan, data-data tersebut antara lain adalah data yang berkaitan dengan Data yang diperoleh meliputi data-data yang berkaitan dengan fokus dan sub fokus penelitian meliputi: Media pembelajaran batik yang digunakan, proses pembelajaran, aspek kecerdasan jamak yang ditingkatkan serta proses penilaian yang dilaksanakan.

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Merupakan data hasil reduksi yang disajikan dalam laporan secara sistematis yang mudah dibaca atau dipahami baik sebagai keseluruhan maupun bagian-bagian-bagiannya dalam konteks sebagai satu kesatuan. Adapun bentuk penyajian yang digunakan adalah bentuk *grafik, chart, network, diagram, tabel, matrik* dan lain sebagainya yang berfungsi menjelaskan, meringkas dan menyederhanakan kekompleksan agar mudah dipahami. Setelah proses reduksi data dilaksanakan tahap selanjutnya adalah menyajikan data tersebut menjadi laporan sistematis yang mudah dipahami oleh pembaca. Data yang disajikan adalah data-data yang terdapat pada fokus dan sub fokus penelitian agar kegiatan penelitian tidak menjadi rancu.

d. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing / Verification*)

Merupakan tahapan dimana peneliti harus melihat kembali pada tujuan yang ingin dicapai, temuan-temuan apa yang dapat ditonjolkan dengan bermakna. Kesimpulan yang ditarik untuk laporan final diverifikasikan dengan berbagai cara untuk memperoleh konsesus. Data-data yang telah dikumpulkan, direduksi serta disajikan kemudian dikerucutkan menjadi kesimpulan dari penelitian. kesimpulan dari penelitian dilakukan sejalan dengan kegiatan olah data. Pada penelitian kualitatif kegiatan penarikan kesimpulan dilakukan dengan suatu standar atau kriteria yang telah dibuat oleh peneliti

H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dikatakan absah atau valid, bila tidak ada perbedaan antara data yang dilaporkan dengan data yang dilapangan atau objek penelitian. dalam penelitian kualitatif kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan obyektif. Valid merupakan kondisi dimana antara data yang dipalorkan peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Dalam hal reliabilitas, berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data. Karena reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi, karena konsistensi cenderung valid. Sedangkan Obyektifitas berkenaan dengan derajat kesepakatan antar

banyak orang yang sepakat dengan suatu data. Data yang obyektif akan cenderung valid.

Pada penelitian kualitatif uji keabsahan data meliputi uji Kredibilitas (validitas internal), transferabilitas (validitas eksternal), dependabilitas (reliabilitas) dan Konfirmabilitas (obyektifitas).

1. Uji kredibilitas

Merupakan penetapan hasil penelitian kualitatif yang dapat dipercaya dari perspektif partisipan tersebut. Dari perspektif ini tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendeskripsikan atau memahami fenomena yang menarik partisipan. Strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kredibilitas data meliputi perpanjangan pengamatan, ketekunan penelitian, triangulasi, diskusi teman sejawat, analisis kasus negatif dan member checking.¹³

2. Uji Transferabilitas

Merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel diambil. Oleh karena itu agar orang lain dapat memahami hasil dari penelitian, maka dalam melaporkan hasil penelitian peneliti harus memberikan uraian yang rinci dan jelas sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya mengaplikasikan penelitian tersebut di tempat lain.¹⁴

¹³ Sugiyono, *loc.cit.*, h. 121

¹⁴ *Ibid*

3. Uji Dependabilitas

Uji dependabilitas dilakukan dengan membuat audit keseluruhan proses penelitian. Dilakukan dengan auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas penelitian dengan mulai menentukan bagaimana peneliti memulai menentukan masalah atau fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti.¹⁵

4. Uji Konfirmabilitas

Dalam penelitian kualitatif uji konfirmabilitas mirip dengan uji dependabilitas, sehingga dapat dilakukan bersama-sama. Menguji konfirmabilitas berarti menguji hasil penelitian, diakitkan dengan prose yang dilaksanakan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka peneliti tersebut telah memenuhi standart konfirmabilitas.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi data dalam pemeriksaan keabsahan data. Yaitu dengan melaksanakan:

- a) Melakukan cek and ricek yang mempunyai arti pengulangan kembali terhadap data, waktu dan tempat untuk memperoleh data.
- b) *Cross Checking* yaitu membandingkan dengan bukti-bukti lain misalnya hasil wawancara digunakan untuk membandingkan dengan hasil

¹⁵ *Ibid*

observasi dan membandingkan kuesioner dengan wawancara dan hasil dokumentasi.

- c) Mengadakan *member check* yaitu pada setiap akhir wawancara peneliti mengulangi garis besar dari apa yang telah dikatakan oleh responden.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum tentang Latar Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di KB Batik PPIP Pekalongan, yang merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di kota Pekalongan, provinsi Jawa Tengah. Lembaga ini didirikan pada tahun 2002 yang merupakan integrasi dari Taman Kanak-kanak (TK) Batik PPIP Pekalongan. TK Batik PPIP Pekalongan pada awal pembentukannya merupakan rintisan lembaga di bawah naungan koperasi batik PPIP Pekalongan. Kemudian sejalan dengan perkembangannya TK Batik PPIP Pekalongan kemudian berdiri sendiri menjadi lembaga pendidikan dan pada tahun 2002 mengembangkan sayap dengan membuka KB Batik PPIP Pekalongan.

Pekalongan merupakan salah kota di Indonesia yang terkenal dengan kota penghasil kain batik. Batik merupakan kain bermotif yang merupakan warisan budaya dari nenek moyang. Kota Pekalongan sampai saat ini tetap konsisten memelihara warisan budaya batik agar tidak hilang ditelan arus perkembangan jaman. Warga kota Pekalongan pun sudah sangat akrab dengan batik, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa memakai kain yang merupakan salah satu ikon kota mereka. Di Pekalongan banyak terdapat sentra-sentra pembuatan maupun penjualan kain batik, oleh

karena itu wisatawan domestik maupun mancanegara menggunakan batik sebagai salah satu cinderamata bila berkunjung atau sekedar lewat di kota Pekalongan. Penduduk kota Pekalongan sebagian besar menggunakan batik sebagai mata pencaharian mereka, dari perajin atau pembuat batik, pengusaha batik, penjahit pakaian batik hingga penjual batik. Usaha batik di kota Pekalongan dilakukan dimulai dari usaha rumahan sampai pada usaha pabrikan. Di beberapa wilayah di kota dan kabupaten Pekalongan terdapat tempat-tempat pembuatan batik yang dikenal dengan nama “kampung batik”. Kampung batik merupakan sebuah perkampungan yang mayoritas warganya bergerak dalam bidang perbatikan. Dimulai dari usaha pembuatan batik hingga penjualan batik. Di kampung batik ini dibuat bermacam-macam batik Pekalongan dengan menggunakan beberapa macam teknik yaitu tulis, *printing* dan cap. Setiap teknik memiliki masing-masing motif yang disesuaikan dengan teknik pembuatannya, selain itu memiliki perbedaan harga jualnya. Batik tulis dibanderol dengan harga tertinggi dibanding batik *printing* dan cap. Harga batiknya pun bermacam-macam dimulai dari kisaran harga puluhan ribu hingga jutaan rupiah. Oleh karena itu batik merupakan salah satu komoditas dari wilayah Pekalongan karena memiliki nilai budaya yang tinggi serta nilai ekonomi bagi warga kota Pekalongan dan sekitarnya.

Untuk melestarikan kain batik ini diperlukan sarana pewarisan budaya, salah satunya melalui bidang pendidikan. Untuk memupuk kecintaan terhadap budayanya hendaknya pewarisan budaya dilakukan semenjak usia

dini. Pendidikan usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini dalam mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Proses pewarisan kebudayaan ini dapat dikolaborasikan dengan pendidikan anak usia dini untuk mengotimalkan kedua prosesnya. KB Batik Pekalongan merupakan salah satu lembaga anak usia dini yang menggunakan basis kecerdasan jamak dalam pembelajarannya. Hal ini terlihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh kelompok bermain tersebut. Dalam pelaksanaannya KB Batik menggunakan sistem sentra yang dipadukan dengan sistem klasikal. Hal ini dimaksudkan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelompok bermain tersebut. Sentra yang dibuka disesuaikan dengan kegiatan pembelajarannya. Dalam kegiatan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa KB Batik PPIP Pekalongan menggunakan media batik sebagai salah satu media dalam kegiatan pembelajarannya. Media batik yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan batik yang dipergunakan untuk pengenalan tentang konsep batik dan batik itu sendiri. Dari pernyataan salah satu pendidik di KB Batik PPIP Pekalongan, yaitu;

“Kalau anak-anak sudah mengenal batik, ya karna kita tahu bahwa batik bukan merupakan benda asing bagi kita. Hampir semua orang memakainya. Dari mulai pakaian santai hingga baju sekolah merekapun batik. Jadi untuk pengenalan sendiri kita tidak masalah. Tugas kita lebih pada menjadikan sesuatu yang sudah mereka tahu kemudian membawanya kedalam kegiatan pembelajaran jadi lebih menarik mereka untuk belajar.”

Dari pernyataan salah satu pendidik di atas terlihat bahwa peserta didik mereka pada dasarnya sudah mengetahui batik secara kenampakan fisiknya karena batik sudah dikenal dalam kehidupan kesehariannya. Penggunaan batik sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menggugah minat anak dalam bermain sambil belajar serta menanamkan kecintaan batik sebagai salah satu warisan budaya daerah.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tentang “media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan di KB Batik PPIP Pekalongan” maka didapat temuan penelitian sebagai berikut:

Media batik yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan media sebagai sarana pembelajaran yang mengadopsi unsur batik yang dapat meningkatkan kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan. Media tersebut diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dibawah ini:

1. Batik Canting
2. Batik Jumputan
3. Batik *Finger Painting*
4. Batik Cap
5. Bermain Peran “Batik”

1. Batik Canting

Batik canting merupakan kegiatan menebalkan pola dengan menggunakan canting. Pola yang ditebalkan merupakan pola bentuk bunga. Seperti yang kita ketahui bahwa sebagian besar motif batik merupakan motif bunga. Melalui kegiatan ini akan dapat belajar tentang salah satu dasar kegiatan membatik yaitu dengan menggunakan kain mori, pewarna dan canting. Kegiatan membatik dengan canting dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

- 1) Pewarna makanan : pada kegiatan ini warna yang digunakan adalah merah, biru, kuning dan hijau
- 2) Sabun cuci piring : sabun cuci piring kemudian dicampur dengan pewarna makanan, bahan ini merupakan bahan pengganti lilin dalam proses pembuatan batik.
- 3) Kain mori : pada kegiatan ini menggunakan media kain mori untuk mengenalkan konsep bahan yang digunakan dalam pembuatan batik adalah kain mori. Kain mori pada kegiatan ini merupakan kain mori yang sudah diberi motif atau gambar bunga. Motif ini yang nantinya akan ditebalkan oleh anak menggunakan canting.
- 4) Canting: Canting merupakan salah satu alat yang digunakan untuk kegiatan membatik. Canting yang digunakan merupakan canting asli seperti yang digunakan untuk membatik.

- 5) Kuas untuk melukis : Kuas disini merupakan alat yang digunakan anak untuk kegiatan mewarnai kain setelah selesai dilakukan proses mewarnai.

b. Pelaksanaan kegiatan

- 1) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini adalah bermain membuat batik dengan menggunakan canting. Guru menjelaskan kepada anak apa itu canting dan kegunaannya, bahwa canting merupakan alat yang digunakan untuk membatik yang didalamnya akan diisi cairan. Cairan tersebut yang nantinya ditorehkan diatas kain dan kemudian terciptalah batik. membagi anak menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak.
- 2) Kemudian guru menjelaskan tentang alat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan. Guru menunjukkan satu persatu alat yang digunakan. Guru menjelaskan bahwa kegiatan pada hari ini anak akan menebalkan pola yang sudah dibuat pada kain mori dengan menggunakan canting.
- 3) Setelah selesai membagikan alat dan bahan dan menjelaskan langkah bermain selanjutnya guru membuat aturan dalam bermain yaitu tidak boleh saling mengganggu teman dan tidak boleh membuat kegaduhan.
- 4) Anak memulai kegiatan bermain dengan canting yaitu menebalkan pola yang ada dengan menggunakan canting. Anak yang sudah selesai

melakukan aktifitas menebalkan pola diminta untk maju ke depan dan mengambil kuas gambar. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan mewarnai dengan menggunakan kuas. Jadi anak diminta untuk mewarnai area diluar area motif dengan menggunakan kuas. Hal ini mengadopsi kegiatan *mbironi* dalam tahapan pembuatan batik tulis yaitu kegiatan mengisi warna pada kain batik setelah kegiatan mencanting dilakukan,

- 5) Setelah alat dan bahan siap kemudian guru menginstruksikan kepada anak untuk memulai kegiatan. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran dan memberikan dukungan kepada anak dalam bermain.
- 6) Setelah selesai bermain kemudian anak merapikan hasil kegiatannya dengan mengumpulkan alat dan bahan menurut jenisnya. Canting dimasukkan ke dalam tempat canting dan pewarna diletakkan diatas meja dan hasil kegiatan anak dibiarkan diatas meja sampai menunggu kering.
- 7) Kemudian anak secara bergiliran pergi keluar mencuci tangan mereka.
- 8) Setelah semuanya anak selesai membersihkan diri kemudian guru menanyakan kembali pengalaman apa saja yang ditemui anak pada saat melaksanakan permainan tadi.

c. Penilaian Aspek Kecerdasan Jamak

Aspek kecerdasan jamak yang muncul dari kegiatan ini sebagai berikut:

1) Aspek Linguistik,

Pada kegiatan membuat dengan canting aspek linguistik yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Anak dapat Berpikir lancar melalui kata-kata.
- b) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru.
- c) Dapat berbagi pengalaman secara verbal.
- d) Mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
- e) Mampu menceritakan kembali dengan praktik dan ekspresi.

Melalui kegiatan batik canting anak mendapatkan kosakata baru yaitu tentang canting dan mendapatkan informasi bagaimana cara menggunakan canting (lihat CL 02 (CL.k.3)). Pada kegiatan tersebut terlihat bahwa anak dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan temannya secara verbal dengan cerita sederhana (lihat CL 02 (CL.k.4)). Setelah kegiatan bermain selesai, guru menanyakan kembali tentang kegiatan yang dilaksanakan anak (lihat CL 02 (CL.k.6)). Dari kegiatan tersebut, terlihat bahwa anak dapat menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi. Mereka dapat menceritakan kembali pengalaman mainnya walaupun menggunakan kata-



kata sederhana dan mempraktikkan dengan menggunakan gerakan tangan tanpa alat.

Dari gambar di samping terlihat bahwa seorang anak sedang berbicara dengan temannya tentang kegiatan main canting yang sedang dilaksanakannya. Dalam hal ini

terlihat melalui kegiatan batik canting anak dapat bertukar pengalaman secara verbal dengan anak lainnya.

Berdasarkan pengalaman dari kegiatan main diatas maka dapat terlihat bahwa salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu aspek linguistik dapat ditingkatkan dalam kegiatan membatik dengan menggunakan canting.

2) Aspek Logika Matematika

Pada kegiatan membatik dengan canting aspek linguistik yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat menggunakan sistem angka yang abstrak.
- b) Dapat mengelompokkan benda.
- c) Mulai tertarik pada angka.
- d) Mengenal konsep banyak dan sedikit.

e) Beberapa anak tertarik terhadap penjumlahan.

Motif yang diberikan anak pada kain batik yang akan mereka tebalkan adalah motif bunga dengan satu bunga terdapat empat kelopak dan dua bunga lainnya terdapat tiga kelopak selain itu juga terdapat dua daun. Hal tersebut bertujuan untuk mengenalkan konsep matematika dasar kepada anak dan anak dapat belajar sistem angka yang abstrak.

Dari gambaran peristiwa di atas terlihat bahwa anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak, yaitu dengan menghitung jumlah bunga dan kelopak bunga, selain itu anak juga mampu mengenal konsep banyak sedikit dengan membedakan antara tiga dan empat. Hal tersebut dapat dijadikan pijakan dalam anak belajar konsep matematika dasar dan sebagai salah satu usaha membuat anak untuk tertarik kepada angka serta sistem penjumlahan (lihat CL 02 (CL.k. 3))



Dari gambar di atas terlihat bahwa melalui pola gambar yang ada anak dapat mengidentifikasi jumlah dari kelopak bunga yang terdapat pada motif. Anak dapat belajar tentang sistem banyak dan sedikit dengan menghitung jumlah kelopak bunga tersebut.

Dari kegiatan diatas menunjukkan bahwa salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu logika matematika dapat ditingkatkan dalam kegiatan membuat dengan menggunakan canting.

3) Kinestetik

Pada kegiatan membuat dengan canting aspek linguistik yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Meningkatkan ketrampilan fisik.
- b) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.
- c) Dapat mengontrol motorik halus.
- d) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- e) Dapat menuang pasir, air dan biji-bijian ke dalam tempat penampungan.

Kegiatan membuat dengan canting merupakan kegiatan yang melibatkan aspek motorik halus. Jadi pada kegiatan ini anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya yang berkenaan dengan peningkatan koordinasi antara mata dan tangan. Pada saat anak menebalkan pola yang ada pada kain mori hal itu menunjukkan ada kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu anak dapat menuangkan cairan pewarna makanan ke dalam canting dan setelah selesai kegiatan mencanting pada saat kegiatan mewarnai dengan kuas,

pengalaman main tersebut merupakan pengalaman yang dapat mengasah motorik halusnya yaitu salah satu perkembangan dalam aspek kinestetik.



Melalui gambar di samping terlihat bahwa saat anak bermain batik canting mencanting dapat meningkatkan koordinasi otot kecilnya yaitu koordinasi antara mata dan tangan anak dan anak dapat mengontrol keterampilan motorik halusnya.

Berdasarkan uraian kegiatan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan membatik dengan menggunakan canting dapat meningkatkan dan ditingkatkan aspek kinestetik dalam kecerdasan jamak.

4) Visual Spasial

Pada kegiatan membatik dengan canting aspek visual spasial yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat memilih dan membedakan warna
- b) Senang melakukan kegiatan mewarnai.
- c) Senang bereksplorasi dengan warna

Pada kegiatan membatik dengan menggunakan canting, anak diajarkan untuk bekerja dalam kelompok yaitu dengan bergiliran dalam menggunakan pewarna, ada empat macam warna yang disediakan oleh guru

yaitu hijau, kuning, biru dan merah. Hal ini bertujuan agar anak dapat membedakan warna serta memilih warna sesuai dengan keinginannya serta anak dapat bertukar pengalaman main dengan teman dalam kelompoknya. Selain itu anakpun dapat sesuka hati melakukan eksplorasi warna sesuai dengan keinginan mereka. Pada kegiatan mewarnai dengan menggunakan kuas anak tampak antusias dengan kegiatan yang diberikan.



Dari gambar di samping terlihat bahwa saat anak bermain batik cantik ia dapat melakukan kegiatan eksplorasi warna. Anak bebas memilih dan menggunakan warna dalam permainan tersebut.

Dari kegiatan yang dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu visual spasial dapat ditingkatkan

dan ditingkatkan melalui kegiatan membatik dengan canting.

5) Aspek Naturalistik

Pada kegiatan membatik dengan canting aspek intrapersonal yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengenal semua benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Dapat mengkategorisasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu.
- c) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk.
- d) Dapat mengidentifikasi warna.

Pada kegiatan membatik dengan canting anak mendapatkan pengetahuan tentang salah satu alat yang digunakan dalam kegiatan membatik yaitu canting, selain itu anak juga mendapatkan gambaran bagaimana salah satu proses dalam kegiatan membatik. Melalui kegiatan ini pula anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman bagaimana menggunakan canting. Anak pun mampu menyebutkan dan mengetahui alat-alat apa saja yang digunakannya dalam bermain. Melalui alat dan bahan yang digunakan dalam bermain anak kemudian dapat mengkategorisasikan zat padat dan zat cair berdasarkan ukuran dan bentuknya. (lihat CL 02 (CL.k.3)). Melalui pengalaman ini anak mengetahui bahwa isi bahan atau pewarna yang dimasukkan kedalam canting berbentuk cairan. Anakpun dapat mengkategorikan suatu benda berdasarkan bentuk, warna serta ukurannya. Anak mengetahui bahwa kain mori yang dipakai warnanya putih, yang

digunakan untuk bermain warna berupa cairan serta yang digunakan untuk melukis adalah kuas dan canting.



Dari gambar di samping terlihat bahwa anak dapat mengenal semua alat dan bahan main yang digunakannya dalam bermain dan dapat menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan fungsinya. Melalui permainan batik canting anak juga dapat mengidentifikasi warna yang digunakannya dalam bermain. Sehingga kegiatan main berjalan dengan baik.

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan oleh anak diatas maka dapat disimpulkan ahwa aspek naturalistik dalam kecerdasan jamak dapat ditingkatkan melalui kegiatan membatik dengan menggunakan canting.

6) Aspek Intrapersonal

Pada kegiatan membatik dengan canting aspek intrapersonal yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat belajar dari kesalahan.
- b) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.
- c) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.

- d) Mulai menghargai orang lain.
- e) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain dengan canting anak belajar melakukan kegiatan mandiri dan berkelompok, kegiatan mandiri yang dimaksud adalah anak diberikan tanggungjawab untuk melaksanakan tugasnya sendiri tetapi ia harus secara bergiliran menggunakan alat mainnya. Hal ini dimaksudkan agar sikap toleransi anak dapat terbangun serta anak dapat menjalin hubungan baik dengan temannya. . Seperti ditunjukkan pada kejadian berikut:



Dari gambar di samping menunjukkan ada seorang anak yang sedang mengunggu temannya saat ingin menggunakan alat pewarna yang masih dipakai oleh temannya. Melalui kegiatan kelompok diharapkan anak dapat menemukan sendiri nilai-nilai toleransi bekerja sama dan dapat saling mengontrol perilaku dengan temannya agar terbentuk sikap dan sifat untuk menghargai orang lain

Melalui kegiatan main ini anak menunjukkan bahwa ia mampu bereaksi terhadap sesuatu hal yang dia anggap tidak benar, dengan cara mengingatkan temannya (lihat CL 02 (CL. k.4)). Selain itu anak dapat

menunjukkan sikap kooperatif dan menghargai orang lain sehingga dapat bekerja dalam kelompok (lihat CL 02 (CL. k.4)). Dari pengalaman main anak tersebut menunjukkan bahwa anak dapat membantu kesulitan yang dihadapi temannya. Anak yang lainpun dapat belajar dari temannya ketika ia belum dapat melaksanakan tugas yang diberikan. Dari pengalaman main di atas terlihat bahwa aspek intrapersonal dapat ditingkatkan pada kegiatan membuat dengan menggunakan canting.

7) Aspek Interpersonal

Pada kegiatan membuat dengan canting aspek intrapersonal yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- b) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.
- c) Mulai memahami perilaku berlawanan seperti: benar-salah, baik-buruk, sopan-tidak sopan.

Pada kegiatan membuat dengan canting, kegiatan main terlaksana dengan baik, tidak ada anak yang menangis karena diganggu oleh teman lainnya. Dan beberapa anak dapat membantu kesulitan yang tengah dihadapi oleh temannya. Anak-anakpun sangat antusias terhadap kegiatan mainnya. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa melalui kegiatan membuat dengan canting dapat meningkatkan salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu intrapersonal.



Dari gambar di samping menunjukkan bahwa anak dapat bermain bersama temannya dalam kelompok dengan tidak mengganggu temannya dan dapat melaksanakan tugas main yang diberikan oleh guru.

2. Batik Jumputan

Pada hakikatnya Batik merupakan suatu proses pewarnaan dengan teknik celup rintang, artinya zat warna yang diserap oleh kain yang dirintangi (terhalang) dengan bahan atau alat sehingga membentuk corak atau motif. Dalam kegiatan batik jumputan yang dipergunakan sebagai perintang warna adalah tali rafia / karet / benang maupun potongan-potongan benda kecil seperti kerikil, bambu kecil yang diikatkan pada kain. Pada kegiatan ini kegiatan batik jumputan disederhanakan agar dapat diaplikasikan pada anak usia 3-4 tahun.

a. Alat dan bahan

- 1) Pewarna makanan : Pada kegiatan ini warna yang digunakan adalah merah, biru, kuning dan hijau

- 2) Kelereng : Kelereng dipakai untuk membuat bulatan yang digunakan pada kain. Kelereng dapat diganti dengan batu kerikil kecil.
- 3) Kain mori : Pada kegiatan ini menggunakan media kain mori untuk mengenalkan konsep bahan yang digunakan dalam pembuatan batik adalah kain mori. Kain mori pada yang digunakan pada kegiatan ini kain mori yang dipotong dengan ukuran 30 x 30 cm agar memudahkan dalam anak bermain.
- 4) Karet gelang : Karet gelang digunakan untuk mengikat kelereng yang dililitkan pada kain. Karet gelang dapat diganti dengan menggunakan alat pengikat yang lain seperti: tali rafia, benang.

b. Pelaksanaan kegiatan

- 1) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini adalah kegiatan membuat batik jumputan. Guru menjelaskan bagaimana pelaksanaan kegiatan jumputan. Guru mempraktikkan secara langsung langkah-langkah kegiatannya. Langkah pertama adalah mengambil sebuah kelereng yang kemudian dibungkus kedalam kain, menyerupai bungkus permen. Setelah kelereng dibungkus dalam kain kemudian diikat erat dengan menggunakan karet yang telah disediakan. Kain yang telah dibungkus dengan kelereng dan diikat ini disebut dengan jumputan. Langkah tersebut diulangi sampai minimal membentuk 5 jumputan atau sesuai

keinginan anak. Setelah selesai membuat beberapa jumputan kemudian anak dapat mencelupkan jumputan ke dalam pewarna yang telah disiapkan di depan kelas. Pada kegiatan ini anak diminta secara bergiliran melakukan pencelupan. Setelah selesai mencelup, anak dapat keluar kelas dan menjemur hasil jumputan diluar. Anak diminta mencari tempat yang terkena sinar matahari langsung.

- 2) Guru menjelaskan kepada anak-anak bahwa kegiatan main pada kali ini merupakan kegiatan individu. Jadi setiap anak akan diberikan masing-masing alat mainnya. Tetapi pada saat mencelup, anak-anak akan melaksanakan kegiatan tersebut secara bergiliran.
- 3) Guru membagi setiap alat dan bahan yang digunakan oleh masing-masing kelompok yaitu kain mori, karet dan kelereng. Setelah selesai membagikan alat dan bahan kemudian guru membuat aturan dalam bermain yaitu tidak boleh saling mengganggu teman dan tidak boleh membuat kegaduhan.
- 4) Anak memulai kegiatan bermain, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran dan memberikan dukungan kepada anak dalam bermain.
- 5) Setelah selesai menjemur hasil jumputannya kemudian anak bergiliran mencuci tangan mereka.

- 6) Setelah semuanya anak selesai membersihkan diri kemudian guru menanyakan kembali pengalaman apa saja yang ditemui anak pada saat melaksanakan permainan tadi.

c. Penilaian Aspek Kecerdasan Jamak

Aspek kecerdasan jamak yang muncul dari kegiatan ini adalah:

1) Aspek Linguistik

Pada kegiatan jumputan batik aspek linguistik yang muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan.
- b) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
- c) Dapat berbagi pengalaman secara verbal.

Pada saat bermain dengan jumputan batik anak dapat saling berbagi pengalaman secara verbal dengan teman mereka (lihat CI.2 (CL.k.4)). Dari pengalaman diatas terlihat bahwa anak mampu berbagi pengalaman secara verbal dan anak dapat menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.



Dari gambar di atas terlihat bahwa anak dapat mengutarakan pendapat mereka dengan teman satu kelompoknya tentang kegiatan yang sedang dilaksanakannya (lihat CL.2 (Cl.k.4)). Dari pengalaman main diatas maka terlihat bahwa salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu linguistik dapat ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran jumputan batik.

2) Aspek Logika Matematika

Pada kegiatan jumputan batik aspek logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat menggunakan sistem angka yang abstrak
- b) Mengenal konsep banyak dan sedikit
- c) Dapat mengikuti tiga perintah yang diberikan.

Dalam kegiatan jumputan batik anak dapat membuat jumputan sebanyak yang mereka kehendaki. Semakin banyak hasil jumputan maka semakin bagus hasil yang akan didapat. Dengan mengetahui jumlah empat dan lima dengan cara menghitung jumlahnya. Melalui kegiatan tersebut anak juga dapat mengenal konsep banyak dan sedikit dari hasil jumputan yang dibuatnya.



Dari gambar di samping terlihat bahwa setelah menyelesaikan kegiatan menjumout anak dapat menghitung hasil jumputan yang dibuatnya kemudian membandingkan dengan teman yang duduk berdekatan dengannya (lihat CL. 2 (Cl.k.4)). Dari pengalaman main diatas terlihat bahwa anak sudah mengenal

konsep banyak dan sedikit melalui hasil kegiatan jumputan yang dibuatnya. Pada pelaksanaan kegiatan main anak sudah mampu mengikuti tiga perintah yang diberikan oleh guru secara spontan yaitu setelah selesai membuat jumputan kemudian mencelupkannya ke dalam pewarna dan setelah itu menjemur hasil jumputan yang dibuatnya di luar kelas.

Dari kegiatan di atas, salah satu aspek kecerdasan jamak yaitu logika matematika dapat ditingkatkan melalui kegiatan main jumputan batik.

3) Aspek Kinestetik

Pada kegiatan jumputan batik aspek kinestetik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Meningkatkan ketrampilan fisik.
- b) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- c) Dapat mengontrol motorik halus.

- d) Dapat mengulin dengan baik.
- e) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan ketrampilan fisik.

Pada kegiatan main jumptan batik, pada kegiatan membungkus kelereng dengan kain mori kemudian mengikatnya merupakan kegiatan berlatih mengulin dengan baik kegiatan tersebut dapat meningkatkan otot kecil, koordinasi mata dan tangan dapat meingkat. Hal ini terkait dengan keterampilan motorik halus anak, seperti terlihat [pada gambar di bawah ini



Melalui kegiatan main batik jumptan menunjukkan bahwa anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang memerlukan keterampilan fisik, meskipun keterampilan fisik tersebut sebatas pada keterampilan fisik yang hanya melibatkan koordinasi antara mata dan tangan. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu aspek kinestetik dapat ditingkatkan melalui kegiatan main jumptan batik.

4) Aspek Visual Spasial

Pada kegiatan jumputan batik aspek visual spasial ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat memilih dan membedakan warna
- b) Senang bereksplorasi dengan warna
- c) Senang mencampurkan warna.

Pada kegiatan jumputan batik anak dapat memilih warna sesuai dengan keinginan mereka, pada saat mencelupkan hasil jumputan ke dalam pewarna anak belajar tentang eksplorasi warna (lihat CL.2 (CL.k.4)) seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Selain itu anak-anak sangat antusias ketika mencelupkan satu warna dan warna lainnya. Hal ini menunjukkan anak senang bermain dengan bermacam-macam warna dan menunjukkan bahwa melalui kegiatan jumputan batik dapat meningkatkan salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu visual spasial.

5) Aspek Naturalistik

Pada kegiatan jumputan batik aspek naturalistik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengenal semua nama benda yang berada di dalam kelas yang digunakan sebagai bahan kegiatan bermain.
- b) Dapat mengkategorisasikan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu.
- c) Dapat mengidentifikasi warna.

Melalui kegiatan jumputan batik anak dapat mengetahui benda-benda apa saja yang digunakannya sebagai alat dan bahan dalam kegiatan bermain. Anak juga dapat mengkategorisasikan benda berdasarkan ciri-cirinya, bahwa yang disebut kain mori berwarna putih dan kain mori yang sudah diberi corak disebut dengan batik. Selain itu anak dapat mengidentifikasi warna yang digunakannya dalam kegiatan bermain (lihat CL.2 (CL.k.4)).



Dari uraian di atas menunjukkan bahwa melalui kegiatan main jumputan batik dapat memunculkan aspek visual spasial dalam kecerdasan jamak.

6) Aspek Interpersonal

Pada kegiatan jumptan batik aspek interpersonal ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- b) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah
- c) Mengetahui konsep perilaku berlawanan seperti, baik-buruk, sopan-tidak sopan, benar-salah.

Dalam kegiatan main jumptan batik kegiatan main dilaksanakan secara individu, tiap anak diberikan tugas masing-masing untuk membuat jumptan tetapi diantara alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan harus digunakan bersama-sama atau bergiliran yaitu dalam mencelupkan pewarna kedalam jumptan yang telah dibuat. Beberapa kejadian menunjukkan bahwa melalui kegiatan jumptan batik dapat membangun



hubungan baik antar sesama anak. Pada saat bermain ada salah satu anak yang masih kesulitan untuk mengikatkan karet pada kain yang telah terbungkus dengan kelereng, ia pun meminta bantuan kepada temannya (lihat CL. 2 (CL.k. 4)) seperti terlihat pada gambar.

Dari pengalaman main di atas menunjukkan bahwa anak dapat menjalin hubungan baik dengan temannya, anak dapat saling menolong

menyelesaikan tugasnya. Beberapa kejadian dalam kegiatan main jumptan batik menunjukkan bahwa anak mulai memahami perilaku berlawanan seperti benar-salah, sopan-tidak sopan dan baik-buruk (lihat CL.2 (CL.k. 4)).

Kejadian tersebut menunjukkan bahwa anak dapat mengetahui tentang perilaku berlawanan seperti benar-salah, anak menegur temannya yang berbuat salah dengan mendorong teman di depannya sehingga terjadi kegaduhan. Guru pun kemudian menegur beberapa anak yang membuat kegaduhan dan menegaskan kembali aturan main tidak boleh saling mengganggu teman yang sedang melakukan aktivitas bermain.

Dari beberapa peristiwa di atas menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain jumptan batik dapat meningkatkan aspek interpersonal pada kecerdasan jamak.

7) Aspek Intrapersonal

Pada kegiatan jumptan batik aspek intrapersonal ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat belajar dari kesalahan
- b) Bersabar menunggu giliran
- c) Mulai menunjukkan sikap kooperatif dan toleransi sehingga dapat bekerja dalam kelompok
- d) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.

Pada beberapa kejadian dalam aspek interpersonal, menunjukkan bahwa anak juga memiliki aspek intrapersonal diantaranya adalah pada saat menunggu giliran untuk mencelupkan jumptan anak dapat bersabar menunggu giliran mereka untuk mencelupkan kain dalam pewarna.



Ketika ada anak yang berbuat salah dengan mendorong temannya yang sedang mencelup, ia dengan sigap menegur tindakan temannya yang dianggapnya salah. Ketika ada anak yang meminta bantuan dalam mengikatkan karet pada kain, anak lainnya kemudian membantu anak

yang sedang mengalami kesulitan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa anak dapat bekerja sama sehingga dapat bekerja dalam kelompok meskipun tugas yang diberikan pada prinsipnya adalah tugas individu. Ketika ada anak yang ditegur oleh guru saat melakukan kesalahan maka si anak pun kemudian bersikap tenang dan tidak mengganggu temannya kembali. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak dapat belajar dari kesalahan yang dilakukannya.

Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa melalui kegiatan main jumptan batik dapat meningkatkan aspek intrapersonal pada kecerdasan jamak.

3. Membuat batik melalui Finger Painting Berkelompok

Finger painting merupakan kegiatan melukis dengan menggunakan jari jemari anak. Anak dapat membuat beraneka macam bentuk dengan menggunakan jari jemari. Melalui kegiatan ini hasil atau bentuk lukisan tangan anak dapat terbentuk sebuah lukisan dengan konsep batik abstrak. Seiring dengan perkembangan mode, motif batik semakin bervariasi baik dari motif maupun perpaduan warnanya. Kegiatan finger painting berkelompok dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

- 1) Pewarna makanan : Pada kegiatan ini warna yang digunakan adalah merah, biru dan kuning.
- 2) Bubur finger : Terdiri dari tepung kanji dan air yang kemudian dimasak sampai menjadi bubur.
- 3) Kain mori : Pada kegiatan ini menggunakan media kain mori untuk mengenalkan konsep bahan yang digunakan dalam pembuatan batik adalah kain mori.

b. Pelaksanaan kegiatan

- 1) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini adalah bermain dengan menggunakan finger painting untuk membuat batik. Guru menjelaskan bahwa anak dapat membuat beraneka macam bentuk lukisan atau gambar sesuai

dengan keinginan mereka. Dan menjelaskan bahwa bisa membuat batik dari lukisan mereka. Guru menjelaskan alat dan bahan apa saja yang digunakan anak untuk bermain. Setelah menyampaikan konsep kegiatan guru membuat aturan main yang harus dipatuhi oleh setiap anak. Aturan main ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah dan anak dapat berlatih disiplin dengan menaati peraturan yang dibuatnya.

- 2) Guru membagi anak menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 anak.
- 3) Guru meminta anak ikut membantu menyiapkan alat dan bahan serta yang digunakan dalam bermain.
- 4) Setelah alat dan bahan siap kemudian guru menginstruksikan kepada anak untuk memulai kegiatan. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran dan memberikan dukungan kepada anak dalam bermain.
- 5) Setelah selesai bermain kemudian anak merapikan hasil kegiatannya dengan menepikannya di tepi kelas. Kemudian anak secara bergiliran pergi keluar mencuci tangan mereka.
- 6) Setelah semuanya anak selesai membersihkan diri kemudian guru menanyakan kembali pengalaman apa saja yang ditemui anak pada saat melaksanakan permainan tadi.

c. Penilaian aspek kecerdasan jamak

Aspek kecerdasan jamak yang muncul dari kegiatan ini sebagai berikut:

1) Aspek Lingusitik

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek linguistik muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Anak dapat Berpikir lancar melalui kata-kata
- b) anak dapat mengungkapkan ide-ide.
- c) Dapat berbagi pengalaman secara verbal.
- d) Mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
- e) dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru.

Pada saat pelaksanaan kegiatan anak dapat saling bertukar cerita tentang bentuk apa yang mereka buat. Tentang perasaan mereka dapat melukis menggunakan kesepuluh jari serta saat melihat warna yang dapat mereka ciptakan dari kombinasi 3 warna yang digunakan. Pada saat bermain mereka saling menyampaikan ide yang muncul dari kegiatan yang dilakukannya. Ada salah satu anak yang berkata kepada teman dalam kelompoknya (lihat CL 01 (CL.k. 5)) seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Sebelum memulai permainan terlihat anak mengungkapkan apa yang mereka rasakan baik berupa ide maupun pendapat dari permainan yang mereka mainkan serta mereka dapat berbagi pengalaman yang berbeda meskipun melakukan satu permainan.

Merekapun dapat melakukan koordinasi secara verbal pada saat melakukan kegiatan tersebut. Ada salah satu anak yang berkata kepada temannya (lihat CL 01 (CL.k. 5)). Dari temuan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan finger painting berkelompok dapat meningkatkan aspek linguistik dalam kecerdasan jamak pada anak.

2) Aspek Logika Matematika

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek logika muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Mengenal konsep banyak dan sedikit
- b) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan
- c) Menggunakan sistem angka yang abstrak.

Kegiatan finger painting merupakan kegiatan melukis dengan menggunakan kesepuluh jari. Pada awal pelaksanaan guru mencontohkan bagaimana bermain finger painting (lihat CL 01 (CL.k. 5)). Kemudian anak-

anak mulai bermain, mengikuti instruksi yang diberikan oleh gurunya tadi. Dari kegiatan diatas terlihat bahwa anak dapat mengikuti tiga perintah secara spontan.

Pada pelaksanaan kegiatan main finger painting berkelompok, anak dapat mengetahui bahwa warna awal yang digunakan ada tiga warna yaitu merah, kuning dan biru. Pada saat bermain, mereka menemukan bahwa tiga warna yang mereka mainkan diawal tadi ternyata dapat terbentuk menjadi banyak warna lagi.



Dari kegiatan main di atas terlihat bahwa melalui kegiatan finger painting berkelompok dapat meningkatkan aspek logika matematika dalam kecerdasan jamak

3) Aspek Kinestetik

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek kinestetik muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Meningkatkan ketrampilan fisik.
- b) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- c) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.
- d) Dapat mengontrol motorik halus.

Kegiatan finger painting merupakan kegiatan yang menitik beratkan kegiatan melukis dengan menggunakan kesepuluh jari. Pada saat melukis tersebut perkembangan otot kecil yaitu koordinasi antara mata dan tangan dapat meningkat, melalui koordinasi mata dan tangan tersebut dapat mengontrol motorik halus pada anak. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengikuti atau berpartisipasi dalam kegiatan bermain yang memerlukan keterampilan fisik, meskipun hanya sebatas pada motorik halus mereka.

4) Aspek Visual Spasial

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek visual spasial muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

a) Senang bereksplorasi dengan warna.

b) Senang mencampur warna.

Pada kegiatan finger painting berkelompok tersebut terlihat bahwa anak dapat bereksplorasi dengan warna yang mereka gunakan yaitu dengan mencampurkan warna-warna awal yang mereka gunakan kemudian terbentuk warna baru dari percampuran warna tersebut. Mereka juga dapat membedakan warna, yaitu warna awal (primer) dengan warna yang terbentuk dari percampuran warna primer (warna sekunder) tersebut.



Anak juga menunjukkan rasa antusiasnya ketika menemukan warna baru yang mereka ciptakan dengan menceritakan pada teman bermain dalam kelompok mereka.

5) Aspek Naturalistik

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek naturalistik muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengkategorisasi berdasar ciri-ciri tertentu.
- b) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk.
- c) Dapat mengidentifikasi warna.

Pada saat mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan finger painting, murid-murid dapat mengidentifikasi benda-benda yang menjadi alat mainnya dengan kata lain mereka mengetahui komposisi apa saja yang mereka gunakan untuk bermain. Hal ini terlihat dari anak-anak



mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mereka. Selain itu mereka dapat mengidentifikasi bahwa pewarna yang digunakan mereka dalam bermain merupakan pewarna makanan yang terbuat dari aneka macam buah-buahan dan tumbuh-tumbuhan (lihat CL 1 (CL.k. 5).

Melalui gambar di samping terlihat bahwa anak dapat mengidentifikasi alat main yang digunakannya saat guru membagikan masing-masing alat main kepada tiap-tiap kelompok.

6) Aspek Interpersonal

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek Interpersonal muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- b) Mulai memahami pengertian perilaku berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.
- c) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.

Pada kegiatan finger painting berkelompok, anak-anak dapat menunjukkan dan mengerti tentang arti perilaku berlawanan seperti sikap baik-buruk, benar-salah pada temannya dengan mematuhi teguran dari temannya ketika ia mengganggu teman yang sedang bermain (lihat CL 1 (CL.k. 5)). Anak juga terlihat antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan mainnya.



Melalui bermain dalam berkelompok mereka pun belajar untuk membagi wilayah mainan mereka. Mereka saling bekerja sama dalam mewarnai keseluruhan kain sehingga semua bagian kain tertutup warna. Pada pelaksanaan kegiatan finger painting ini

pelaksanaan kegiatan main berlangsung dengan tertib, tidak ada anak yang menangis karena diganggu oleh teman yang lainnya dan tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik oleh anak.

Dari kegiatan dan pernyataan anak di atas dapat disimpulkan bahwa aspek interpersonal dalam kecerdasan jamak dapat ditingkatkan melalui kegiatan finger painting berkelompok.

7) Aspek Intrapersonal.

Pada kegiatan finger painting berkelompok aspek Intrapersonal muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengekspresikan perasaan
- b) Dapat belajar dari kesalahan
- c) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan
- d) Bersabar menunggu giliran
- e) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
- f) Mulai menghargai orang lain.
- g) Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar.

Pada saat melaksanakan kegiatan finger painting berkelompok anak dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru mereka, yaitu dengan menaati aturan permainan yang telah dibuat bersama-sama teman dan guru. Aspek intrapersonal pada anak

ditunjukkan dengan beberapa kejadian berikut ini (lihat CL 1(CL.k. 5)). Hal tersebut menunjukkan bahwa anak dapat menunjukkan sikap toleransinya sehingga dapat bermain dalam kelompok. Melalui permainan tersebut anak juga dapat saling menegur atau menilai ketika ada salah seorang temannya yang melakukan kesalahan (lihat CL 1 (CL.k. 5) hal tersebut menunjukkan bahwa dia dapat belajar dari kesalahan yaitu dengan membenarkan cara melukisnya yang tidak benar. Melalui permainan *finger painting* anak dapat belajar mengantri yaitu cerminan sikap sabar dalam menunggu giliran seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Melalui gambar di atas terlihat bahwa anak dapat menunggu giliran serta bekerja sama dalam sebuah tim sehingga tugas main yang diberikan oleh guru dapat diselesaikan. Hal tersebut menunjukkan melalui kegiatan main *finger painting* berkelompok dapat meningkatkan aspek intrapersonal.

4. Batik Cap

Batik cap merupakan proses produksi atau pembuatan batik dengan menggunakan cap. Pada proses pembuatan batik cap, cap yang dimaksud merupakan sesuatu benda yang bentuknya mirip stempel, hanya saja bahannya dibuat dari tembaga. Proses pada pembuatan batik cap ini adalah kain mori diletakkan di atas meja datar yang telah dilapisi dengan bahan yang empuk. Kemudian malam direbus hingga mencair, canting cap kemudian dimasukkan ke dalam cairan malam tadi. Canting cap kemudian di cap kan diatas kain mori yang telah disiapkan tadi. Setelah proses pengecapan selesai dengan berbagai kombinasi canting cap yang digunakan, selanjutnya dilakukan proses pewarnaan pada kain mori.

Kegiatan main dengan batik cap mengadopsi dari proses pembuatan batik cap di atas tetapi alat dan bahan yang digunakan telah disesuaikan untuk anak usia 3-4 tahun agar aman digunakan untuk kegiatan main. Melalui permainan ini anak dikenalkan tentang cara pembuatan batik tidak hanya dengan menggunakan canting tetapi juga dapat menggunakan cara atau metode lain yaitu cap.

a. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan main batik cap ini adalah:

- 1) Kain Mori : Kain mori merupakan bahan utama pembuatan batik, tujuan penggunaan kain mori disini adalah agar anak mengetahui sebelum batik menjadi sebuah kain yang bermotif sebelumnya batik berasal dari selembar kain putih. Kemudian diberi berbagai macam motif dan jadilah kain yang mengandung unsur seni yang disebut dengan batik.
- 2) Pewarna: Pewarna yang digunakan adalah pewarna makanan, pada kegiatan ini warna yang digunakan ada empat macam warna yaitu merah, hijau, kuning dan biru.
- 3) Sabun cuci piring atau sabun cuci tangan : Penggunaan sabun cuci piring disini agar pengecapan dapat dilakukan dengan baik.
- 4) Berbagai macam bentuk alat cap : Alat cap yang digunakan dalam kegiatan ini dibagi menjadi tiga yaitu cap dengan menggunakan tangan anak sendiri, cap dengan menggunakan alat cap yang dibuat dari bahan alam dan berbagai macam bentuk alat cap. Penggunaan macam-macam bentuk alat cap disini dimaksudkan agar anak dapat memperoleh pengetahuan bahwa dengan menggunakan berbagai macam bentuk dan bahan alat cap dapat menciptakan bentuk yang indah.

- 5) Alat pelapis : Alat pelapis yang dimaksud alat yang digunakan untuk melapisi kain mori agar hasil cap tidak berantakan. Pelapis yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kertas koran.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini adalah kegiatan membuat batik dengan menggunakan alat cap. Guru menjelaskan bahwa cara pembuatan batik bisa dilakukan dengan berbagai macam teknik salah satunya adalah dengan teknik cap. Guru menjelaskan bahwa teknik cap merupakan membuat cap dengan menggunakan alat cap. Alat cap yang digunakan dalam kegiatan ini adalah mengecap dengan menggunakan tangan anak, mengecap dengan menggunakan cap yang berasal dari bahan alam dan menggunakan alat cap yang dibuat pabrik atau bahan non alam.
- 2) Guru menyebutkan semua alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu pewarna yang dicampur dengan menggunakan sabun cuci tangan, kain mori dan alat cap. Guru menunjukkan bahwa alat cap yang digunakan ada 3 yaitu mengecap dengan tangan anak sendiri, alat cap yang dibuat dari bahan alam yaitu dengan menggunakan ketela yang dibentuk menjadi bermacam-

macam bentuk, serta alat cap mainan yang dibuat oleh pabrik atau non alam.

- 3) Guru membagi anak menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok berisi 5 anak. Setelah kelompok terbagi kemudian guru mempraktikkan secara langsung langkah-langkah kegiatannya. Langkah pertama adalah setiap kelompok akan menerima kain mori yang telah diletakkan diatas meja yang bawahnya telah dilapisi dengan menggunakan kertas koran. Guru menjelaskan bahwa anak harus bermain dengan tertib agar tidak menggeser posisi kain dengan koran. Setelah itu setiap kelompok akan diberikan alat cap dan pewarna. Setiap kelompok akan menerima alat cap yang terbuat dari bahan alam dan alat cap mainan. Anak harus bergantian menggunakan alat cap yang disediakan karena jumlah alat cap terbatas. Setelah menerima semua bahan yang digunakan untuk bermain anak diperbolehkan bermain. Cap pertama yang akan di cap kan pada kain adalah cap tangan, jadi anak mencelupkan masing-masing tangan anak ke dalam pewarna kemudian dengan hati-hati mengecapkannya di atas kain. Setelah selesai alat cap selanjutnya yang digunakan adalah alat cap yang terbuat dari bahan alam. Caranya seperti anak mengecap dengan menggunakan cap tangan jadi alat cap dimasukkan kedalam pewarna dan dengan hati-hati kemudian di cap kan di atas kain. Dan alat cap yang ketiga digunakan

alat cap mainan langkah yang dilakukan sama seperti mengecap dengan menggunakan bahan alam.

- 4) Setelah semua bagian kain tercap dengan sempurna anak diminta untuk mengembalikan alat cap ke tempatnya, yaitu disediakan tempat di depan kelas berupa baskom. Anak diminta mengelompokkan alat cap dari bahan alam dan alat cap mainan.
- 5) Setelah selesai mengembalikan alat cap ke tempatnya anak dapat membersihkan diri di luar kelas dengan mencuci tangan di keran. Guru menjelaskan saat mencuci tangan harus tertib tidak boleh saling mendorong karena tangan anak yang kotor jika mengenai baju maka bajunya akan menjadi kotor karena baju yang dikenakan pada hari itu adalah baju berwarna putih.
- 6) Setelah selesai membersihkan diri anak diminta duduk kembali pada bangkunya masing-masing dan guru akan menanyakan kembali kegiatan yang dilakukan anak.

c. Penilaian Aspek Kecerdasan jamak

Aspek kecerdasan jamak yang muncul dari kegiatan ini sebagai berikut:

1) Aspek Linguistik

Pada kegiatan batik cap aspek linguistik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan.
- b) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
- c) Dapat berbagi pengalaman secara verbal.

Pada saat bermain batik cap anak dapat saling berbagi pengalaman secara verbal dengan teman mereka. Pada saat bermain mereka dapat mengungkapkan perasaan, keinginan dan pengalamannya dengan teman satu kelompok mereka (lihat CL.4 (CL.k.4)).



Anak-anak juga dapat melaksanakan dan memahami dua perintah yang diberikan oleh gurunya yaitu: alat cap yang digunakan pertama kali adalah dengan menggunakan tangan mereka, yang kedua menggunakan alat cap dari bahan alat serta yang ketiga dengan menggunakan alat cap mainan. Setelah kegiatan main selesai anak juga dapat mengungkapkan dan menceritakan pengalaman mainnya kepada guru mereka. Dari pengalaman diatas menunjukkan bahwa anak dapat berbagi dan mencerikan kembali dengan cerita sederhana pengalaman yang mereka rasakan dalam permainan yang telah mereka mainkan.

Berdasarkan pengalaman di atas menunjukkan bahwa salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu aspek linguistik dapat ditingkatkan melalui kegiatan main batik cap.

2) Logika Matematika

Pada kegiatan batik cap aspek logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat menggunakan sistem angka yang abstrak
- b) Dapat mengelompokkan benda
- c) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan
- d) Mengenal konsep banyak dan sedikit

Pada kegiatan main batik cap anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak ketika ia bermain cap dengan menggunakan ke dua tangan mereka dan satu tangan terdapat jari. Selain itu mereka juga dapat mengetahui jumlah alat main yang diberikan kepada anak masing-masing cap berjumlah lima jadi apabila ingin menggunakan cap yang sama dengan temannya maka ia harus bergantian dalam memakainnya (lihat CL.4 (CL.k.4)).



Pada saat anak mengecap, yang pertama harus digunakan adalah cap tangan, yang kedua adalah cap dengan bahan alam dan selanjutnya adalah cap dengan mainan. Mereka dapat mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru mereka, hal tersebut menunjukkan bahwa mereka dapat mengikuti tiga perintah yang diberikan secara spontan.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek logika matematika pada kecerdasan jamak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain batik cap.

3) Aspek Kinestetik

Pada kegiatan batik cap aspek kinestetik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Meningkatkan keterampilan fisik, dalam hal ini keterampilan motorik halus.
- b) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- c) Dapat mengontrol motorik halus.
- d) Dapat mengecap pada suatu media.
- e) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.

Pada kegiatan main batik cap, anak dapat meningkatkan keterampilan fisik mereka, walaupun hanya pada motorik halusnya yaitu dengan meningkatnya koordinasi mata dan tangan anak. Pada saat

mengecap koordinasi anak menggunakan koordinasi antara mata dan tangan.



Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengasah keterampilan motorik halusnya. Jadi melalui kegiatan batik cap dapat memunculkan salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu aspek kinestetik.

4) Aspek Visual Spasial

Pada kegiatan batik cap aspek visual spasial ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat memilih dan membedakan warna
- b) Senang melakukan eksplorasi dengan warna.

Pada kegiatan main batik cap, kenampakan aspek visual spasial pada kegiatan ini ditandai dengan anak dapat memilih dan membedakan warna, anak juga senang melakukan eksplorasi warna dengan berbagai warna yang disediakan oleh guru. Anak dapat memilih dan bereksplorasi dengan sesuai dengan keinginan mereka.



Dari gambar di samping menunjukkan pada saat kegiatan mengecap anak dapat memilih alat cap serta warna sesuai yang mereka inginkan selain itu mereka juga dapat bereksplorasi warna dengan teman satu kelompok mereka yaitu saling bertukar pendapat tentang warna kesukaan mereka dan

warna yang ingin mereka gunakan dalam kegiatan main. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan melalui kegiatan main batik cap dapat meningkatkan salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu visual spasial.

5) Aspek Naturalistik

Pada kegiatan batik cap aspek naturalistik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengenal semua nama benda yang dijadikan alat serta bahan dalam kegiatan bermain.
- b) Dapat mengkategorisasikan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu.
- c) Dapat mengidentifikasi warna.

Melalui kegiatan main batik cap anak dapat mengenal alat dan bahan apa saja yang digunakan untuk kegiatan bermain, anak juga mengetahui bahwa proses pembuatan batik memiliki bermacam-macam

teknik salah satunya adalah teknik cap. Anak dapat mengkategorisasikan suatu benda berdasarkan ciri-cirinya. Hal ini dapat dilihat dari alat cap yang mereka gunakan dalam kegiatan bermain. Ada dua jenis alat cap yaitu alat cap yang dibuat dari bahan alam dan alat cap buatan (stempel cap) atau dibuat dari bahan non alam.



Anak mengenal bahwa bahan alam dapat dijadikan alat dalam mereka bermain mereka diajarkan untuk mencintai alam. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan main batik cap dapat memunculkan aspek naturalistik dalam kecerdasan jamak.

6) Aspek Interpersonal

Pada kegiatan batik cap aspek interpersonal ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- b) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.

- c) Belajar berbagi dengan orang lain.
- d) Mulai memahami arti perilaku berlawanan seperti: baik-buruk, sopan-tidak sopan, salah-benar.

Pada kegiatan main batik cap, kenampakan aspek interpersonal pada kegiatan ini ditandai dengan anak dapat memiliki hubungan baik serta anak juga belajar berbagi dengan temannya . Hal ini tercermin anak dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas mereka. Mereka tidak berebut wilayah atau area yang akan mereka gunakan dalam kegiatan main.



Selain itu mereka juga dapat saling bertukar alat cap dan pewarna yang mereka gunakan dalam bermain karena alat cap yang disediakan disesuaikan jumlah anak, jadi mereka harus bergantian dalam menggunakannya. Anak juga mulai memahami tentang pengertian perilaku berlawanan (baik-buruk) hal ini tercermin dalam kejadian (lihat CL.4 (CL.k.4)). Dari pernyataan seorang anak diatas maka tampak bahwa anak sudah tau

tentang konsep perilaku benar salah dengan mengingat nasihat yang diberikan oleh gurunya tentang aturan dalam permainan bahwa tidak boleh berebut serta harus bergantian dalam memakai alat main.

Dari kegiatan anak diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek interpersonal dalam kecerdasan jamak dapat ditingkatkan melalui permainan batik cap.

7) Aspek Intrapersonal

Pada kegiatan batik cap aspek interpersonal ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengontrol agresivitas
- b) Mulai menunjukkan sikap toleran dan kooperatif sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
- c) Menghargai orang lain.

Pada kegiatan main batik cap, kenampakan aspek intrapersonal pada kegiatan ini ditandai dengan anak mengontrol agresivitas dan dapat bersikap kooperatif dalam menyelesaikan tugas mereka. Hal ini tercermin dengan anak dapat meminta secara sopan saat hendak meminjam alat cap yang diinginkannya dan anak tidak memaksakan ketika temannya tidak memberikan alat cap yang ingin digunakannya untuk bermain. Hal ini menunjukkan bahwa anak dapat mengontrol agresivitas mereka dengan tidak merebut alat cap milik temannya dan tidak menangis. Sikap kooperatif

ditunjukkan dengan anak dapat berbagi area dan bekerjasama dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.



saat ada teman yang sudah jenuh bermain maka teman lainnya yang menggantikan untuk memenuhi area yang menjadi bagiannya.

Dari kegiatan main diatas menunjukkan bahwa aspek intrapersonal dalam kecerdasan jamak dapat ditingkatkan melalui kegiatan main batik cap.

5. Bermain Peran dengan Tema Batik

Bermain peran merupakan sebuah strategi pembelajaran dalam kelompok model pembelajaran sosial. Dengan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Pada kegiatan bermain peran ini merupakan lanjutan

dari pembelajaran dengan menggunakan media batik. Siswa akan memainkan peran tentang kegiatan jual beli batik. Alat main yang digunakan

merupakan hasil karya yang telah dibuat siswa pada pembelajaran sebelumnya yaitu pada kegiatan *finger painting*, batik dengan canting, batik jumputan dan batik cap. Hasil kegiatan *finger painting* kemudian dibuat menjadi baju batik, hasil kegiatan batik canting dibuat menjadi sprei batik, hasil kegiatan jumputan kemudian dibuat menjadi celana dan rok batik dan hasil kegiatan batik cap dibuat menjadi kain batik.

diharapkan melalui kegiatan ini anak dapat memperoleh pengetahuan tentang kegiatan jual beli batik. Setelah kain batik dibuat atau diproduksi melalui berbagai macam teknik pembuatan kemudian batik-batik tersebut dijual kepada konsumen dan pada akhirnya dapat dikenal, dipakai oleh siapapun. Jadi anak mendapatkan pengetahuan kain batik yang mereka kenakan melalui sejumlah proses sebelum dapat dipakai.

a. Alat dan Bahan Kegiatan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan hasil karya anak pada pembelajaran sebelumnya yaitu hasil kegiatan *finger painting* kemudian dibuat menjadi baju batik, hasil kegiatan batik canting dibuat menjadi sprei batik, hasil kegiatan batik jumputan kemudian dibuat menjadi celana dan rok batik dan hasil kegiatan batik cap dibuat menjadi kain batik.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran. Hasil kegiatan finger painting anak dipotong membentuk baju, hasil kegiatan batik canting dibuat menjadi sprei, hasil kegiatan batik jumputan dipotong membentuk celana dan rok dan hasil kegiatan batik cap dibuat menjadi kain batik.
- 2) Guru menjelaskan kepada anak tentang pembelajaran pada hari itu adalah bermain peran dengan tema jual-beli batik. Bahwa anak akan bermain peran tentang kegiatan jual beli hasil produksi batik yang telah dibuat anak dari kegiatan main finger painting, batik canting, batik jumputan dan batik cap. Guru menjelaskan tentang peran-peran apa saja yang akan mereka mainkan yaitu ada yang menjadi penjual baju batik, celana batik, sprei batik kain batik serta ada yang menjadi tukang jahit baju batik dan ada yang menjadi pembelinya. Setting kegiatan berada di salah satu pasar batik yang ada di kota Pekalongan yang sudah dikenal oleh anak yaitu pasar batik setono Pekalongan.
- 3) Guru membagi peranan kepada masing-masing anak dengan menawarkan peran yang dibutuhkan sesuai dengan minat anak. setelah semua anak mendapatkan peranannya masing-masing, kemudian guru memberikan uang kertas palsu kepada anak sebagai alat pembayaran.

c. Penilaian Aspek Kecerdasan Jamak

1) Aspek Linguistik

Pada kegiatan bermain peran aspek linguistik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Berpikir lancar melalui kata-kata
- b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata
- c) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide
- d) Dapat menceritakan pengalaman secara verbal
- e) Mampu menggunakan kalimat lengkap.

Pada kegiatan bermain peran keterampilan linguistik atau bahasa anak dapat



diasah melalui dialog yang dilakukan anak. Anak dapat Berpikir serta mengungkapkan ide-ide secara verbal selain itu anak juga dapat menggunakan kalimat secara lengkap dalam setiap dialog yang diucapkannya. Misalkan saja pada dialog antara penjual baju batik yang menawarkan dagangannya kepada pembeli (lihat CI.5 (CL.k.4).

Dari uraian dialog tersebut maka dapat dilihat bahwa anak mampu memainkan peranannya dengan mengungkapkan ide-ide dengan kalimat lengkap secara verbal. Melalui kegiatan bermain peran dapat mengasah keterampilan linguistik anak karena anak dapat menuangkan seluruh ide dan pengalaman.

2) Aspek Logika Matematika

Pada kegiatan bermain peran aspek logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Menggunakan sistem angka yang abstrak.
- b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide
- c) Mengenal konsep banyak dan sedikit

Melalui kegiatan bermain peran anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak anak juga dapat mengenal konsep banyak dan sedikit (lihat CL.5 (CL.k.4)). Dari dialog diatas terlihat bahwa anak mampu menggunakan sistem angka yang abstrak yaitu pada saat dialog tawar menawar harga anak sudah mengenal tentang nilai atau nominal tiga puluh ribu, meskipun belum mengetahui bagaimana cara penulisannya. Anak juga sudah mengenal serta mempraktekkan konsep banyak dan sedikit. Hal ini dilihat dari saat anak memainkan peranan tawar menawar, anak menawarkan dagangan dengan harga tiga puluh ribu kemudian ditawarkan dengan harga yang lebih rendah yaitu sepuluh ribu, seperti ditunjukkan melalui gambar.



Melalui kegiatan bermain peran anak juga dapat menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide adalah ketika anak memainkan peranan mereka dapat memiliki pengetahuan tentang bagaimana perilaku tokoh yang diperankannya serta objek apa yang mereka mainkan

(pedagang menjual barang dagangannya, pembeli membeli dagangan dari penjual) serta anak dapat menuangkan ide-ide yang mereka miliki pada saat bermain peran tersebut. Jadi melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan salah satu aspek yang terdapat pada kecerdasan jamak yaitu logika matematika.

3) Aspek Kinestetik

Pada kegiatan bermain peran aspek logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Berpikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif
- b) Tahu kapan dan bagaimana bereaksi
- c) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- d) Dapat mengontrol motorik halus.
- e) Meningkatkan ketrampilan fisik.

- f) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.

Melalui kegiatan bermain peran aspek kinestetik pada kecerdasan jamak dapat dimunculkan melalui peranan yang dimainkan oleh anak. Anak dapat Berpikir melalui gerakan serta dapat menggunakan tubuh secara ekspresif. Gerakan yang dimaksudkan adalah peranan yang dimainkan anak pada kegiatan bermain peran. Misalkan ketika menjadi penjual maka anak



harus mempraktikkan bagaimana bersikap layaknya penjual yaitu dengan menawarkan barang dagangannya dan ketika anak berperan sebagai pembeli maka anak harus bersikap layaknya pembeli dengan melihat barang dagangan yang ditawarkan penjual.

Dalam peranannya sebagai penjahit terlihat bahwa anak dapat menggunakan serta mengontrol motorik halusnya dalam kegiatan tersebut, seperti terlihat pada gambar dibawah ini:

Kegiatan menjahit yang dilakukan merupakan pengenalan kegiatan menjahit kepada anak dengan kegiatan menjelujur. Anak yang diberikan peranan sebagai penjahit diberikan potongan hasil kegiatan *finger painting* yang telah dibentuk menjadi pola baju kemudian diberikan lubang-lubang kecil

disampingnya, dari lubang tersebut anak dapat memasukkan dan mengeluarkan benang mengikuti lobang seperti kegiatan menjelujur.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu kinestetik.

4) Aspek Visual Spasial

Pada kegiatan bermain peran aspek visual spasial ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

a) Dapat memilih dan membedakan warna

Melalui kegiatan bermain peran aspek visual spasial ditunjukkan dengan anak mampu memilih dan membedakan warna batik pada saat kegiatan bermain peran (lihat CL.5 (CL.k.4). Berdasarkan hasil uraian di atas maka terlihat bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan aspek visual spasial dalam kecerdasan jamak.

5) Aspek Naturalistik

Pada kegiatan bermain peran aspek naturalistik ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

a) Dapat mengkategorisasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu

b) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk.

Dalam kegiatan bermain peran, melalui peran yang dimainkannya anak dapat mengkategorisasikan sebuah benda berdasarkan ciri-ciri tertentu. Ia dapat melakukan peran menjadi pembeli baju dengan membeli baju batik di toko baju batik, ketika anak ingin membeli celana maka ia datang di toko yang menjual celana.



Berdasarkan hal tersebut anak dapat mengetahui bahwa itu toko baju karena melihat toko tersebut menjual baju dan ketika ingin membeli celana maka ia datang dengan melihat celana yang dijual di toko tersebut. Maka ia dapat mengidentifikasi sebuah benda berdasarkan ciri-ciri dan bentuk serta warnanya.

6) Aspek Interpersonal

Pada kegiatan bermain peran aspek logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Memiliki hubungan baik dengan orang lain
- b) Senang berpartisipasi dalam kegiatan bermain
- c) Mengambil dan memainkan peran tertentu

Melalui kegiatan bermain peran anak dapat memiliki hubungan baik dengan teman lainnya yaitu dengan memperagakan setiap adegan yang diperankannya maka anak belajar tentang cara berkomunikasi yang baik dengan dialog yang diucapkannya.

Anak juga menunjukkan sikap yang antusias atau senang bermain bersama dengan teman yang lainnya dengan ikut serta mengambil bagian dalam suatu peran. Hal ini tercermin pada saat guru menjelaskan tentang apa saja yang dibutuhkan untuk bermain peran dan guru menawarkan kepada anak. Anak dengan antusiasnya memilih peran yang mereka inginkan.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan aspek interpersonal dalam kecerdasan jamak.

7) Aspek Intrapersonal

Pada kegiatan bermain peran aspek logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

- a) Dapat mengeskpresikan perasaan
- b) Lebih dapat mengontrol agresivitas
- c) Mulai menunjukkan sikap toleransi sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
- d) Mulai menghargai orang lain

Melalui kegiatan bermain peran anak dapat menunjukkan sikap toleransi dan menghargai orang lain dengan tidak memaksakan kehendaknya

kepada orang lain serta dapat mengontrol agrevitasnya. Hal ini tercermin ketika pembagian peran, ada anak yang menginginkan peran sebagai penjual batik tetapi peran tersebut telah dipilih oleh temannya maka ia mengalah dengan memilih peran sebagai pembeli. Kemudian guru memberikan pengertian kalau semua ingin berperan sebagai penjual maka tidak ada yang membeli dagangannya, dan kegiatan main tidak bisa dilaksanakan. Mendengarkan penjelasan guru tersebut kemudian anak mau menuruti peran yang diberikan kepadanya sebagai pembeli. Dari peristiwa tersebut



menunjukkan bahwa anak sudah memiliki sifat untuk menghargai orang lain dengan mau mengerti penjelasan yang diberikan oleh gurunya dan tidak memaksakan keinginannya. Hal tersebut membuktikan anak mampu mengontrol agresivitasnya dengan tidak marah atau menangis ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkannya.

Melalui kegiatan bermain peran anak juga dapat mengekspresikan perasaan sesuai peran yang dimainkannya.

Saat ia berperan sebagai penjahit baju batik maka anak berekspresi menjadi seorang penjahit yang menjahit pesanan langganannya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek intrapersonal dalam pembelajaran kecerdasan jamak dapat dimunculkan melalui kegiatan bermain peran

Berdasarkan uraian diatas maka didapatkan temuan-temuan penelitian bahwa melalui media batik yang diaplikasikan dalam kegiatan main *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun di kelompok bermain PPIP Pekalongan.

1. Peningkatan dalam Aspek Lingusitik

Aspek linguistik dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Anak dapat Berpikir lancar melalui kata-kata
- b. anak dapat mengungkapkan ide-ide.
- c. Dapat berbagi pengalaman secara verbal.
- d. Mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
- e. Anak dapat Berpikir lancar melalui kata-kata.
- f. Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru.
- g. Mampu menceritakan kembali dengan praktik dan ekspresi.
- h. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan.

Melalui media batik dengan kegiatan main *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran dapat memunculkan dan meningkatkan aspek linguistik dalam pembelajaran

berbasis kecerdasan jamak. Hal itu ditunjukkan pada kegiatan main anak dapat Berpikir, dapat menyampaikan ide dan gagasannya melalui kata-kata atau menggunakan bahasa verbal, serta anak mampu menceritakan pengalaman mainnya walaupun masih menggunakan cerita sederhana dengan ekspresi yang ditunjuk anak walaupun menggunakan bahasa yang tidak baku. Selain itu anak mendapatkan pengetahuan, informasi serta kosakata baru dan anak dapat memahami langkah-langkah permainan serta aturan main yang disampaikan oleh guru.

2. Peningkatan dalam Aspek Logika Matematika

Aspek logika matematika dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Menenal konsep banyak dan sedikit.
- b. Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan.
- c. Dapat menggunakan sistem angka yang abstrak.
- d. Dapat mengelompokkan benda.
- e. Mulai tertarik pada angka.
- f. Beberapa anak tertarik terhadap penjumlahan.
- g. Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide.

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek logika matematika dapat dilihat ketika pada saat main anak dapat mengerti tentang konsep banyak dan sedikit, mengenal sistem angka secara abstrak dan anakpun mulai tertarik terhadap angka. Pada kegiatan main batik canting anak diberikan gambar bunga yang memiliki jumlah kelopak yang berbeda serta beberapa daun melalui gambar tersebut anak dapat menghitung berapa banyak kelopak pada masing-masing bunga dan anak dapat mengenal tentang konsep banyak dan sedikit berdasarkan jumlah masing-masing kelopak. Pada kegiatan main batik jumputan anak dapat menghitung berapa banyak jumputan yang anak buat dan dari hasil main jumputan batik anak dapat melihat bahwa semakin banyak jumputan yang anak buat maka akan menghasilkan hasil yang lebih bagus. Melalui pengenalan sistem banyak dan sedikit, anak mulai tertarik kepada penjumlahan yaitu jika benda menjadi banyak berarti benda tersebut dijumlahkan dan sebaliknya jika benda tersebut menjadi sedikit berarti benda tersebut dikurangi. Dengan penggunaan angka yang abstrak pada anak, mengundang ketertarikan anak terhadap angka. Dari mereka mulai dapat melafalkan angka dengan hafalan kemudian dapat mengetahui nilai angka yang mereka lafalkan kemudian tertarik terhadap angka.

Selain itu anak dapat mengelompokkan benda melalui alat dan bahan yang digunakan dalam permainan. Pada permainan batik cap, diakhir

permainan anak dapat mengelompokkan mana alat cap yang dibuat dari bahan alam dan bahan non alam. Melalui kegiatan main *finger painting* berkelompok anak dapat menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide melalui hasil lukisan yang dibuatnya. Bahwa anak melukis dengan menggunakan kesepuluh jari mereka dengan menggunakan bubuk finger dengan kombinasi tiga warna pada akhirnya dapat menciptakan warna baru. Kemudian dari hasil permainan tersebut mereka menemukan ide untuk membuat baju dari hasil kegiatan mainnya.

3. Peningkatan dalam Aspek Kinestetik

Aspek Kinestetik dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- b. Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.
- c. Dapat mengontrol motorik halus.
- d. Dapat menuang pasir, air dan biji-bijian ke dalam tempat penampungan.
- e. Dapat mengulir dengan baik.
- f. Dapat mengecap pada suatu media.
- g. Berpikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif.

h. Tahu kapan dan bagaimana bereaksi.

i. Meningkatkan ketrampilan fisik.

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek kinestetik dapat dilihat ketika anak melakukan aktivitas menebalkan pola dengan menggunakan canting, kegiatan melukis dengan menggunakan kesepuluh jari, membuat jumputan, mengecap pada media kain, pada saat tersebut anak melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi otot kecil yaitu antara mata dan tangannya. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang dapat mengontrol dan meningkatkan ketrampilan motorik halus pada anak dan menunjukkan bahwa anak dapat berpartisipasi pada permainan yang membutuhkan ketrampilan fisik walaupun masih terbatas pada motorik halusnya. Aktivitas lain juga terlihat pada saat anak dapat menuangkan pewarna ke dalam canting serta mencelupkan hasil jumputan ke dalam pewarna. Pada aktivitas tersebut menunjukkan kegiatan yang melatih anak untuk mengontrol motorik halusnya.

Pada kegiatan main bermain peran anak dapat melakukan gerakan tubuh secara ekspresif. Ekspresi yang ditunjukkan ketika seorang pedagang menawarkan barang dagangannya dan ekspresi ketika seorang pembeli menawar barang yang ingin dia beli. Melalui kegiatan tersebut anak juga berlatih kapan dan bagaimana ia bereaksi terhadap suatu situasi. Kapan ia

harus mengeluarkan ekspresi marah, senang, sedih atau ekspresi bingung. Melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, terlihat bahwa aspek kinestetik dapat dimunculkan meskipun masih sebatas pada pengendalian motorik halus.

4. Peningkatan dalam Aspek Visual Spasial

Aspek visual spasial dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Dapat memilih dan membedakan warna.
- b. Senang bereksplorasi dengan warna.
- c. Senang mencampur warna.
- d. Senang melakukan kegiatan mewarnai.

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek visual spasial ditunjukkan ketika anak dapat memilih dan membedakan warna sesuai dengan warna yang mereka ingin gunakan. Selain itu pada kegiatan *finger painting* anak dapat bereksplorasi dengan warna yaitu pada saat kegiatan melukis dengan kesepuluh jari, warna-warna yang anak campurkan dapat menjadi warna

yang baru atau warna sekunder. Dari keempat kelompok tersebut ternyata dapat menghasilkan perpaduan warna yang berbeda. Melalui kegiatan eksplorasi warna mereka dapat mengembangkan aspek visual spasialnya yaitu melalui permainan warna yang terkandung dalam setiap kegiatan main yang anak lakukan.

Pada kegiatan bermain peran anak juga dapat membedakan warna berdasarkan hasil karya dari kegiatan yang dilakukannya. Warna dari setiap hasil kegiatan anak memiliki ciri masing-masing. Misalkan saja warna yang dihasilkan dari percampuran warna dari kegiatan *finger painting* memiliki tekstur atau bentuk abstrak dan warnanya lebih beragam, hasil kegiatan batik canting memiliki warna yang lebih terang dengan bentuk bunga sesuai dengan motif yang mereka gambarkan, warna yang terdapat pada hasil karya batik jumputan memiliki warna yang lebih muda dengan bentuknya yang bulat-bulat dan warna yang terdapat batik cap beraneka ragam yaitu warna yang lebih terang dan muda sesuai dengan daya tekan masing-masing anak saat mengecap dan memiliki bentuk yang teratur sesuai dengan alat cap yang mereka gunakan dalam permainan tersebut.

5. Peningkatan dalam Aspek Naturalistik

Aspek naturalistik dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Dapat mengkategorisasi berdasar ciri-ciri tertentu.
- b. Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk.
- c. Dapat mengidentifikasi warna.
- d. Dapat mengenal semua benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Dapat mengkategorisasikan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek naturalistik ditunjukkan dengan anak dapat mengkategorisasikan sebuah benda berdasarkan warna, ukuran serta bentuknya. Anak dapat mengetahui bahwa pewarna yang mereka gunakan dalam semua kegiatan main merupakan pewarna makanan yang terbuat dari bahan yang aman digunakan untuk bermain. Berbeda dengan pewarna pakaian yang tidak aman digunakan untuk bermain karena mengandung bahan-bahan yang berbahaya bila masuk ke dalam tubuh. Dalam hal mengkategorisasikan benda berdasarkan ukuran anak dapat membedakan

ukuran dari setiap media yaitu kain yang mereka gunakan. Apabila kain yang digunakan besar maka anak harus bermain dalam kelompok, dan jika kain yang digunakan kecil maka anak bermain sendiri-sendiri. Dalam hal mengkategorisasikan bentuk, anak dapat mengenal sebuah benda dari bentuknya. Pada kegiatan main batik cap anak dapat mengkategorisasikan alat cap yang dibuat dari bahan alam dan non alam dari bentuknya. Alat yang dibuat dari bahan alam bentuknya lebih kecil dan tidak memiliki pegangan sedangkan alat yang dibuat dari bahan non alam bentuknya lebih besar dan memiliki pegangan seperti stempel. Pada akhir kegiatan main batik cap ketika anak membereskan alat mainnya, anak mampu mengelompokkan cap yang digunakan berdasarkan jenisnya yaitu alat cap yang terbuat dari bahan alam dan bahan non alam.

Aspek naturalistik yang lainnya ditunjukkan ketika anak dapat menyebutkan dan mengetahui alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam kegiatan mainnya. Bahwa kain yang digunakan untuk kegiatan main adalah kain putih yang bernama mori, anak juga mengetahui bahwa batik berasal dari kain yang berwarna putih kemudian diberi motif dan warna. Melalui kegiatan main yang diberikan anak juga mengetahui bahwa batik yang mereka kenal dibuat melalui berbagai macam cara seperti kegiatan main yang dilakukan oleh anak.

6. Peningkatan dalam Aspek Interpersonal

Aspek interpersonal dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- b. Belajar berbagi dan mengambil giliran peran.
- c. Mulai memahami pengertian perilaku berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.
- d. Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek interpersonal ditunjukkan dengan anak dapat memiliki hubungan baik dengan orang lain meliputi dapat berbagi dan mengambil giliran peran, dapat berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah atau tugas yang diberikan oleh guru mereka. Melalui interaksi dengan teman lainnya anak juga dapat mulai memahami arti dari perilaku berlawanan seperti benar-salah, sopan-tidak sopan. Hal ini ditunjukkan ketika dalam satu kelompok ada anak yang mengganggu anak yang sedang bermain maka anak yang lainnya menegur dengan mengatakan selama bermain tidak boleh saling mengganggu. Dan anak tersebut pun berhenti untuk mengganggu

ketika mendapat teguran dari temannya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek interpersonal dapat dimunculkan melalui media batik dalam pembelajaran melalui kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran.

7. Peningkatan dalam Aspek Intrapersonal

Aspek interpersonal dapat ditingkatkan melalui media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. dapat mengekspresikan perasaan.
- b. lebih dapat mengontrol agresivitas.
- c. dapat belajar dari kesalahan.
- d. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.
- e. Bersabar menunggu giliran.
- f. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
- g. Mulai menghargai orang lain.
- h. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek intrapersonal ditunjukkan dengan anak

dapat mengontrol agresivitasnya, dalam hal ini adalah anak dapat mengontrol perasaannya ketika ia bermain. Jika tidak mendapatkan apa yang dia inginkan anak akan cenderung untuk menangis atau *ngambek* tetapi melalui kegiatan main yang dilaksanakan oleh anak dapat mengontrol agresivitas mereka dengan mengontrol atau dapat mengendalikan perasaan anak ketika ia tidak mendapatkan apa yang dia inginkan maka ia tidak serta merta menangis atau *ngambek* dengan tiba-tiba berhenti bermain. Dalam hal mengontrol agresivitas anak juga ditunjukkan ketika anak tidak saling mengganggu teman dalam satu kelompoknya maupun diluar kelompoknya.

Melalui kegiatan main yang dilakukan anak juga dapat belajar untuk menghargai orang lain dengan menunjukkan ekspresi penyesalan ketika melakukan kesalahan dan dapat belajar dari kesalahan yang dia lakukan serta ia dapat menunggu giliran untuk bermain. Pada kegiatan main batik jumputan anak secara bergiliran dan harus sabar menunggu giliran untuk mencelupkan hasil jumputan yang dibuatnya ke dalam pewarna. Hal tersebut juga mencerminkan bahwa anak dapat menunjukkan sikap toleransi mereka sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas main yang diberikan oleh guru mereka.

Melalui kegiatan main yang tersebut di atas anak juga dapat menunjukkan reaksi ketika melihat hal yang dianggap tidak benar. Dalam kegiatan main batik jumputan saat menunggu giliran untuk mencelupkan hasil jumputan ke dalam pewarna ada beberapa anak yang mendorong temannya.

Melalui penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran dapat memunculkan aspek intrapersonal pada pembelajaran berbasis kecerdasan jamak.

8. Peningkatan dalam Aspek Musikal

Melalui media batik dalam pembelajaran kecerdasan jamak dalam kegiatan main: *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran, aspek musikal tidak dapat dimunculkan melalui kegiatan main tersebut diatas. Hal ini dikarenakan indikator dari aspek musikal tidak ditemui dalam pelaksanaan kegiatan main tersebut di atas.

Indikator dari aspek musikal adalah sebagai berikut:

- a) Berpikir melalui suara dan irama.
- b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu.
- c) Sering memainkan instrumen.
- d) Anak dapat mengenal ritme dan *jingle* dengan baik.
- e) Dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (*bit*).
- f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak.
- g) Dapat mengidentifikasi suara alat musik.

Dari indikator tersebut di atas tidak ada satu indikator yang muncul dari kegiatan main yang diselenggarakan oleh karena itu aspek musikal dalam kecerdasan jamak tidak dapat ditingkatkan melalui media batik dalam kegiatan main *finger painting* berkelompok, batik canting, batik jumputan, batik cap dan bermain peran.

BAB V

PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan membahas tentang temuan penelitian dan pendapat dari para ahli yang berkenaan dengan teori pembelajaran berbasis kecerdasan jamak serta media pembelajaran dalam hal ini adalah pembelajaran batik sebagaimana yang telah dikemukakan dalam bab II ataupun pendapat lain yang relevan dengan temuan penelitian. Pembahasan ini dilakukan agar dapat menjelaskan hasil pada temuan penelitian agar menjadi sebuah teori yang substantif. Hasil temuan dari media batik sebagai salah satu cara dalam menstimulasi kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun yang dilaksanakan pada KB Batik PPIP Pekalongan.

Dalam pembahasan sebelum mengacu kepada sub fokus permasalahan pertama-tama peneliti akan membahas tentang media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak. Media batik yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah saran yang berkaitan dengan batik dan melalui batik tersebut dijadikan salah satu media dalam pembelajaran dalam menstimulasi kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan. Pekalongan merupakan kota yang terkenal akan salah satu warisan budayanya yaitu kain batik.

“Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Batik adalah kain bergambar (bercorak, beragi) yang pembuatannya dilakukan

dengan cara tertentu (mula-mula ditulis atau disurat dengan lilin lalu diwarnakan dengan tarum atau soga)

Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober, (Poerwadarminta, 2009: 96).

Kain batik sudah menjadi sebuah warisan budaya sejak jaman dulu kala dan keberadaannya tetap dijaga oleh kota Pekalongan hingga saat ini sehingga kota tersebut mendapat julukan sebagai “Pekalongan kota batik”. Dalam masyarakat kota Pekalongan batik buka merupakan barang yang asing lagi. Dari anak-anak hingga orang dewasa semua mengenal batik dengan cukup baik di kota Pekalongan. Batik juga merupakan salah satu kain atau busana yang dipakai di hampir setiap kesempatan dalam keseharian warga Pekalongan dan sekitarnya. Hal ini tercermin juga dalam salah satu pengakuan wali murid KB Batik PPIP Pekalongan (lihat CW 03).

Untuk menjaga keberadaannya agar tetap menjadi kain kebanggaan warga masyarakat kota Pekalongan (khususnya) dan sekitarnya, batik mulai dikenalkan pada anak usia dini melalui lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dimulai dari tingkat kelompok bermain sebagai salah satu media pembelajarannya.

“Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini sebagai upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh serta memberikan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan

dan perkembangan anak. Pendidikan bagi anak usia dini ini yang diselenggarakan bagi anak dari usia lahir hingga usia 8 tahun. Pendidikan pada tahapan ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional, & social education*". (Wikipedia dalam Sujiono, 2011:7)

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tentang Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi:

"Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat bagi pendidikan dasar".

Selanjutnya dijelaskan pada bab I pasal 1 ayat 14 bahwa:

"Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut"

Dari pernyataan diatas menunjukkan bahwa melalui pendidikan bagi anak usia dini merupakan pendidikan awal sebagai peletak dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis. Oleh karena itu upaya pelesatarian kebudayaan (dalam hal ini batik) hendaknya mulai diterapkan sejak usia dini agar menjadi pondasi yang kokoh bagi anak dalam memahami budaya mereka serta dapat menumbuhkan kecintaan kepada kebudayaan itu sendiri.

Dalam kegiatan pembelajaran batik dikenalkan sebagai sebuah media pembelajaran yang dalam penelitian ini dibuktikan dapat meningkatkan aspek kecerdasan jamak pada anak.

“Media merupakan alat atau saluran komunikasi. Kata *media* sendiri berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Sedangkan secara harfiah, *media* berarti perantara, perantara yang dimaksud adalah perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk kedalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur dan sebagainya. Media tersebut dapat dijadikan sebagai bentuk dari media pengajaran jika dapat membawa pesan dalam tujuannya untuk mencapai kegiatan pembelajaran. Karena itu agar suatu media dapat dijadikan media pembelajaran maka media tersebut haruslah memiliki keterkaitan antara media dengan pesan dan metode” (Indriana, 2011: 13)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah batik yang dijadikan sumber pesan dan penerima pesan yang dimaksudkan adalah anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di KB Batik PPIP Pekalongan. Batik dijadikan sebagaisalah satu media dalam kegiatan belajar pada lembaga tersebut. *Briggs* (Indriana, 2011: 13) menyatakan bahwa media pembelajaran itu sendiri memiliki pengertian:

“media pembelajaran adalah sifat-fisat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Gagne menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional mendefinisikan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual”.

Dari pernyataan di atas menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang memiliki sifat fisik untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dan kegunaan media dalam pembelajaran ini adalah sebagai perangsang dan stimulan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan anak usia dini kegiatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain dengan menggunakan media tertentu.

“Media dan sumber belajar serta bermain dapat digunakan oleh anak bersama guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat memengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan. Melalui media dan sumber belajar inilah anak akan bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan yang ada”(Sujiono, 2010: 73)

Jadi dalam pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini bermain merupakan media yang digunakan dalam belajar.

Dalam kerucut yang dikemukakan oleh Dale, seperti dibawah ini



media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini menempati pada posisi pengalaman langsung yang bertujuan, hal ini karena melalui kegiatan main yang diselenggarakan anak mendapatkan pengalaman langsung yang bertujuan untuk meningkatkan aspek kecerdasan jamak pada anak serta memperoleh pemahaman yang tentang batik.

Dalam penelitian ini kegiatan bermain anak dikemas kedalam sebuah media pembelajaran batik yang dilakukan melalui beberapa cara untuk mengoptimalisasi pertumbuhan dan perkembangan aspek kecerdasan jamak pada anak. Kegiatan main yang dimaksudkan adalah kegiatan main yang dimaksudkan adalah main batik canting, main batik jumputan, main batik *finger painting* dan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian melalui kegiatan main tersebut dapat memunculkan dan menstimulasi aspek kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.

Dalam kegiatan penelitian ini disebutkan adanya peningkatan kecerdasan jamak. Kecerdasan jamak tersebut memiliki pengertian:

“Kecerdasan jamak merupakan *Multiple Intelligences* atau biasa disebut dengan kecerdasan jamak menurut *Fleetham* merupakan berbagai ketrampilan dan bakat yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran” (Yaumi 2012:12).

Teori tentang kecerdasan jamak dikemukakan oleh seorang ahli kecerdasan jamak yang cukup termasyur yaitu Gardner. Gardner mengemukakan bahwa:

“virtue of one's goal (a property of all human beings all of us possess these 8 or 9 intelligences) a dimension on which human being differ (no two people - not even identical twins-possess exactly the same profile if intelligences); the way in which one carries out a task in virtue of one's goals.

“Intelligences as a biopsycological potential to process information that can be activated in a cultural setting to solve problems and create products that are of value in a culture”

Bahwa kecerdasan merupakan potensi biopsikologi untuk memproses informasi yang dapat diaktifkan dalam suatu lingkungan budaya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan menciptakan produk yang berharga dalam suatu lingkungan budaya.

Gardner memaparkan 8 aspek kecerdasan yang terdiri dari: aspek linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, naturalistik, intrapersonal, interpersonal dan musikal.

Dalam kegiatan penelitian ini kemudian dibuktikan bahwa melalui media batik dalam kegiatan pembelajaran dapat memunculkan aspek dalam kecerdasan jamak tersebut. Media batik yang ada kemudian diaplikasikan dalam kegiatan main sehingga dapat memunculkan dan menstimulasi aspek kecerdasan jamak tersebut. Berdasarkan hasil penelitian hanya tujuh aspek yang dapat dimunculkan, yaitu aspek linguistik, logika matematika, visual-spasial, kinestetik, naturalistik, intrapersonal, interpersonal, sedangkan satu aspek yaitu musikal tidak dapat dimunculkan. Hal tersebut seperti yang

tertuang dalam Bab I bagian penulisan tugas akhir ini yaitu pada bagian sub fokus penelitian, seperti di bawah ini.

A. Peningkatan dalam Aspek Linguistik

Aspek linguistik merupakan salah satu aspek yang terdapat pada kecerdasan jamak. Aspek linguistik merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa. Seperti dikemukakan oleh Gardner (2004:73):

kemampuan linguistik berhubungan untuk menggunakan bahasa dan kata berkembang sampai masa kanak-kanak awal. Menulis atau berbicara, berkembang sesuai dengan urutan dan irama kata. Anak-anak belajar bahasa dari lingkungannya dan diperkaya melalui pembelajaran di sekolah dengan belajar membaca, menulis, berbicara dan menulis kreatif.

Dalam kegiatan pembelajaran aspek linguistik anak diasah melalui interaksi dengan teman sebayanya dan orang-orang disekitarnya. Dalam kegiatan pembelajaran berbasis media batik dalam pembelajaran berbasis kecerdasan jamak melalui kegiatan main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap dan bermain peran anak berinteraksi dengan temannya maupun dengan guru di sekolahnya. Dalam kecerdasan jamak terdapat beberapa indikator dalam setiap aspeknya. Indikator dalam aspek linguistik dalam kecerdasan jamak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Anak yang telah mencapai kemampuan verbal linguistik, senang membaca, menulis, menceritakan kisah, bermain permainan katadan berkomunikasi secara efektif” (Jackmann, 2011:10)

“Berfikir lancar melalui kata-kata, Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata,Memahami arti dan urutan kata” (Sujiono, 2010:56)

“Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri, mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana”.(Permendiknas no.58 tahun 2009: 8)

Indikator tersebut di atas kemudian dapat di rumuskan seperti di bawah ini:

- a) Berfikir lancar melalui kata-kata
- b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata.
- c) Memahami arti dan urutan kata.
- d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru
- e) Sering memainkan kata-kata
- f) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem,
- g) Dapat mengenali kata-kata dari lagu
- h) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain
- i) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide
- j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal
- k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi,
- l) Mampu menggunakan kalimat lengkap.

- m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan
- n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

Melalui kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti indikator yang dapat dimunculkan dan distimulasi melalui berbagai kegiatan main adalah sebagai berikut:

- (1) Anak dapat berfikir lancar melalui kata-kata
- (2) Anak dapat mengungkapkan ide-ide.
- (3) Dapat berbagi pengalaman secara verbal.
- (4) Mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.
- (5) Anak dapat berfikir lancar melalui kata-kata
- (6) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru.
- (7) Mampu menceritakan kembali dengan praktik dan ekspresi.
- (8) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan.

Indikator dari aspek linguistik tersebut di atas dimunculkan melalui kegiatan main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW).

B. Peningkatan dalam Aspek Logika Matematika

Kecerdasan logika matematika merupakan salah satu aspek dalam kecerdasan jamak dalam mengenal konsep matematika dan memecahkan masalah dengan menyenangkan, relevan dan menantang. Menurut Gardner (2004: 73) anak yang memiliki kecerdasan logika matematika ditunjukkan dengan beberapa indikator seperti berikut ini: "Anak yang mahir pada kemampuan logika matematika belajar dengan banyak bertanya tentang cara, informasi bagaimana membuat hubungan antara suatu benda, menjelajah, dan mencari pemecahan suatu masalah yang rumit dan kemampuan untuk membuat suatu alasan. Anak yang memiliki kecerdasan logika matematika memiliki karakteristik (1) dapat mengurutkan benda, (2) dapat mengelompokkan benda, (3) mulai tertarik pada angka, (4) dapat mengikuti tiga perintah secara spontan, (5) beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan".

Indikator lain dalam kecerdasan logika matematika dikemukakan seperti diibawah ini, yaitu:

"Menggunakan sistem angka yang abstrak, menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide, menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan" (Sujiono, 2010: 56).

Menempatkan benda dalam urutan ukuran, mulai mengikuti pola tepuk tangan, mengenal konsep banyak dan sedikit" (Permendiknas, 2009: 8)

Dari beberapa indikator di atas tersebut kemudian dapat disimpulkan seperti di bawah ini:

- a) Menggunakan sistem angka yang abstrak
- b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide
- c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan.
- d) dapat mengurutkan benda
- e) dapat mengelompokkan benda
- f) mulai tertarik pada angka
- g) dapat mengikuti tiga perintah secara spontan
- h) beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan.
- i) Mengenal konsep banyak dan sedikit.

Melalui hasil penelitian kemudian didapatkan hasil bahwa indikator aspek logika matematika yang dapat dimunculkan dan distimulasi adalah sebagai berikut:

- (1) Mengenal konsep banyak dan sedikit
- (2) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan
- (3) Dapat menggunakan sistem angka yang abstrak
- (4) Dapat mengelompokkan benda
- (5) Mulai tertarik pada angka
- (6) Beberapa anak tertarik terhadap penjumlahan.
- (7) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide

Indikator tersebut di atas didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan main main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW).

C. Peningkatan dalam Aspek Kinestetik

Aspek kinestetik dalam kecerdasan jamak merupakan kemampuan untuk memegang benda yang berbeda dengan kuat dan koordinasi dengan anak yang lebih besar, kemampuan untuk menggunakan tubuhnya sendiri, membangun ekspresi, informasi diperoleh dari otot, perasaan, koordinasi dan gerak. Aspek kinestetik dalam kecerdasan jamak ditunjukkan oleh beberapa indikator yang dikemukakan oleh Gardner (2004:73):

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki karakteristik: (1) dapat melompat dengan satu kaki, (2) dapat melempar benda secara tepat, (3) dapat menangkap bola dengan tangan, (4) dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik, (5) perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat, (6) dapat mengontrol motorik halus, (7) dapat memotong garis, objek benda, (8) dapat membuat beberapa huruf, (9) dapat menempel dan mengelem, (10) dapat mengulini dengan baik.

Indikator yang lainnya disampaikan oleh Sujiono (2010: 56) yaitu berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif, tahu kapan & bagaimana bereaksi, meningkatkan ketrampilan fisik. Indikator yang lainnya

disampaikan dalam peraturan pemerintah pendidikan nasional no. 58 tahun 2009 (9) berisi indikator dalam aspek perkembangan kinestetik adalah sebagai berikut : berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola), naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. meniti diatas papan yang cukup lebar, melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak), meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat)".

Dari beberapa indikator di atas tersebut kemudian dapat disimpulkan seperti di bawah ini:

- a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif.
- b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi.
- c) Meningkatkan ketrampilan fisik
- d) dapat melompat dengan satu kaki,
- e) dapat melempar benda secara tepat
- f) dapat menangkap bola dengan tangan,
- g) dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik
- h) perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat
- i) dapat mengontrol motorik halus,
- j) dapat memotong garis, objek benda
- k) dapat membuat beberapa huruf,

- l) dapat menempel dan mengelem,
- m) dapat mengulin dengan baik.
- n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.
- o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung.
- p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat).
- q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola)
- r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian.
- s) Meniti diatas papan yang cukup lebar
- t) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak)

Melalui hasil penelitian kemudian didapatkan hasil bahwa indikator aspek kinestetik yang dapat dimunculkan dan distimulasi adalah sebagai berikut:

- (1) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat.
- (2) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.
- (3) Dapat mengontrol motorik halus.
- (4) Dapat menuang pasir, air dan biji-bijian ke dalam tempat penampungan.
- (5) Dapat mengulin dengan baik.
- (6) Dapat mengecap pada suatu media.
- (7) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif.

(8) Tahu kapan dan bagaimana bereaksi.

Indikator tersebut di atas didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan main main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW).

D. Peningkatan dalam Aspek Visual Spasial

Salah satu aspek yang terdapat kecerdasan jamak adalah visual spasial. Kecerdasan visual spasial pada anak berkaitan dengan menciptakan gambar visual dengan bentuk, warna, dan pemahaman tentang bentuk baru. Menurut Gardner lingkungan belajar di ruang kelas dapat memperkaya pengetahuan tentang grafis dan mendorong kesempatan untuk memproses penglihatan yang baik seperti berfikir dan merencanakan dengan objek tiga dimensi. Adapun anak yang memiliki kecerdasan visual spasial memiliki indikator dibawah ini:

“Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial berfikir dalam gambar seperti, menggambar, mendisain, dan menciptakan sesuatu dan melihat sesuatu dari sisi yang berbeda. Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial memiliki karakteristik: (1) mampu berfikir spasial, (2) dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain, (3) senang menggambar menggunakan krayon, (4) senang mewarnai dengan krayon, (5) dapat memilih dan membedakan

warna, (6) senang bereksplorasi dengan warna, (7) senang mencampur warna.(Jackmann, 2011:11)

Sedangkan indikator lain disampaikan oleh Sujiono yaitu sebagai berikut:

“Berfikir melalui gambar, memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi, menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif”

Dari indikator di atas dalam kegiatan penelitian ini aspek visual spasial kemudian dirumuskan menjadi beberapa indikator yaitu:

- a) Berfikir melalui gambar
- b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi.
- c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif.
- d) Mampu berfikir spasial
- e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain
- f) Senang menggambar menggunakan krayon
- g) Senang mewarnai dengan krayon
- h) Dapat memilih dan membedakan warna
- i) Senang bereksplorasi dengan warna
- j) Senang mencampur warna.

Melalui kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti indikator yang dapat dimunculkan dan distimulasi melalui berbagai kegiatan main adalah sebagai berikut:

- (1) Dapat memilih dan membedakan warna.

- (2) Senang bereksplorasi dengan warna.
- (3) Senang mencampur warna.
- (4) Senang melakukan kegiatan mewarnai.
- (5) Mampu berfikir spasial.

Indikator tersebut di atas didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan main main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW)

E. Peningkatan dalam Aspek Naturalistik

Aspek berikutnya yang terdapat pada kecerdasan jamak adalah naturalistik. Kecerdasan naturalistik kemampuan melihat, menyentuh dan mencium, bereaksi yang menunjukkan kemampuan untuk mengenali perbedaan disekitarnya. Aspek naturalistik pada kecerdasan jamak ditandai dengan beberapa indikator. Indikator pertama disampaikan oleh Gardner (2004: 73) Anak yang memiliki kecerdasan naturalis memiliki karakteristik: (1) dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, (2) dapat membedakan benda hidup dan benda mati, (3) dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, (4) dapat menemukan ciri-ciri

suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, (5) dapat mengidentifikasi warna. Sedangkan indikator berikutnya disampaikan oleh Sujiono (2010:56) berisi bahwa indikator dalam aspek kecerdasan naturalistik berisi: memahami dunia alamiah, membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam, berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan

Dari beberapa indikator di atas tersebut kemudian dapat disimpulkan seperti di bawah ini:

- a) Memahami dunia alamiah
- b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam.
- c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan
- d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas,
- e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati,
- f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu,
- g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk
- h) Dapat mengidentifikasi warna.

Melalui hasil penelitian kemudian didapatkan hasil bahwa indikator aspek naturalistik yang dapat dimunculkan dan distimulasi adalah sebagai berikut:

- (1) Dapat mengkategorisasi berdasar ciri-ciri tertentu.

- (2) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk.
- (3) Dapat mengidentifikasi warna.
- (4) Dapat mengenal semua benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator tersebut di atas didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan main main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW).

F. Peningkatan dalam Aspek Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami orang lain meliputi perilaku, suasana hati dan perasaan dibangun sejak usia dini berkaitan dengan hubungan antara sesama manusia dan cara berinteraksi. Kecerdasan interpersonal memiliki indikator yang dikemukakan oleh Gardner (2004: 73) berisi bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki karakteristik: (1) mempunyai teman karib dalam waktu singkat, (2) belajar berbagi dan mengambil giliran berperan, (3) senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. Serta dikemukakan oleh Sujiono (2010: 56) berisi bahwa “anak yang memiliki kecerdasan interpersonal

memiliki beberapa indikator yaitu: memahami suasana hati dan perasaan orang lain, memiliki hubungan baik dengan orang lainm memegang peran dalam kepemimpinan”.

Dari beberapa indikator dalam kecerdasan interpersonal di atas tersebut kemudian dapat disimpulkan seperti di bawah ini:

- a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain
- b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- c) Memegang peran dalam kepemimpinan.
- d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat
- e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan
- f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.
- g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan.
- h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.

Melalui hasil penelitian kemudian didapatkan hasil bahwa indikator aspek intrapersonal yang dapat dimunculkan dan distimulasi adalah sebagai berikut:

- (1) Memiliki hubungan baik dengan orang lain.
- (2) Belajar berbagi dan mengambil giliran peran.

- (3) Mulai memahami pengertian perilaku berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.
- (4) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.

Indikator tersebut di atas didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan main main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW).

G. Peningkatan dalam Aspek Interpersonal

Kecerdasan intrapersonal pada kecerdasan jamak merupakan kemampuannya untuk mengerti tentang diri sendiri serta mengenali bagaimana perasaan, suasana hati, kekuatan serta kelemahannya. Aspek intrapersonal pada kecerdasan jamak ditandai dengan beberapa indikator yang dikemukakan oleh Gardner (2004: 73) anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal memiliki karakteristik:(1) dapat mengekspresikan perasaan, (2) lebih dapat mengontrol agresivitas, (3) dapat belajar dari kesalahan, (4) dapat mengembangkan kesadaran". Dan disampaikan oleh Sujiono (2010: 56) : "Kesadaran diri kritis/tinggi, kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu, merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar".

Dari beberapa indikator di atas tersebut kemudian dapat disimpulkan seperti di bawah ini:

- a) Kesadaran diri kritis/tinggi.
- b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu.
- c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar.
- d) Dapat mengekspresikan perasaan
- e) Lebih dapat mengontrol agresivitas
- f) Dapat belajar dari kesalahan
- g) Dapat mengembangkan kesadaran.
- h) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan
- i) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan
- j) Bersabar menunggu giliran.
- k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
- l) Mulai menghargai orang lain.

Melalui hasil penelitian kemudian didapatkan hasil bahwa indikator aspek intrapersonal yang dapat dimunculkan dan distimulasi adalah sebagai berikut:

- (1) Dapat mengekspresikan perasaan
- (2) Lebih dapat mengontrol agresivitas
- (3) Dapat belajar dari kesalahan.

- (4) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan
- (5) Bersabar menunggu giliran.
- (6) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.
- (7) Mulai menghargai orang lain.
- (8) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.

Indikator tersebut di atas didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik. Adapun uraian tentang kegiatan main tersebut dapat dilihat pada lampiran yaitu pada bagian catatan lapangan (CL) dan catatan wawancara (CW).

H. Peningkatan dalam Aspek Musikal

Kecerdasan musikal dalam kecerdasan jamak merupakan kemampuan anak dalam hal kesadaran suara, irama kemudian menirukan suara. Anak akan mengembangkan kemampuan untuk menghasilkan dan mengenali sebuah lagu dari yang sederhana sampai yang sulit dan melihat bentuk nada dan irama. Aspek musikal pada kecerdasan jamak ditandai dengan beberapa indikator yang dikemukakan oleh Gardner (2004: 73) anak yang memiliki kecerdasan yang memiliki kecerdasan musikal berfikir tentang irama dan melodi ditandai dengan: senang mendengarkan musik,

bernyanyi, menari, bersenandung dan memainkan peralatan musik dan menunjukkan kepekaan terhadap lingkungan suara. Anak yang memiliki kecerdasan musikal memiliki karakteristik: (1) anak dapat mengenal ritme dan *jingle* dengan baik, (2) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (*bit*), (3) dapat menyanyikan lagu anak-anak, (4) dapat mengidentifikasi suara alat musik.

Indikator lain dalam aspek musikal dikemukakan oleh Sujiono (2010:56) yaitu berfikir melalui suara dan irama, memproduksi musik dan notasi dalam lagu, sering memainkan instrumen.

Berdasarkan hasil penelitian dalam kegiatan main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran bertema batik tidak ditemui adanya indikator yang muncul dalam aspek musikal. Jadi melalui kegiatan tersebut di atas tidak dapat meningkatkan aspek kecerdasan musikal dalam kecerdasan jamak. Hal tersebut dapat dilihat pada catatan lapangan maupun catatan wawancara yang terdapat pada bagian lampiran.

BAB VI

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dalam penelitian ini didapat kesimpulan sebagai berikut:

Kegiatan main yang dilakukan melalui media pembelajaran batik yaitu batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap dan bermain peran bertema batik. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang diambil berdasarkan tahapan serta tehnik pembuatan batik yang kegiatannya telah disesuaikan agar dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk anak usia 3-4 tahun yaitu melalui kegiatan bermain. Alat dan bahan yang digunakan merupakan alat dan bahan main yang aman digunakan untuk kegiatan main anak. Berkait dengan kecerdasan jamak, kegiatan main tersebut di atas dapat meningkatkan kecerdasan dalam aspek sebagai berikut:

Melalui kegiatan main tersebut diatas berkait dengan kecerdasan jamak, dapat memunculkan serta menstimulasi aspek kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun. Aspek tersebut meliputi: aspek kecerdasan linguistik, visual spasial, logika matematika, kinestetik, naturalistik, intrapersonal serta interpersonal. Terdapat satu aspek kecerdasan yang tidak muncul serta tidak terstimulasi dari kegiatan main di atas, aspek tersebut

adalah musikal. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan aspek tersebut dapat dijelaskan seperti berikut:

Pertama , melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan linguistik pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: Anak dapat berfikir lancar melalui kata-kata, anak dapat mengungkapkan ide-ide, dapat berbagi pengalaman secara verbal, mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana, anak dapat berfikir lancar melalui kata-kata, dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru, mampu menceritakan kembali dengan praktik dan ekspresi, mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan. Jadi melalui kegiatan main berbasis media batik dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak karena melalui kegiatan tersebut anak dapat berbagi pengalamannya melalui komunikasi yang dilakukan secara verbal yaitu dalam berbagi ide, menemukan kosakata, bercerita tentang pengalaman dan mengungkapkan apa yang anak rasakan.

Kedua, melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan logika matematika pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: Mengenal konsep banyak dan sedikit, dapat mengikuti tiga perintah secara spontan, dapat menggunakan sistem angka yang abstrak, dapat mengelompokkan benda, mulai tertarik pada angka, beberapa anak tertarik terhadap penjumlahan, menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide. Jadi

melalui kegiatan main yang berbasis media batik yang diselenggarakan KB Batik PPIP Pekalongan dapat meningkatkan aspek logika matematika dengan mampu mengenal konsep banyak dan sedikit merupakan pijakan awal dalam anak mengembangkan kecerdasan logika matematikanya karena dari sanalah anak akan tertarik terhadap angka, mengenal sistem angka abstrak serta tertarik terhadap penjumlahan.

Ketiga, melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan kinestetik pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat, dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik, dapat mengontrol motorik halus, dapat menuang pasir, air dan biji-bijian ke dalam tempat penampungan, dapat mengulin dengan baik, dapat mengecap pada suatu media, berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif, tahu kapan dan bagaimana bereaksi. Melalui indikator di atas menunjukkan bahwa melalui kegiatan main tersebut di atas dapat meningkatkan aspek kinestetik pada kecerdasan jamak hal ini terlihat dengan meningkatnya perkembangan otot kecil yaitu koordinasi antara mata dan tangan meningkat melalui peningkatan tersebut anak dapat mengontrol keterampilan motorik halusya sehingga anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan main yang diselenggarakan.

Keempat, melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan visual spasial pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: Dapat memilih dan membedakan warna, senang bereksplorasi dengan warna, senang mencampur warna, senang melakukan kegiatan mewarnai. Jadi melalui kegiatan main di atas dapat meningkatkan aspek kecerdasan visual spasial pada anak, hal ini ditunjukkan dengan senangnya anak melakukan kegiatan eksplorasi pada warna. Melalui kegiatan eksplorasi warna tersebut anak dapat memilih serta membedakan warna, senang mencampurkan warna dan senang melakukan kegiatan mewarnai. Berbagai aktivitas eksplorasi warna tersebut dapat meningkatkan kemampuan visual spasial pada anak, dalam hal ini adalah anak yang berusia 3-4 tahun.

Kelima, melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan naturalistik pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: dapat mengkategorisasi berdasar ciri-ciri tertentu, dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk, dapat mengidentifikasi warna, dapat mengenal semua benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dapat mengkategorisasikan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu. Jadi melalui kegiatan main tersebut di atas dapat meningkatkan aspek kecerdasan naturalistik pada anak, hal ini ditunjukkan ketika anak dapat

mengkategorisasikan benda berdasarkan ciri-cirinya. Ciri-ciri yang dimaksudkan adalah baik bentuk, ukuran dan warnanya.

Keenam, melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan interpersonal pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: Memiliki hubungan baik dengan orang lain, belajar berbagi dan mengambil giliran peran, mulai memahami pengertian perilaku berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan, senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. Jadi melalui kegiatan main yang diselenggarakan dapat meningkatkan aspek kecerdasan interpersonal pada anak saat anak dapat memiliki hubungan baik dengan temannya maka anak dapat belajar tentang arti dari perilaku berlawanan seperti sopan dan tidak sopan, benar-salah, baik-buruk dan ketika dapat menjalin hubungan baik dengan teman lainnya maka anakpun akan dengan senang melaksanakan berbagai kegiatan main di sekolahnya.

Ketujuh, melalui kegiatan main tersebut di atas berdasarkan hasil peneliti dapat meningkatkan aspek kecerdasan intrapersonal pada kecerdasan jamak, ditunjukkan melalui beberapa indikator yaitu: dapat mengekspresikan perasaan, lebih dapat mengontrol agresivitas, dapat belajar dari kesalahan, mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan, bersabar menunggu giliran, mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok, mulai menghargai orang lain,

bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar. Jadi melalui kegiatan main tersebut dapat meningkatkan aspek kecerdasan intrapersonal pada anak, ketika anak dapat menghargai orang lain anak dapat bekerja dalam kelompok ketika bekerja dalam sebuah tim maka ia akan belajar dari berbagai kesalahan yang dilakukannya dan dapat mengontrol agresivitasnya. Hal tersebut menunjukkan peningkatan aspek kecerdasan intrapersonal pada anak dalam hal ini anak usia 3-4 tahun yang bersekolah di KB Batik PPIP pekalongan.

Kedelapan, salah satu aspek dalam kecerdasan jamak yaitu musikal tidak dapat dimunculkan melalui media batik dalam kegiatan main batik jumputan, batik canting, batik *finger painting*, batik cap dan bermain peran.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti merekomendasikan beberapa hal yaitu:

1. Kegiatan main diatas merupakan salah satu usaha dalam pengenalan dan proses pewarisan budaya kepada anak sejak usia dini. Melalui kegiatan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kegiatan main yang diselenggarakan dapat memunculkan dan menstimulasi aspek kecerdasan jamak pada anak. Diharapkan kegiatan tersebut dapat terus dilanjutkan pada jenjang usia selanjutnya agar pengenalan batik pada anak usia dini terus berlanjut sampai pada usia selanjutnya.
2. Kegiatan main berbasis media batik yang dilaksanakan merupakan salah satu perwujudan dari sarana pewarisan budaya batik sejak anak usia dini. Hal tersebut diharapkan mendapatkan perhatian dari pemerintah melalui berbagai instansi baik pendidikan maupun non kependidikan dalam pelaksanaannya agar budaya yang dimiliki tetap menjadi budaya yang lestari. Pemerintah dapat mengadakan berbagai macam bentuk pelatihan kepada para pendidik anak usia dini berkaitan dengan penggunaan media batik dengan tujuan agar kegiatan main berbasis media batik dapat digeneralisasikan di semua lembaga anak usia dini.
3. Bagi instansi pendidikan khususnya bagi lembaga terkait diharapkan untuk terus berinovasi dalam menciptakan berbagai bentuk kegiatan main berbasis media batik. Lembaga dapat melakukan kolaborasi dengan

berbagai produsen batik di kota Pekalongan dalam mendukung pelaksanaannya. Hal tersebut diharapkan dapat berkembang menjadi salah satu inovasi dalam pendidikan berdasarkan kearifan budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Armstrong, Thomas. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Virginia, USA : ASCD, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Asmawati, Luluk Disertasi: *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*”, Jakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta. 2012
- Batik, Sejarah dan Proses Pembuatannya diunduh dari http://pesonabatik.site40.net/Sejarah_Batik.html
- <http://batikpekalongan.wordpress.com/category/teknik-pembuatan-batik/>
(diakses pada 04 Februari 2013)
- Bredekamp, Sue. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington DC: Ninth Print, 1992
- Damayanti, Anita. *Hubungan antara Keterampilan Membatik dan Motorik Halus dengan Kemampuan Menulis Anak 6-8 tahun*. Jakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2011.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. NAEYC. diunduh pada <http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PSDAP.pdf> (diakses pada 16 Januari 2013).

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. *Profil KB Batik PPIP Pekalongan*. Pemerintah Kota Pekalongan, 2010.

Definisi Early childhood education diunduh dari:
http://en.wikipedia.org/wiki/early_childhood_education (diunduh 18 Januari 2013).

Gagne, Robert M. *Essential of Learning for Instruction*, Hinsdale, Illionis: The Dryden Press, 1975.

Gardner, Howard, *Multiple Intelligences after Twenty Years, Paper Presented at the American Educational Research Association*. Chicago, Illinois, 2003.

_____, *Frames of Mind, the Theory of Multiple Intellegences*. New York: Perseus Group Book, 2004.

Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Hughes, A.G., E.H. Hughes, *Learning & Teaching: Pengantar Psikologi Pembelajaran Modern*. Bandung: Nuansa, 2012

Hodges, Di. *501 Activities for Kids*, Australia: Hikler Books Pty Ltd, 2005.

Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran: Mengenal, Merancang dan Mempraktikkannya*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.

Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World*. USA: Wadsworth, 2012.

Kementerian Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: 2010.

- Kementerian Pendidikan Nasional. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*, (Jakarta, 2010).
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Penyusunan Rencana Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Dirjen PNFI, 2010).
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini: pada Lembaga Kelompok Bermain*. Jakarta, 2010.
- Miarso, Yusuf Hadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media, 2005.
- Ministry of National Education. *Instructional Media*. Direktorat General of Quality Improvement of Teacher and Education Personel, 2009.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Morison, George S., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini : edisi kelima*. Jakarta: Indeks, 2012.
- Mukhtar, *Bimbingan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah: Panduan Berbasis Penelitian Kualitatif Lapangan dan Perpustakaan*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.
- Rose, Yeni. Disertasi: *Kegiatan Pengembangan Kecerdasan Jamak Di TK A Sekolah Alam Ciganjur*, Jakarta: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2010.
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta, 2010.
- Santoso, Soegeng. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya*. Jakarta: PPS UNJ, 2011.
- Santrock, John W. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2002.

- _____, John W. *Life –Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Semiawan, Conny R. *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, Jakarta: Pusat Pengembangan Kemampuan Manusia, 2010.
- Siswoyo. *Metode Penelitian II*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2011.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak diunduh dari <http://www.komnasperempuan.or.id/wp-content/uploads/2009/07/UU-PERLINDUNGAN-ANAK.pdf>
- Victor, Lowenfeld and Britain W Lambert, *Creative and Mental Growth. 7th Edition*.(Mew York: Mc Millan Publishing Co. Inc, 1983), h. 54
- Wulandari, Ari. *Batik Nusantara: Makna Filosofis, Cara Pembuatan dan Industri Batik*. Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
- Yaumi, Muhammad, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Jakarta: Dian Rakyat, 2012.

LAMPIRAN PENELITIAN

MEDIA BATIK DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN JAMAK

**(Studi Kualitatif Fenomenologi pada Anak Usia 3-4 Tahun di
Kelompok Bermain Batik PPIP Pekalongan 2012-2013)**

Dalam lampiran dalam kegiatan penelitian ini berisi:

1. Lembar Panduan Observasi	249
2. Lembar Panduan Wawancara	251
3. Catatan Wawancara	253
4. Catatan Lapangan	273
5. Dokumentasi Penelitian	319
6. Hasil Analisis Data	354
7. Keabsahan Data	371

Lembar Panduan Observasi

Unsur Observasi	Fokus pengamatan
Latar Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana lingkungan fisik lingkungan sekolah. 2. Gambaran konteks sosialnya 3. Sarana pembelajaran yang dimiliki. 4. Bagaimana penataan ruang kelas dan sentra di sekolah.
Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media apa saja yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang berkenaan dengan tema pembelajaran yang dapat mendukung anak dalam menstimulasi kecerdasan jamak. 2. Bagaimana setting untuk kegiatan main anak. 3. Bagaimana kegiatan dan stimulasi guru dalam kegiatan pembuka yang dapat mendukung pada kesiapan dalam bermain sehingga dapat menstimulasi kecerdasan jamak anak. 4. Bagaimana kegiatan dan stimulasi guru dalam kegiatan inti yang dapat mendukung kegiatan main anak sehingga dapat menstimulasi kecerdasan jamak yang dimiliki anak. 5. Bagaimana kegiatan dan stimulasi guru dalam kegiatan penutup yang dapat menstimulasi anak.
Penilaian hasil perkembangan anak berbasis kecerdasan jamak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kegiatan main yang diberikan dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan jamak anak meliputi aspek: <ol style="list-style-type: none"> a. Lingusitik b. Kinestetik

	<ul style="list-style-type: none">c. Visual spasiald. Naturalistike. Logika Matematikaf. Intrapersonalg. Interpersonalh. Musikal
--	---

Lembar Panduan Wawancara

Wawancara kepala sekolah:

1. Melihat nama yang dimiliki oleh lembaga, sangat identik dengan kebudayaan kota pekalongan yaitu “Batik”, kenapa lembaga atau sekolah ini dinamakan KB Batik PPIP Pekalongan?
2. Sejak kapan lembaga ini didirikan dan kendala apa yang ditemui oleh dalam pendirian lembaga?
3. Sarana, prasarana dan fasilitas apa yang dimiliki oleh lembaga dalam mendukung kegiatan pembelajaran?
4. Berkaitan dengan tenaga pendidiknya, adakah kriteria khusus yang lembaga terapkan dalam merekrut tenaga pendidik?
5. Kurikulum yang digunakan oleh lembaga apakah mengikuti kurikulum yang diterbitkan oleh pemerintah ataukah lembaga memiliki kebijakan sendiri dalam menetapkan kurikulum KB Batik PPIP Pekalongan?
6. Upaya atau langkah strategis apa yang diambil lembaga dalam menjamin mutu pendidikan di KB Batik PPIP Pekalongan?

Kepada Guru atau Pendidik

1. Pendekatan pembelajaran apa yang digunakan dalam melaksanakan Kegiatan pembelajaran?
2. Adakah kendala yang ditemui dalam menerapkan pendekatan pembelajaran tersebut?
3. Bagaimana Ibu menyusun tema pembelajaran?
4. Alat permainan edukatif yang digunakan oleh anak dalam belajar dan bermain apakah pengembangan dari guru sendiri?

5. Bagaimana jadwal kegiatan pembelajaran dilaksanakan (waktunya)? Apakah menurut Ibu sudah sesuai dengan waktu pembelajaran bagi anak usia dini?
6. Apakah media batik yang dimaksudkan dalam pembelajaran yang terdapat pada KB Batik PPIP Pekalongan?
7. Jenis-jenis kegiatan main apa saja yang dijadikan media batik dalam pembelajaran?
8. Apakah ada kendala dalam mengaplikasikan media batik dalam kegiatan main bagi peserta didik?
9. Dari mana datangnya inspirasi untuk mengaplikasikan batik ke dalam kegiatan main bagi peserta didik?
10. Menurut anda bagaimana respon anak ketika belajar dengan menggunakan media batik?
11. Berkaitan dengan kecerdasan jamak, berapa aspek yang digunakan KB Batik PPIP Pekalongan ? Apa saja?
12. Apakah menurut anda melalui media yang digunakan dalam menstimulasi aspek kecerdasan jamak tersebut?
13. Menurut anda, adakah dukungan dari orang tua murid yang kaitannya dengan batik karena kita ketahui bahwa kota Pekalongan terkenal dengan slogan “kota batik nya”?
14. Bentuk dukungan apa saja yang diberikan oleh orang tua yang berkait dengan kegiatan berbasis media pembelajaran batik?

Catatan Wawancara (CW) : 01

Hari/Tanggal : Senin, 02 April 2013

Tempat Penelitian : KB Batik PPIP Pekalongan

Responden : Kepala Sekolah KB Batik PPIP Pekalongan

Waktu : 10.30 – 12.00 WIB

1.	Peneliti:	Melihat nama yang dimiliki oleh lembaga, sangat identik dengan kebudayaan kota pekalongan yaitu “Batik”, kenapa lembaga atau sekolah ini dinamakan KB Batik PPIP Pekalongan?
	Responden:	Pada awal berdirinya Kelompok Bermain PPIP Pekalongan merupakan lembaga yang terintegrasi dengan TK Batik PPIP Pekalongan. Lembaga ini tadinya merupakan lembaga pendidikan dibawah naungan Koperasi Batik PPIP Pekalongan. Jadi lembaga ini didirikan oleh Koperasi Batik Pekalongan. Oleh karena itu dinamakan KB Batik Pekalongan.
2.	Peneliti:	Sejak kapan lembaga ini didirikan Ibu?
	Responden:	Sejak tahun 2002 tepatnya pada bulan Juli.
3.	Peneliti;	Berkaitan dengan tenaga pendidiknya, adakah kriteria khusus yang lembaga terapkan dalam merekrut tenaga pendidik?
	Responden:	Pendidik yang kami rekrut diambil dari lulusan sarjana S1, berhubung masih sangat minimnya lulusan S1 PAUD jadi kami menerima dari semua lulusan S1.

4.	Peneliti:	Kurikulum yang digunakan oleh lembaga apakah mengikuti kurikulum yang diterbitkan oleh pemerintah ataukah lembaga memiliki kebijakan sendiri dalam menetapkan kurikulum KB Batik PPIP Pekalongan?
4.	Responden:	Kami mengikuti kurikulum yang diterbitkan pemerintah yaitu dengan berpegang dari menu pembelajaran generik serta permendiknas 2003, tetapi kami juga mengangkat kearifan budaya lokal dalam pembelajaran.
5.	Peneliti:	Mengangkat kearifan budaya lokal maksudnya Ibu?
	Responden:	Budaya lokal yang terdapat di kota Pekalongan adalah batik. Jadi kami mengangkat batik juga dalam kegiatan pembelajaran.
6.	Peneliti:	Apakah karena hal tersebut kemudian Kelompok Bermain Batik PPIP Pekalongan menggunakan nama "Batik" sebagai nama lembaga apakah nama tersebut berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang bernuansakan "Batik"?
	Responden:	Dalam kegiatan pembelajarannya kami memang mengenalkan "Batik" kepada para murid, tetapi tidak hanya Batik saja kami memperkenalkan banyak pengetahuan. Tetapi Batik memang menjadi salah satu komponen dalam pembelajaran kami.
7.	Peneliti:	Batik yang dimaksud dalam kegiatan pembelajaran bentuknya seperti apa ya Bu? Bukankah proses membatik sendiri merupakan rangkaian yang kompleks? Apakah bisa diaplikasikan ke dalam pembelajaran anak usia 3-4 tahun?
	Responden:	Kami memperkenalkan Batik kepada anak sejak usia dini. Bentuk pembelajarannya tentunya kami sesuaikan dengan

		tahapan umur anak yaitu 3-4 tahun. Kami menggunakan media pembelajaran yang tentunya aman digunakan oleh anak dan kegiatannya pun sederhana disesuaikan dengan usia anak. Tetapi dalam kegiatan tersebut tersirat unsur batik yang kami angkat.
8.	Peneliti:	Kegiatan apa saja yang pernah dilakukan terkait dengan batik tersebut?
	Responden:	Banyak, salah satunya adalah kunjungan atau kami menyebutnya karya wisata ke museum batik Pekalongan, kemudian kunjungan ke sentra-sentra atau perkampungan batik di kota pekalongan. Tetapi dalam kegiatan ini kami integrasikan dengan murid TK. Dalam pembelajaran kami memiliki canting yang digunakan anak dalam kegiatan melukis, menebalkan pola. Selain itu dalam kegiatan kegiatan finger painting juga dapat dimasukkan ke dalam karya batik abstrak. Nantinya kegiatan-kegiatan itu dapat dilihat lebih jelas dalam kegiatan pembelajaran.
9.	Peneliti:	alat dan bahan yang digunakan apakah tidak terlalu sulit digunakan untuk anak usia 3-4 tahun?
	Responden:	alat dan bahan yang digunakan semua aman digunakan untuk anak usia 3-4 tahun. Misalnya pewarnanya kita ambil dari pewarna makanan. Lilin yang digunakan kita ganti dengan tepung kanji. Jadi selain aman juga bisa digunakan di dalam pembelajaran.
10.	Peneliti:	Berkaitan dengan dukungan wali murid, apakah kegiatan yang bernuaskan batik tersebut mendapat dukungan dari orang tua murid?
	Responden:	Selama ini respon yang diberikan sangat baik.

11.	Peneliti:	Respons yang baik tersebut terwujud dari wujud yang bagaimana Ibu?
	Responden:	Dari beberapa wali murid ada yang bergerak dalam bidang perbatikan. Kadang untuk beberapa media yang kita tidak mengerti kami menanyakan kepada wali murid untuk tata caranya. Dan orang tua pun dengan senang hati menjelaskan kepada kami.
12.	Peneliti:	Apakah selama ini ada kendala yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran?
	Responden:	Kalau kendala yang berarti tidak ada. Tetapi memang kendala itu tidak terlepas, yah.. ada beberapa lah..
13.	Peneliti:	Kalau boleh saya tahu kendala dalam hal apakah Ibu?
	Responden:	Ada beberapa anak didik yang belum bisa lepas dari orang tua, dalam artian masih ditunggu orang tuanya di dalam kelas. Hal tersebut kadang mengganggu konsentrasi anak-anak dalam bermain.
14.	Peneliti:	Adakah teguran dari sekolah mengenai hal tersebut Ibu?
	Responden:	Sudah kita tegur, tetapi untuk mengambil tindakan tegas kita belum mampu. Karena memang anak-anak yang demikian memang masuk sekolah ditengah-tengah tahun ajaran dan usianya pun masih kecil 2 menginjak 3 tahun. Takutnya kalau kita paksakan akan berdampak pada psikologis anak.
15.	Peneliti:	Apakah ke depan akan ada langkah preventif yang diterapkan oleh pihak sekolah dalam menanggulangi hal tersebut?
	Responden:	Pada awal tahun ajaran sebenarnya kami sudah memberikan sosialisasi mengenai hal tersebut yaitu lewat

		kegiatan parenting.
16.	Peneliti:	Apakah hal tersebut menurut Ibu mengganggu kegiatan anak dalam belajar?
	Responden:	Iya kalau mengganggu tentu saja Ibu, anak jadi kurang bisa mandiri kalau ditunggu. Kegiatan pembelajaran pun akhirnya agak terganggu pada awalnya. Tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak dapat sepenuhnya berfokus kepada guru mereka.
17.	Peneliti:	Melihat hal tersebut apakah ada penilaian khusus yang diberikan kepada anak masih ditunggu?
	Responden:	Owh tentu saja, biasanya kita ga menaikkan anak tersebut pada jenjang taman kanak-kanak. Kita tunggu hal perubahan anak tersebut sampai pada level anak bisa mandiri, karena jenjang TK merupakan jenjang untuk memasuki sekolah dasar jadi kita persiapkan itu dari berbagai segi.
18.	Peneliti:	Menarik sekali ya Ibu, berkait dengan media Batik dalam pembelajaran. Apakah ada inovasi yang akan lembaga lakukan ke depannya?
	Responden:	Sebenarnya ke depan kami berencana untuk mensosialisasikan bahwa pengenalan batik ternyata bisa dilakukan sejak usia dini. di Pekalongan sendiri sudah terdapat stasiun TV Swasta lokal yaitu Batik TV. Tetapi selama ini saya melihat liputan tentang batik kok hanya berkisar pada usia SMA, SMK padahal dari usia dinipun bisa dikenalkan.
19.	Peneliti:	Ide yang sangat menarik Ibu, adakah kendalanya Ibu kenapa sampai sekarang hal tersebut masih sebatas

	rencana?
Responden:	Iya.. sebenarnya kami khawatir niat kami itu pada akhirnya disalah tafsirkan sebagai bentuk promosi sekolah karena ini kan menjelang akhir tahun ajaran. Kedepan InsyaAllah akan kami matangkan kembali rencana yang ada agar benar-benar siap untuk direalisasikan.

Refleksi:

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah kelompok bermain Batik PPIP Pekalongan dapat disimpulkan bahwa kelompok bermain atau lembaga tersebut berusaha untuk mengembangkan pendidikan anak usia dini. Kebijakan yang diterapkan tidak kaku tetapi tetap berusaha menegakkan disiplin yang ada. Hal tersebut tercermin dalam peristiwa ketika ada anak yang masih minta untuk ditunggu oleh orang tuanya, pihak sekolah tidak serta merta memberikan sanksi tegas tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk beradaptasi hingga anak siap untuk belajar mandiri. Kegiatan parenting diselenggarakan sebagai salah satu sarana untuk menjembatani antara pihak sekolah dan orang tua atau wali murid dalam menyampaikan berbagai kebijakan yang ada. Hal tersebut merupakan bukti nyata bahwa lembaga pendidikan tersebut juga ikut mengajak peran serta orang tua atau wali murid dalam mendukung program-program pendidikan bagi anak usia dini.

Dalam hal pelestarian kebudayaan, KB Batik PPIP Pekalongan juga berusaha menerapkan budaya lokal yang ada ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengetahuan yang telah didapat anak dalam kehidupan kesehariannya dapat diperkuat lagi melalui kegiatan bermain bermain yang dilaksanakan di sekolah. Hal tersebut merupakan wujud nyata pihak sekolah dalam melestarikan budaya daerah lokal serta untuk memberikan variasi pembelajaran yang menarik kepada anak.

Catatan Wawancara (CW) : 02

Hari/Tanggal : Rabu, 03 April 2013

Tempat Penelitian : KB Batik PPIP Pekalongan

Responden : Guru Kelas KB Batik PPIP Pekalongan

Waktu : 10.30 – 12.00 WIB

1.	Peneliti:	Dalam kegiatan pembelajaran media yang digunakan oleh pendidik apakah merupakan hasil ciptaan pendidik sendiri ataukah membeli Ibu?
	Responden:	Media yang kami gunakan ada dua macam, yaitu kami buat sendiri dan membelinya atau APE yang siap pakai. Tetapi kami lebih memaksimalkan media yang diuat untuk kegiatan main merupakan media yang kami ciptakan dari kreasi kami yang bernilai edukatif.
2.	Peneliti:	Berkait dengan kegiatan pembelajaran menggunakan sistem apakah kegiatan pembelajarannya? Klasikal, area ataukah sudah menggunakan sentra?
	Responden:	Kami menggunakan kombinasi dari klasikal dan sentra, jadi pada pijakan awal kami menggunakan sistem klasikal kemudian pada kegiatan main kami menggunakan sentra.
3.	Peneliti:	Berkait dengan kegiatan pembelajarannya, apakah KB Batik PPIP Pekalongan menerapkan pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal ataukah hanya pengetahuan pada umumnya?
	Responden:	Iya. Kami merapkan budaya lokal yang kami intergrasikan

		dalam kegiatan pembelajaran. Tetapi kami juga tetap memberikan pengetahuan umum jadi kami bagi proporsinya.
4.	Peneliti:	Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dimaksud apakah batik?
	Responden:	Iya Ibu, Batik bagi warga pekalongan sendiri bukan merupakan hal yang asing lagi. Dari anak-anak sampai orang tua sudah mengenal.
5.	Peneliti:	Jadi pada dasarnya pengetahuan anak tentang batik sendiri sudah terbentuk sebelum pembelajaran di sekolah?
	Responden:	Iya, karena lingkungan mereka kan lingkungan batik dan ada beberapa diantara orang tua wali murid yang menjadi pengusaha batik. Jadi batik sendiri bukan jadi barang yang asing, bahkan imajinasi anak tentang batik bisa dibilang cukup bagus karena keseharian mereka menjumpai tentang batik.
6.	Peneliti:	Untuk media batik sendiri, salah satu peralat main yang digunakan adalah canting. Apakah anak bisa untuk menggunakan canting?
	Responden:	Sudah bisa, karena sebelum kegiatan main diberikan pijakan awal terlebih dahulu. Dari pijakan tersebut kita melatih anak cara untuk memegang canting yang benar. Kita menjelaskan bahwa canting adalah alat yang digunakan untuk membatik. Atasnya berlubang, gunanya untuk tempat cairan yaitu namanya malam. Jadi anak harus memegang canting dengan posisi tegak. Kalau miring bisa tumpah.
7.	Peneliti:	Apakah sebelumnya kegiatan dengan menggunakan

		canting ini sendiri sudah pernah digunakan sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran?
	Responden:	Sudah Bu, pada semester satu kemarin kita menggunakan canting untuk menebalkan pola nanas di atas selembar kertas ya mirip kegiatan membatik tetapi kita masih menggunakan kertas untuk pengenalan awalnya.
8.	Peneliti:	Kalau dalam membatik isian yang digunakan untuk mencanting adalah malam. Dalam pembelajaran, apakah tetap menggunakan malam atau diganti dengan bahan lainnya?
	Responden:	Iya diganti, karena jika menggunakan malam berbahaya Bu. Karena malam yang diisikan dalam canting kan harus dalam kondisi panas. Jadi kita ganting malam dengan sabun cuci piring dan pewarna makanan.
9.	Peneliti:	Darimana datangnya ide dengan menggunakan sabun cuci piring?
	Responden:	Kita melakukan eksperimen Bu, kira-kira bahan apa yang bisa digunakan, kita ujicoba sampai berhasil.
10.	Peneliti:	apakah bahan yang digunakan anak? karena mengingat sabun cuci piring kan zat berbahaya kalau sampai tertelan anak?
	Responden:	Kita memberikan pengertian kepada anak Bu, kalau alat main yang digunakan tidak boleh dimakan hanya untuk bermain.
11.	Peneliti:	Apakah Ibu menjelaskan bahwa alat dan bahan main yang digunakan kepada anak?
	Responden:	Tentu Ibu, pada pijakan sebelum main kita jelaskan bahwa kegiatan pada hari ini adalah bermain dengan

		menggunakan canting, alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam bermain. Ada pewarna makanan, sunlight dan canting.
12.	Peneliti:	Apakah anak mengetahui bahwa kegiatan yang mereka mainkan adalah kegiatan untuk membuat batik?
	Responden:	Iya kita jelaskan, bahwa kegiatan pada hari ini adalah kegiatan membatik dengan menggunakan canting. Anak yang orang tuanya berprofesi sebagai pengusaha batik sudah tahu bahwa canting adalah alat yang digunakan untuk kegiatan membatik dan isian yang terdapat di dalam canting adalah malam. Kita jelaskan bahwa untuk kegiatan main isian malam tersebut diganti dengan menggunakan pewarna makanan dan sabun cuci piring, karena malam yang digunakan dalam batik berbahaya jika digunakan untuk mainan.
13.	Peneliti:	Dilihat dari kegiatannya yaitu dengan menggunakan warna atau pewarna makanan. Apakah dari orang tua tidak komplain jika anak bermain dengan warna, takut kalau pakaiannya kotor dan susah untuk dibersihkan?
	Responden:	Awalnya ada beberapa yang khawatir, bilang: "aduh Ibu kok mainannya pakai warna. Apa nanti tidak belepotan ke baju anak, susah mencucinya". Kita jelaskan Ibu, bahwa pewarna yang digunakan dicampur dengan menggunakan sabun pencuci piring jadi walaupun sampai kotor ke bajun anak bisa dibersihkan dan tidak menimbulkan noda
14	Peneliti:	Selain kegiatan mencating, adakah kegiatan lain yang berkaitan dengan media batik?
	Responden:	Ada beberapa kegiatan yang menurut kami bisa masuk

		dalam kegiatan membatik atau unsurnya bisa masuk ke dalam batik.
15.	Peneliti:	Kegiatannya apa saja ya Ibu?
	Responden:	Ada finger painting, ada batik jumputan dan batik cap selain itu beberapa tahun lalu juga pernah diadakan kunjungan ke museum batik.
16.	Peneliti:	Finger painting merupakan kegiatan melukis dengan menggunakan jari jemari, bagaimana bisa dimasukkan dengan unsur batik?
	Responden:	Batik sebenarnya motifnya kan banyak Ibu, ada yang motifnya abstrak hanya gabungan warna, ada yang motifnya bunga, hewan dan motif pewayangan. Batik dari finger painting ini yang hasilnya berupa batik abstrak.
17.	Peneliti:	Apakah kegiatan ini pernah dilakukan oleh siswa sebelumnya?
	Responden:	Sudah, pada semester sebelumnya, semua kegiatan tersebut sudah pernah dilaksanakan tetapi pada semester ini akan kita modifikasi untuk bentuk kegiatan jadi pengembangan dari kegiatan lalu yang sudah pernah kami laksanakan.
18.	Peneliti:	Modifikasi? Yang dimaksud modifikasi bagaimana ya Bu?
	Responden:	kalau pada kegiatan yang lalu kita menggunakan media kertas dalam kegiatan main, sekarang kita akan mencoba membuat dengan media kain mori.
19.	Peneliti:	Kain mori? Apakah seperti membatik sesungguhnya dengan menggunakan media kain mori?
	Responden:	Hanya media kertas yang kita ganti menjadi kain mori. Tetapi untuk bahan dan alat mainnya tetap sama.

20.	Peneliti:	Cukup menarik ya Ibu, idenya. Tetapi sebenarnya apa tujuannya mengganti media kertas menjadi kain mori?
	Responden:	Tujuannya adalah agar pengalaman main anak menjadi berkembang, anak dapat memperoleh gambaran bahwa batik pada awalnya terbuat dari kain putih yang bernama mori serta untuk membelajarkan anak bahwa batik yang selama ini dikenal dan dipakai anak ternyata memiliki berbagai cara dalam pembuatannya.
21.	Peneliti:	Apakah media kain mori tersebut dapat digunakan anak, mengingat sifat kain berbeda dengan kertas yang kaku?
	Responden:	Bisa, nanti kain akan kita rekatkan pada bagian meja dan bawahnya kita lapisasi dengan kertas atau bahan plastik bekas spanduk agar pewarna yang dimainkan tidak berantakan lari kemana-mana.
22.	Peneliti:	Bentuk permainannya sendiri seperti apa Ibu?
	Responden:	Pada prinsipnya sama seperti permainan finger painting pada umumnya tetapi dengan menggunakan kain mori ini kita akan buat permainan berkelompok.
23.	Peneliti:	Apakah anak sudah bisa bekerja dalam kelompok Ibu? Apakah tidak dikhawatirkan kalau nantinya justru anak akan mengganggu satu sama lain dan kegiatan main menjadi berantakan?
	Responden:	Bisa Ibu, anak sudah sering melakukan permainan berkelompok misalkan pada saat bermain playdough. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan mereka sendiri yang membuat playdough dalam kelompok setelah itu mereka memainkan sendiri playdough hasil ciptaan mereka dalam kelompok.

24.	Peneliti:	Apabila permainan tersebut dibuat berkelompok berarti menggunakan media yang cukup besar ya?
	Responden:	Iya, bisa kita buat dalam selebar kain berukuran 2x1 meter untuk setiap kelompoknya dan satu kelompok terdiri dari 4-5 anak.
25.	Peneliti:	Apakah semua kegiatan diadakan dalam kegiatan berkelompok?
	Responden:	Pada prinsipnya kegiatan yang kita lakukan diadakan dalam berkelompok tetapi anak tetap memiliki kegiatan main masing-masing.
26.	Peneliti:	Maksudnya Ibu?
	Responden:	Anak dibagi ke dalam kelompok-kelompok, tetapi ia tetap memiliki alat main masing-masing. Dalam kegiatan batik canting, setiap anak memiliki kain masing-masing yang berukuran 30x30 cm tetapi untuk menggunakan pewarna mereka harus bergantian memakai pewarna tersebut, karena kita menyediakan 4 macam warna dalam satu kelompok. Dalam satu kelompok tersebut terdapat 4-5 anak, jadi pada prinsipnya setiap anak hanya mendapatkan satu pewarna saja. Jika mereka ingin menggunakan warna yang lain maka mereka harus berbagi dengan anak yang lainnya. Jadi kita mengkolaborasikan permainan individu dan kelompok. Hampir semua. Dalam permainan batik jumpitan pun demikian. Kita bagi dalam kelompok, tetapi masing-masing anak memiliki kain mori sebagai alat main mereka kemudian dalam setiap kelompok yang tersebut kita beri media lain yaitu karet dan kelereng. Setelah selesai menjumpit kemudian anak diminta maju bergiliran dengan

		<p>antri mencelupkan hasil jumputan tersebut ke dalam pewarna yang sudah disediakan. Jadi melalui permainan yang mengkolaborasikan antara permainan berkelompok dan individu ini diharapkan dapat membentuk sikap kooperatif anak agar mau berbagi serta bekerja sama dengan teman lainnya.</p>
27.	Peneliti:	<p>Berkaitan dengan aspek kecerdasan jamak, apakah media batik melalui kegiatan yang ibu sebutkan tadi dapat mencakup dan merangsang optimalisasi kecerdasan yang dimiliki anak?</p>
	Responden:	<p>Kalau penilaian yang selama ini kami gunakan meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional serta moral. Tetapi menurut saya sama saja karena dari aspek tersebut dapat dikembangkan ke dalam aspek yang lebih spesifik lagi yang terdapat dalam kecerdasan jamak.</p>
28.	Peneliti:	<p>Dalam kecerdasan jamak terdapat beberapa aspek perkembangan yaitu bahasa, visual-spasial, kinestetik, naturalistik, musikal, intrapersonal, interpersonal dan logika matematika. Apakah menurut ibu melalui kegiatan main yang terinspirasi dari media batik tersebut dapat menstimulasi aspek-aspek tersebut?</p>
	Responden:	<p>Dari kegiatan lalu yang pernah kami laksanakan dan nilai, kegiatan main tersebut bisa digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Apalagi dengan bermain berkelompok dapat lebih mengembangkan aspek intra dan interpersonal anak. sedangkan dalam hal naturalistik, dari alat main yang digunakan anak dapat mengerti bahwa bahan dasar batik adalah kain mori dan kain tersebut</p>

		<p>berasal dari tanaman kapas serta pewarna makanan yang digunakan merupakan pewarna makanan yang terbuat dari sari buah2an. Sedangkan dari aspek visual spasialnya sendiri anak dapat bermain dengan warna dan dari warna yang ada terbentuk warna baru yang tentu saja dapat merangsang aspek visual anak. dari aspek kinestetik mungkin lebih condong pada motorik halus anak yaitu koordinasi mata, tangan anak ketika bermain, dalam hal logika matematika anak dapat belajar menghitung dari jumlah pewarna yang digunakan kemudian dari pewarna tersebut dapat dikembangkan menjadi warna baru yang berarti melalui warna yang ada dapat bertambah menjadi warna baru, selain itu melalui gambar yang akan dimainkan anak kita dapat mengajarkan anak dengan berhitung, misal menghitung kelopak bunga. Dari segi linguistik anak juga dapat menceritakan aktivitas apa yang dilakukannya serta dari permainan yang anak mainkan biasanya ia dan teman lainnya dapat mengucapkan ide-ide yang keluar saat mereka bermain.</p> <p>Untuk lebih jelasnya bisa anda lihat nanti pada saat anak melakukan permainan.</p>
29.	Peneliti:	Saya rasa juga demikian Ibu. Apakah kegiatan main yang dilaksanakan oleh anak ada laporan perkembangannya Ibu?
	Responden:	Tentu saja ada Ibu, kami mempunyai sebuah buku catatan tentang perkemangan anak. tetapi kami belum mencantumkan tentang kecerdasan jamak, hanya aspek perkembangannya. Tapi saya rasa sama saja Ibu, karena

		ke lima aspek tersebut juga sudah memuat aspek perkembangan dalam kecerdasan jamak. Karena keterbatasan tenaga jadi kami meringkasnya. Mudah-mudahan dikemudian hari bisa melaksanakan penilaian sesuai aspek kecerdasan jamak.
--	--	---

Refleksi:

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru KB Batik PPIP Pekalongan bahwa media batik dalam kegiatan pembelajaran di KB Batik PPIP Pekalongan diterapkan melalui beberapa macam kegiatan main yaitu dengan finger painting berkelompok, batik jumputan, batik canting, batik cap dan bermain peran. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan memperkenalkan anak pada budaya batik sejak usia dini. Kegiatan-kegiatan tersebut dimodifikasi oleh pihak sekolah agar dapat dijadikan sebagai kegiatan main bagi anak usia 3-4 tahun.

Melalui kegiatan main tersebut nantinya akan dilihat apakah dapat memberikan stimulasi kepada anak dalam hal perkembangan kecerdasan jamaknya yang meliputi aspek linguistik, naturalistik, visual spasial, kinestetik, logika matematika, intrapersonal, interpersonal dan musikal. Dalam hal pengetahuan tentang batik, pada umumnya anak sudah tidak asing lagi dengan kain yang diberi nama batik tersebut karena merupakan kain kebanggaan warga masyarakat Pekalongan. Kegiatan main dengan menggunakan media batik bertujuan agar anak mendapatkan pengetahuan tentang cara pembuatan batik serta menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan kegiatan main yang berdasarkan pengalaman keseharian anak karena kain batik dalam berbagai perwujudannya (pakaian, sprei, celama, rok, kain) sudah sering dijumpai anak.

Kegiatan main yang diberikan dimodifikasi agar dapat memaksimalkan aspek perkembangan kecerdasan pada anak. Pada dasarnya kegiatan main yang diberikan merupakan kegiatan main dalam bentuk individu yaitu setiap anak diberikan tugas untuk menyelesaikan pekerjaannya masing-masing. Tetapi kegiatan main tersebut juga dilaksanakan dalam kelompok. Tujuan dari permainan berkelompok ini menurut penuturan guru adalah agar anak dapat belajar bekerja dalam kelompok serta mengasah sikap kooperatifnya sejak usia dini dan dapat saling bertukar dengan teman satu kelompoknya. Melalui kegiatan main yaitu dengan pengenalan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan, anak dapat mendapatkan pengetahuan tentang alat yang digunakan dalam kegiatan pembuatan batik dan anak dapat mengetahui bahwa sebelum menjadi kain yang memiliki corak batik berasal dari lembaran kain putih yang bernama mori. Melalui pengetahuan dasar inilah diharapkan dapat menjadi pijakan awal dalam membangun pengetahuan anak tentang batik.

Catatan Wawancara (CW) : 03

Hari/Tanggal : Rabu, 10 April 2013

Tempat Penelitian : KB Batik PPIP Pekalongan

Responden : Wali Murid KB Batik PPIP Pekalongan

Waktu : 09.00 WIB

1.	Peneliti:	Apakah setiap hari Ibu mengantar Putra Ibu berangkat ke Sekolah?
	Responden:	Ini bukan putra saya, Ibu. Saya pengasuhnya.
2.	Peneliti:	Owh, Maaf. Apakah orang tuanya bekerja?
	Responden:	Iya Ibu, Ayah dan Ibunya bekerja. Jadi diantar saya. Malah kalau diantar orang tua nya ga mau. Jadi saya yang menunggui dan mengasu di rumah.
3.	Peneliti:	Adek sekarang usia nya berapa ya Ibu?
	Responden:	Owh dia baru 3 tahun kemarin. Tapi memang sudah minta sekolah.
4.	Peneliti:	Ibu, kota Pekalongan identik dengan budaya batiknya. Menurut Ibu, apakah batik sudah dikenal di kalangan anak?
	Responden:	Owh, tentu saja Ibu. Batik kan bukan barang yang langka ya dsini. Dari pakaian main anak, baju tidur sampai seragam sekolah saja menggunakan batik.
5.	Peneliti:	Jadi pada dasarnya anak sudah sangat kenal dengan batik ya Ibu?

	Responden:	Iya, apalagi kan hampir tiap hari dilihat. Dari lahir mungkin sudah menggunakan batik ya. Mulai dari selendang bayinya.
6.	Peneliti:	Ibu, apakah Ibu menyambut baik usaha pihak sekolah dalam memperkenalkan batik kepada anak melalui kegiatan bermain di sekolah?
	Responden:	Setuju saja Ibu, selama ini kan anak sudah mengenal batik jadi bagus dikenalkan lebih lagi.
7.	Peneliti:	Menurut Ibu apakah perlu usaha untuk memperkenalkan batik kepada anak sejak usia dini atau sejak dia masih kecil?
	Responden:	Ya kalau menurut saya, anak sudah tahu tentang batik, tapi hanya tahu.. oh.. ini batik.. kalau diperkenalkan tentang pembuatannya itu malah lebih bagus karena kan itu budaya kita biar tidak luntur jadi tetap menjadi warisan budaya dari kota Pekalongan.

Refleksi :

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali murid, diketahui bahwa pengetahuan anak tentang batik sudah terbentuk karena batik terdapat dalam keseharian anak. Batik merupakan salah satu budaya dari kota pekalongan yang juga merupakan ciri khas dari kota Pekalongan yang terkenal dengan kota batiknya. Mulai dari usia dini atau anak-anak sudah mengenal batik. Jadi pengetahuan anak akan batik sendiri sudah terbentuk. Melalui lembaga pendidikan anak usia dini di KB Batik PPIP Pekalongan berusaha untuk lebih memberikan pengetahuan bagi anak-anak yaitu tentang pembuatan batik secara sederhana yang

dimanifestasikan ke dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia 3-4 tahun.

Respon positif juga ditunjukkan oleh wali murid dengan kegiatan main yang diberikan oleh pihak sekolah sebagai media pembelajaran dalam pengenalan batik kepada anak. hal tersebut menunjukkan bahwa segenap warga masyarakat Pekalongan berkeinginan untuk menjaga warisan budaya dan ciri khas daerah mereka yaitu batik agar tidak hilang atau luntur ditelan perkembangan jaman.

Catatan Lapangan (CL) : 01
 Hari Tanggal : Senin, 8 April 2013
 Lokasi : KB Batik PPIP Pekalongan
 Waktu : 07.30-10.15 WIB

Pukul 07.30 WIB (CL.k. 1)

Anak-anak datang ke sekolah disambut oleh guru, selanjutnya Anak-anak meletakkan tas yang dibawa pada lokernya masing-masing, sambil menunggu teman-teman yang lain datang, anak yang datang terlebih dahulu bermain di halaman sekolah. Ada yang berbincang-bincang dengan dengan guru. Kegiatan yang dilaksanakan di KB Batik PPIP Pekalongan setiap senin pagi adalah upacara bendera. Kegiatan tersebut diintegrasikan dengan taman kanak-kanak Batik PPIP Pekalongan. Anak-anak KB dan TK Batik PPIP Pekalongan berkumpul bersama di halaman sekolah dan melaksanakan kegiatan upacara bendera.

Pukul 08.15 WIB (CL.k.2)

Setelah selesai melaksanakan upacara bendera kemudian anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan menyalami guru kemudian anak duduk pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan kabar anak satu per satu, mengucapkan salam kemudian menanyakan kabar anak dan mengajak anak untuk berdo'a

**Menyambut
Kehadiran
Anak**

bersama, guru meminta salah satu anak untuk memimpin do'a. Guru menawarkan kepada anak: "siapa yang akan memimpin do'a pada pagi hari ini?" beberapa anak menunjukkan tangan dan guru memilih salah satu diantara mereka dan memberikan pengertian kepada anak yang lain: "sekarang Lg dulu ya yang memimpin besok giliran yang lain". Lg pun menginstrisikan kepada teman-teman yang lain: "teman-teman sebelum memulai belajar, mari kita berdo'a bersama. Berdo'a dimulai". Anak membaca surat Al-Fatihah, Annas, Al Ikhlas dan do'a untuk ke dua orang tua serta do'a akan memulai untuk belajar. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengabsen anak satu per satu dan menanyakan kabar anak pada hari itu dan menanyakan suasana hati anak apakah ada yang yang sedih? Sakit? Atau ingin menangis? Anak-anakpun serempak menjawab: "tidak bu guru". Kemudian guru mengabsen anak dengan menanyakan kepada murid-murid: "hari ini kita lihat bareng yuk.. siapa yang tidak masuk ya??" Anak-anak pun melemparkan pandangan mereka sambil berfikir siapa diantara mereka yang tidak hadir pada pagi hari ini. Anak pun menjawab "Ny bu guru, Mr bu guru, Al bu guru". Kemudian Ibu guru bertanya kembali kepada anak: "berarti yang tidak hadir berapa ya? Yuk dihitung bareng, 1, 2, 3. Yang tidak hadir ada 3, sekarang yang hadir mau ibu guru absen." Kemudian guru mengabsen anak satu per satu dengan menanyakan apa kabar hari ini dengan memanggil nama anak satu per satu. Selesai mengabsen kemudian guru mengajak anak bernyanyi, "aku anak mandiri, lagu KB Batik PPIP Pekalongan dan lagu berani sekolah sendiri". Anak menyanyikan lagu-lagu tersebut sambil bertepuk tangan mengikuti irama dan syair lagu yang dinyanyikan.

Jurnal Pagi

08.30 WIB (CL.k. 3)

Setelah selesai berdoa dan melaksanakan kegiatan presensi kemudian guru membuka kegiatan dengan bercerita kepada anak tentang Indonesia. Bahwa negara yang mereka diami di sebut Indonesia. Dan menceritakan bahwa Indonesia merupakan negara yang besar dengan banyak penduduk, memiliki banyak lagu daerah, lagu-lagu kebangsaan seperti yang dinyanyikan dalam pelaksanaan kegiatan upacara tadi serta memiliki bahasa yang berbeda di setiap daerahnya. Setelah menjelaskan tentang Indonesia secara singkat kemudian guru menjelaskan bahwa pada hari itu mereka akan bermain dengan membuat bendera merah putih. Guru menjelaskan bendera yang akan mereka buat dibuat dari selembar kertas yang telah diberi gambar dua buah kotak oleh Ibu guru. sambil membawa selembar kertas yang telah diberi gambar dua buah kotak guru bertanya kepada anak: “bendera bangsa Indonesia itu warna nya apa ya? Siapa yang tahu?” secara serempak anak-anak pun menjawab: “merah putih bu guru”.

Guru mendemonstrasikan dan menyebutkan alat dan langkah-langkah bermain yang akan dilaksanakan anak pada hari itu. Guru menyebutkan bahwa gambar tersebut ada dua buah yaitu kotak yang atas dan yang bawah. Anak diminta untuk mewarnai salah satu kotak dengan krayon berwarna merah. Setelah selesai mewarnai, masing-masing kotak tersebut harus digunting oleh anak. dan kalau sudah selesai menggunting anak-anak akan diberikan sedotan oleh guru. sedotan tersebut disebut sebagai tiang bendera, bendera yang sudah di lem atau direkatkan antara warna merah dan putih kemudian direkatkan pada sedotan

**Pijakan
Awal dan
Penguatan**

tersebut dan jadilah bendera bangsa Indonesia yaitu merah putih.

Pukul 09.20WIB (CL.k. 4)

Setelah selesai beristirahat anak duduk kembali pada tempat duduknya dengan rapi kemudian guru menjelaskan kalau pada hari ini mereka akan kembali bermain untuk membuat batik tetapi dengan menggunakan canting. Guru menjelaskan bahwa canting merupakan salah satu alat yang digunakan dalam membatik. Guru menceritakan bahwa batik dengan canting merupakan kegiatan membatik di atas kain putih yang bernama mori. Guru menunjukkan bentuk canting kepada anak-anak dan bertanya: “siapa yang sudah pernah melihat cating?” secara serempak anak-anak menjawab: “saya bu guru” kemudian guru melanjutkan penjelasannya bahwa pada semester satu kemarin sudah pernah bermain dengan menggunakan canting tetapi dulu kegiatan mencanting dilakukan di atas kertas dan sekarang juga akan dilaksanakan kegiatan mencanting tetapi di atas selembar kain. Guru menunjukkan selembar kain mori yang dipegangnya kemudian menjelaskan bahwa batik yang dikenal oleh anak salah satunya dibuat menggunakan canting. Dari selembar kain mori kemudian diberi gambar dan ditebalkan menggunakan canting. Guru juga menjelaskan bahwa didalam canting ini terdapat cairan yang harus diisikan ke dalamnya. Cairan tersebut dinamakan malam, guru menjelaskan bahwa untuk dimasukkan ke dalam canting pertama-tama malam harus dimasak terlebih dahulu sampai mencair menjadi air kemudian baru dimasukkan ke dalam canting. Anak-anakpun terlihat secara seksama menyimak penjelasan dari guru mereka. Kemudian guru melanjutkan bahwa

dalam kegiatan main pada hari ini mereka akan membatik dengan menggunakan canting. Tetapi isian yang terdapat di dalam canting adalah pewarna makanan yang telah dicampur dengan sabun cuci piring. Ibu guru kemudian memperlihatkan kepada anak-anak alat dan bahannya dan memperlihatkan proses pencampuran pewarna makanan dengan sabun pencuci piring, dan kemudian bertanya: “anak-anak, siapa yang tau ini warna apa ya?” anak-anak pun menjawab:”Kuning bu guru”. Kemudian setelah mencampurkan satu per satu semua pewarna makanan ke dalam sabun pencuci piring, guru memasukkan cairan tersebut ke dalam canting dan menunjukkan bagaimana cara bermain dengan canting. Pada saat guru mendemonstrasikankan tentang cara penggunaan canting, ada salah seorang anak (Lg) bertutur:

“Bu guru, kaya pancuran ya bentuknya. Nanti airnya bisa mancur dari situ ya”

Kemudian guru melanjutkan penjelasan:

“iya canting seperti pancuran, atasnya nanti diisi dengan cairan pewarna nanti bisa mengalir dari sini (sambil menunjuk mata cantingnya) karena itu, dalam menggunakan canting tidak boleh terbalik nanti cairan yang ada di dalamnya bisa tumpah dan mengotori baju anak-anak”.

Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan yaitu anak akan bermain dalam kelompok tetapi tiap anak memiliki tugas main masing-masing. Yaitu dengan menebalkan pola bunga yang ada pada kain mori tersebut dengan menggunakan canting. Pada memulai kegiatan guru menanyakan kepada anak:

Guru : “di kain morinya ada gambarnya ya, gambar apa ya itu?”

Murid : “gambar bunga bu guru, ada daunnya”

Guru : “owh iya ya bunga, bunganya ada berapa ya disitu? Ayuk dihitung bersama-sama”

Murid : “satu, dua, tiga. Tiga bu guru”

**Kegiatan
Main Batik
Canting**

Guru : “ oh iya ya, tiga. Coba bu guru ingin lihat jari anak-anak tiga”

Murid : (menunjukkan tiga jari)

Guru : “Pinter semuanya. Terus diatas sendiri ada bunga yang besar, dibawahnya ada bunga yang kecil. Kelopaknya sama atau tidak?”

Murid : “tidak bu guru”.

Guru : “Coba yuk dihitung bersama bunga yang besar ada berapa kelopaknya.”

Murid : “satu, dua, tiga, empat.”

Guru : “sekarang dihitung bunga yang kecil ada berapa?”

Murid : “satu, dua, tiga”

Guru : “Pinter.. sekarang bu guru mau tanya kalau tiga dan empat itu banyak mana ya? (sambil menunjukkan tiga jari ditangan kiri dan empat jari di tangan kanan)”

Murid : “Empat bu guru”

Setelah selesai menebalkan dengan menggunakan canting anak dapat melukis bagian luar bunga dengan menggunakan kuas. Dalam satu kelompok anak akan masing-masing mendapat satu pewarna, untuk menggunakan warna yang lainnya mereka harus saling bertukar pewarna dengan teman lainnya. Setelah selesai bermain anak diminta untuk mengumpulkan alat main di depan kelas dan menatanya berdasarkan jenisnya. Mangkuk dengan mangkuk, canting dengan canting dan kuas dengan kuas. Dan setelah itu anak diminta untuk membersihkan diri di luar kelas. Diakhir menjelaskan peraturan main guru bertanya: “kalau main boleh nakal tidak?”, “Boleh menangis tidak?” “Boleh mengganggu teman tidak?”, anak-anakpun serempak menjawab: “tidak bu guru”. kemudian guru menjelaskan kembali bahwa yang digunakan untuk bermain adalah sabun pencuci piring yang bila termakan bisa menyebabkan keracunan jadi anak harus berhati-hati dalam bermain. Setelah selesai menjelaskan kegiatan main yang akan dilaksanakan kemudian guru membagi anak menjadi

lima kelompok masing-masing kelompok berisi empat anak. Sebelum memulai bermain guru mengajak anak bersama-sama membaca basmallah dan anak pun mulai bermain. Pada saat bermain ada beberapa anak dalam satu kelompok saling berdialog tentang warna apa yang akan mereka gunakan dalam menebalkan garis. Karena didepan mereka ada empat macam pewarna yang diberikan oleh guru. ada salah satu anak yang berkata:

“Aku mau pakai warna hijau”

Anak yang lainnya menimpali dengan mengatakan:

“kan bunga itu warnanya bukan hijau, daun yang warnanya hijau”.

Pada kegiatan ini masing-masing anak diberikan satu pewarna untuk mendapatkan warna yang lain maka anak harus saling bertukar warna. seorang anak (Ay), ketika ia hendak memakai pewarna yang sedang dipakai oleh temannya (Rn) ia pun meminta dengan sopan kepada temannya.

“aku mau pakai pewarna itu (sambil menunjuk pewarna yang dipakai temannya)”.

Teman yang diminta bantuan pun langsung memberikan pewarna yang diminta oleh temannya.

Tugas guru pada kegiatan permainan ini adalah memantau jalannya kegiatan serta memberikan penguatan serta memotivasi anak agar dapat menyelesaikan tugas mainnya.

Ketika bermain ada salah seorang anak (Nr) membentur-benturkan cantingnya diatas kain yang mereka gunakan untuk kegiatan menggambar, teman yang lainnya kemudian menegurnya (Hm):“nanti cantingnya rusak lho, dimarahin bu guru”. Anak tersebut kemudian menimpali (Nr):“aku lagi ngasih titik-titik digambar kok”. Kemudian guru mendekati anak tersebut dan

berkata: “lagi buat apa sayang?” (Nr) menimpali: aku lagi buat titik-titik bu guru biar sama kaya gambarnya bu guru”.

Di saat yang terlihat salah seorang anak yang menghentikan kegiatan mainnya (Rr) yang hanya diam tidak mengerjakan tugasnya. Teman yang lainnya (Tt) bertanya kepada temannya tersebut:

Tt : “kok kamu ga ikut menggambar?”

Rr : “aku ga bisa nuang airnya (pewarna ke canting)”

Tt : “aku bisa, sini aku masukin airnya (pewarnanya).”

(Rr) mengamati dengan seksama bagaimana temannya (Tt) memasukkan cairan pewarna ke dalam canting. Setelah mengisikan pewarna ke dalam canting(Tt) memberikan canting tersebut kepada (Rr). Melalui kegiatan tersebut tampak bahwa anak dapat bekerja dalam kelompok dengan membantu temannya yang sedang kesulitan. Kegiatan main batik canting berjalan dengan kondusif setiap anak terlihat bersungguh-sungguh menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru.

Beberapa saat kemudian, guru berseru kepada anak-anak: “Sudah belum ya mainnya?”,”Kalau sudah, yuk alat mainnya diberesin terus cuci tangan”. “Kalau cuci tangan boleh berebut tidak?”. Anak-anak menimpali: “tidak bu guru” guru bertanya kembali: “Kalau cuci tangan harus apa ya?” anak-anakpun menimpali: “Antri Bu Guru”. Anak-anak pun menghentikan kegiatan mainnya dan mengumpulkan alat mainnya di depan kelas. Dan kemudian selesai mencuci tangan anak-anak duduk kembali di bangku masing-masing dengan tenang.

Pukul 10.15 WIB (CL.k. 6)

Setelah selesai membersihkan diri anak-anakpun duduk kembali pada bangku mereka masing-masing. Kemudian guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kegiatan main yang sudah dilaksanakan anak pada hari tersebut. "Tadi anak bermain apa saja ya?" tanya bu guru. "buat bendera buguru", "terus yang satunya apalagi ya?" sama buat batik pakai canting. Guru menanyakan kembali:"tadi bermain pakai warna apa saja ya?", "merah, kuning, biru" jawab anak. Kemudian guru menjelaskan permainan pada pertemuan selanjutnya bahwa mereka akan membuat bendera dan bermain batik kembali dengan menggunakan jumputan. Setelah selesai melakukan evaluasi kemudian guru mengajak anak menyanyikan lagu "gelang si patu gelang" dan "pulang sekolah" kemudian dilanjutkan dengan do'a pulang. Salah satu anak memimpin untuk mengucapkan salam kepada guru mereka dan merekapun antri keluar kelas dengan menyalami guru satu per satu.

**Jurnal
Siang**

Refleksi:

Melalui dua kegiatan main yang dilaksanakan yaitu dengan membuat bendera dan batik canting yang dilakukan dalam kegiatan berkelompok. Selain itu melalui dua kegiatan main tersebut dapat merangsang serta mengoptimalkan aspek perkembangan anak yaitu dari segi sosial-emosional, bahasa, moral, fisik-motorik serta kognitifnya. Masing-masing permainan yang dirancang oleh guru memiliki sisi edukatif tetapi tetap menjadi wahana anak dalam bermain.

Pada kegiatan main batik canting merupakan kegiatan main yang juga merupakan salah satu upaya dari pihak sekolah dalam memberikan pengetahuan batik kepada anak. Anak sudah mengetahui tentang batik tetapi hanya sebatas mengetahui bahwa batik adalah kain

yang biasa mereka kenakan dalam keseharian tetapi anak belum mengetahui bahwa batik berasal dari selembar kain putih yang kemudian diberi motif dengan berbagai macam gambar dengan salah satu alat yang digunakan bernama canting. Dalam kegiatan batik canting ini menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat memunculkan aspek kecerdasan jamak pada anak. aspek kecerdasan jamak yang ditunjukkan diantaranya adalah aspek linguistik, melalui kegiatan tersebut anak dapat saling berbagi pengalaman main kepada teman lainnya dengan menggunakan bahasa verbal walaupun masih sederhana. Visual spasial, melalui kegiatan batik canting anak dapat bereksplorasi dengan warna yaitu bermain dengan warna yang ada pada permainan tersebut. Pada aspek kinestetik anak dapat mengontrol motorik halus nya melalui kegiatan menebalkan pola yang ada dengan menggunakan canting. Pada aspek naturalistik anak menunjukkan kesenangan bermain dengan warna dan dapat mengidentifikasi warna-warna yang mereka gunakan dalam kegiatan bermain. Seperti warna daun adalah hijau, warna batang, warna bunga adalah merah. Dalam aspek intra dan interpersonal anak menunjukkan bahwa mereka dapat bermain dalam kelompok serta dapat bekerja sama dengan teman lainnya dan dalam bermain tidak ada anak yang menangis walaupun masih ada anak yang sesekali terlihat mengganggu teman yang lainnya tetapi tidak sampai terjadi keributan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan batik canting dapat memunculkan dan merangsang perkembangan kecerdasan jamak pada anak meliputi aspek naturalistik, visual-spasial, kinestetik, logika matematika, linguistik, intra dan interpersonal pada anak.

Catatan Lapangan (CL) : 02
 Hari Tanggal : Rabu, 10 April 2013
 Lokasi : KB Batik PPIP Pekalongan
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Pukul 07.30 WIB (CL.k. 1)

Anak-anak datang ke sekolah disambut oleh guru, Anak-anak meletakkan tas yang dibawa pada lokernya masing-masing, sambil menunggu teman-teman yang lain datang, anak yang datang terlebih dahulu bermain di halaman sekolah. Ada yang berbincang-bincang dengan dengan guru. Setelah banyak yang datang kemudian guru mengumpulkan anak untuk keluar kelas dan berbaris dengan tertib. Salah seorang anak menyiapkan teman yang lainnya. Barisan dibagi menjadi 2 kelompok memanjang. Barisan yang dianggap rapi di pilih dan diajak masuk ke dalam kelas.

Pukul 07.45WIB (CL.k.2)

Setelah anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan menyalami guru kemudian anak duduk pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan kabar anak, mengucapkan salam kemudian mengajak anak untuk berdo'a bersama, guru meminta salah satu anak untuk memimpin do'a. Guru menawarkan kepada anak: "siapa yang akan memimpin do'a pada pagi hari

**Menyambut
Kehadiran
Anak**

ini?” beberapa anak menunjukkan tangan dan guru memilih salah satu diantaranya. Bersama dengan guru kemudian anak membaca surat Al-Fatihah, Annas, Al Ikhlas dan do'a untuk ke dua orang tua serta do'a akan memulai untuk belajar. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengabsen anak satu per satu dan menanyakan kabar anak pada hari itu dan menanyakan suasana hati anak apakah ada yang yang sedih? Sakit? Atau ingin menangis? Anak-anakpun serempak menjawab: “tidak bu guru”. Kemudian guru mengabsen anak dengan menanyakan kepada murid-murid: “hari ini kita lihat bareng yuk.. siapa yang tidak masuk ya??” Anak-anak pun melemparkan pandangan mereka sambil berfikir siapa diantara mereka yang tidak hadir pada pagi hari ini. Kemudian guru mengabsen anak satu per satu dengan menanyakan apa kabar hari ini dengan memanggil nama anak satu per satu. Selesai mengabsen kemudian guru mengajak anak bernyanyi, “aku anak mandiri, lagu KB Batik PPIP Pekalongan dan lagu berani sekolah sendiri”. Anak menyanyikan lagu-lagu tersebut sambil bertepuk tangan mengikuti irama dan syair lagu yang dinyanyikan.

Pukul 08.15 WIB (CL.k. 3)

Setelah selesai bernyanyi kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak pada hari itu sesuai dengan kesepakatan kemarin yang sudah dibuat saat akan pulang. Kalau pada hari ini mereka akan kembali bermain untuk membuat batik tetapi dengan menggunakan jumputan. Guru menjelaskan bahwa batik jumputan merupakan batik yang dibuat dengan cara dijumput (diambil sedikit bagiannya)

Jurnal Pagi

kemudian setelah dibuat jumputan diikat pada dengan menggunakan pengikat. Guru mengambil alat dan bahan main yang akan digunakan untuk kegiatan main batik jumputan dan bersama-sama dengan anak menyebutkan alat dan bahan apa saja yang digunakan.

Guru: “nah sekarang Ibu sudah memegang alat dan bahan yang akan digunakan nanti dalam bermain. Ayo sebutkan bersama-sama, yang semangat ya (seraya menunjukkan alat dan bahan satu persatu)

Anak: “karet, kelereng, kain mori, warna, air”

Guru: “pinter semua. Sekarang ibu mau buat jumputan, perhatikan dulu ya nanti biar bisa mainnya.”

Kemudian guru mendemonstrasikan cara membuat jumputan yaitu kelereng dimasukkan ke dalam kain mori kemudian dibebatkan dan setelah itu diikat dengan menggunakan karet. Langkah tersebut diulangi sampai beberapa kali sehingga membentuk beberapa jumputan.

Guru: “sekarang Ibu sudah selesai membuat jumputan, yuk dihitung bareng ada berapa ya jumputannya”

Anak: “Satu, dua, tiga, empat, lima, enam. Enam bu guru”

Guru: “iya, ada enam. Anak-anak boleh membuat lebih banyak lagi. Boleh delapan, sepuluh, yang banyak biar nanti batiknya bagus.”

Guru melanjutkan penjelasannya, setelah selesai membuat jumputan kemudian jumputan tersebut dicelupkan ke dalam pewarna yang telah disediakan di depan kelas. Dalam menyelupkan ke dalam pewarna anak-anak harus antri mencelupkannya. Karena pewarna yang dibuat hanya ada

**Pijakan Awal
dan
Penguatan**

empat. Setelah selesai mencelupkan ke dalam pewarna kemudian anak-anak diminta untuk menjemur hasil jumptan mereka di luar kelas agar langsung terkena sinar matahari.

Setelah selesai menjelaskan kemudian guru berkata bahwa kegiatan main akan dibagi menjadi beberapa kelompok satu kelompok berisi lima anak. Masing-masing kelompok akan diberi alat dan bahan yang masing-masing diletakkan ke dalam mangkuk. Setelah selesai menjelaskan kemudian guru memepertegas apakah anak sudah mengerti dengan penjelasan Ibu guru dan kegiatan main pun dimulai setelah guru membagi anak ke dalam empat kelompok.

Pukul 08.30 WIB (CL.k.4)

Setelah selesai membagikan alat dan bahan pada masing-masing kelompok guru mengajak anak bersama-sama membaca basmallah dan anak pun mulai bermain. Anak-anak mulai sibuk dengan kegiatannya. Di awal kegiatan main terlihat banyak anak yang belum bisa untuk mengikat hasil bebatan kelereng ke dalam kain. Ada salah satu anak yang berkata: “bu guru aku ga bisa ngikatnya”. Kemudian guru mendekati anak dan membantu anak mengikat. Guru meminta anak untuk memegang satu sisi dalam jumptan kemudian guru yang membantu mengikatkannya. Guru kemudian berkata: “yang tidak bisa mengikat sendiri bisa minta bantuan sama temannya nanti giliran mengikatnya”. Anakpun melaksanakan instruksi yang diberikan oleh gurunya yaitu saling membantu dengan temannya dalam mengikat hasil jumptan.

(Lg) : “ngikatnya susah, kamu bisa ga?”

(Tt) : “Bisa, tadi dipegangin bu guru terus aku yang ngikat

karetnya”.

(Lg) : “Susah..”

(Tt) : “sini aku pegangin terus kamu ikat ya, nanti giliran ya kamu pegangin punyaku”.

Anakpun saling membantu untuk mengikat jumputannya dengan teman dalam kelompoknya. Beberapa anak ada yang masih meminta bantuan kepada guru dalam mengikat jumputan tersebut. Setelah beberapa saat mengikat, ada beberapa anak yang terlihat sudah menyelesaikan hasil jumputannya.

(Tt) : “Kamu sudah belum? Aku sudah buat banyak ikatan, aku mau celupin”

(Ny) : “Kamu bikin berapa ikat?”

(Tt) : “empat, kamu berapa?”

(Ny) : “banyak aku dong, aku bikin enam”.

Beberapa anak yang sudah menyelesaikan hasil jumputannya terlihat tengah berbincang-bincang dengan temannya:

(Hm) : “Aku mau celupin kainku ke warna merah”

(Ay) : “Aku sukanya warna biru”

(Rv) : “Aku mau ke warna biru juga ahh”

Setelah beberapa saat guru berkata kepada anak agar mencelupkan hasil jumputannya kedalam beberapa macam warna sesuai keinginan mereka, daerah yang dicelupkan sampai pada batas ikatan karetinya. Anak-anakpun mematuhi beberapa perintah yang diberikan oleh gurunya dan secara tertib bergiliran melakukan pencelupan. Anak-anak yang sudah selesaipun kemudian antri maju ke depan kelas untuk mencelupkan hasil jumputannya ke dalam pewarna.

Saat ada mengantri menunggu giliran untuk mencelupkan warna, anak diminta guru untuk berbaris dengan rapi tetapi ada beberapa anak yang mendorong anak di depannya, suasana

**Kegiatan
main batik
jumputan**

pun jadi ricuh kemudian ada salah seorang anak yang keluar barisan dan menegur temannya yang mendorong dari belakang.

“Hey.. jangan dorong-dorong dong, nanti jatuh”

Kemudian guru berkata kepada anak agar tidak terjadi kericuhan. “kalau bermain boleh saling mengganggu temannya tidak ya?”. Anak-anak yang berada dalam antrian kemudian menjawab: “tidak bu guru”. Setelah selesai mencelupkan kemudian anak-anak diminta guru untuk menjemur hasil jumptannya di luar kelas, mencari tempat yang terkena sinar matahari agar jumptannya cepat kering.

Pukul 10.15 WIB (Cl.k. 6)

Setelah selesai membersihkan diri anak-anak duduk pada bangku mereka masing-masing. Kemudian guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kegiatan main yang sudah dilaksanakan anak pada hari tersebut.

Guru: “Tadi anak bermain apa saja ya?”

Anak: “jumptan bu guru

Guru : “Iya bermain batik jumptan, terus yang satunya apa ya?”

Anak : “Main Playdough”

Guru : :”tadi bermain pakai warna apa saja ya?”

Anak : “merah, kuning, biru, hijau ” jawab anak.

Kemudian guru menjelaskan permainan pada pertemuan selanjutnya bahwa mereka bermain batik tetapi dengan menggunakan batik *finger painting*. Setelah selesai melakukan evaluasi kemudian guru mengajak anak menyanyikan lagu “gelang si patu gelang” dan “pulang sekolah” kemudian dilanjutkan dengan do’a pulang. Salah satu anak memimpin

**Jurnal Siang
dan
persiapan
pulang**

untuk mengucapkan salam kepada guru mereka dan merekapun antri keluar kelas dengan menyalami guru satu per satu.	
--	--

Refleksi:

Melalui permainan Batik jumpitan dan Playdough merupakan dua permainan yang dibuat guru dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan anak. Ke dua permainan tersebut merupakan permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dalam aspek kognitif, sosial-emosional, linguistik, moral serta fisik motorik. Dalam aspek kognitif anak dapat mengetahui serta bereksplorasi dengan warna melalui permainan tersebut, dalam sosial-emosional anak dapat belajar serta bekerja sama dalam bermain dengan teman lainnya di dalam kelompok jadi permainan tersebut dapat menumbuhkan sikap saling menghargai, kooperatif dan membantu anak belajar bersosialisasi dengan teman lainnya. Dalam aspek linguistik, anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa mereka dengan belajar serta berbagi pengalaman dengan teman main mereka. Dalam aspek fisik motorik anak dapat melatih ketrampilan motorik halus mereka melalui kegiatan yang dilaksanakan, yaitu mengembangkan kemampuan otot kecil koordinasi antara mata dan tangan.

Melalui kegiatan main batik jumpitan terlihat bahwa kegiatan tersebut dapat memunculkan aspek kecerdasan jamak pada anak. Yaitu pada aspek linguistik anak dapat mengekspresikan ide-ide yang mereka miliki melalui bahasa verbal serta anak dapat berbagi pengalaman dengan temannya. Dalam aspek logika matematika anak dapat mengenal konsep banyak dan sedikit serta anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak. Hal tersebut terlihat pada saat anak membuat jumpitan mereka dapat menghitung berapa jumpitan yang mereka buat dan membandingkan dengan jumlah jumpitan yang dibuat oleh temannya.

Dalam aspek visual spasial anak dapat memilih warna sesuai yang mereka inginkan dan pada saat mencelupkan anak belajar bereksplorasi tentang warna yang mereka mainkan. Dalam aspek kinestetik, anak belajar untuk mengembangkan motorik halus mereka melalui kegiatan membuat jumptan pada saat anak membebatkan kelereng pada kain serta pada saat mengikat kain dengan menggunakan karet anak mengasah ketrampilan motorik halus mereka. Dalam aspek naturalistik anak belajar untuk mengidentifikasi warna yaitu anak dapat menyebutkan warna apa saja yang digunakannya dalam kegiatan bermain selain itu anak dapat membedakan bahwa kain yang digunakan dalam bermain merupakan kain mori yang nantinya bisa dibuat menjadi batik dengan diberi bermacam-macam corak. Dalam aspek intra dan interpersonal anak belajar untuk bersosialisasi dengan orang lain yaitu dengan sikap mau bekerja sama dalam kelompok dan sikap menghargai orang lain. sikap bekerjasama ditunjukkan anak pada saat anak membuat jumptan mereka bekerja sama dengan teman dalam kelompoknya untuk membuat jumptan. Sikap menghargai orang lain ditunjukkan dengan tidak mengganggu teman ketika bermain.

Jadi melalui dua kegiatan main diatas merupakan kegiatan main yang mengandung nilai edukatif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak serta mengembangkan aspek kecerdasan jamak pada anak.

Catatan Lapangan (CL) : 03
 Hari Tanggal : Sabtu, 13 April 2013
 Lokasi : KB Batik PPIP Pekalongan
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

07.30 WIB (CL. k.1)

Pada pukul 07.20 anak-anak mulai datang ke sekolah, mereka disambut oleh sambutan guru kemudian meletakkan tas yang dibawa pada lokernya masing-masing. Sambil menunggu teman-teman yang lain datang, anak yang datang terlebih dahulu bermain di halaman sekolah. Beberapa anak berbincang-bincang dengan guru. Saat jam menunjukkan pukul 07.30 anak-anak bermemulai berbaris di halaman sekolah karena mereka akan melaksanakan kegiatan senam bersama anak-anak TK yang dilaksanakan di halaman sekolah.

**Menyambut
kedatangan
anak**

08.15 WIB (CL.k.2)

Setelah senam kemudian anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan menyalam guru kemudian anak duduk pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan kabar anak, mengucapkan salam kemudian mengajak anak untuk berdo'a bersama, guru meminta salah satu anak untuk memimpin do'a.

Guru menawarkan kepada anak: "siapa yang akan memimpin do'a pada pagi hari ini?" beberapa anak menunjukkan tangan dan guru memilih salah satu diantaranya. Bersama dengan guru kemudian anak membaca surat Al-Fatihah, Annas, Al Ikhlas dan do'a untuk ke dua orang tua serta do'a akan memulai untuk belajar. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengabsen anak satu per satu dan menanyakan kabar anak pada hari itu dan menanyakan suasana hati anak apakah ada yang yang sedih? Sakit? Atau ingin menangis? Anak-anakpun serempak menjawab: "tidak bu guru". Kemudian guru mengabsen anak dengan menanyakan kepada murid-murid: "hari ini kita lihat bareng yuk.. siapa yang tidak masuk ya??" Anak-anak pun melemparkan pandangan mereka sambil berfikir siapa diantara mereka yang tidak hadir pada pagi hari ini. Kemudian guru mengabsen anak satu per satu dengan menanyakan apa kabar hari ini dengan memanggil nama anak satu per satu. Selesai mengabsen kemudian guru mengajak anak bernyanyi, "berdo'a, bangun tidur dan selamat pagi". Anak menyanyikan lagu-lagu tersebut sambil bertepuk tangan mengikuti irama dan syair lagu yang dinyanyikan. Guru menjelaskan kepada anak bahwa hari ini akan diadakan kegiatan jalan-jalan bersama murid TK A dan TK B. Guru menjelaskan kepada anak apa saja aturan yang harus dipatuhi anak ketika melaksanakan kegiatan jalan-jalan. Guru dan anak-anak kemudian membuat peraturan yang mereka sepakati bersama. Peraturan tersebut adalah: tidak boleh jalan saling menyalip, tidak boleh saling mengganggu dan bergurau dengan teman berjalan, jalan-jalan adalah kegiatan jalan santai jadi tidak boleh berlari dan ketika hendak menyeberang harus menunggu

Jurnal pagi

ibu guru yang lain untuk membantu menyeberang. Setelah dibuat kesepakatan antara guru dan murid kemudian anak-anak diminta keluar kelas , memakai sepatu mereka dengan rapi.

09.30 WIB (CL.k.3)

Setelah selesai kegiatan jalan-jalan dan beristirahat kemudian anak masuk kembali kedalam kelas dan duduk pada bangku masing-masing. Kemudian guru menjelaskan kembali bahwa akan anak akan kembali bermain lagi dengan guru. Kali ini anak akan bermain membuat batik dengan *finger painting*. Guru menjelaskan apa itu kegiatan main *finger painting* yaitu kegiatan main dengan melukis menggunakan tangan. Nantinya dari kegiatan *finger painting* anak dapat membuat lukisan-lukisan dengan berbagai macam warna. Kegiatan tersebut dilakukan diatas kain putih yang bernama mori. Guru menjelaskan, bahwa batik yang dipakai anak berasal dari selembar kain putih yang disebut dengan mori. Kain putih tersebut yang nantinya akan diberi gambar dengan bermacam-macam warna dan terbetuklah yang dinamakan batik. Jadi guru menyimpulkan bahwa kegiatan main pada hari itu disebut batik finger painting. Setelah selesai menjelaskan *finger painting* kepada anak kemudian guru menyebutkan alat dan bahan apa saja yang digunakan: ada tepung kanji, air, pewarna makanan dan kain mori. Guru menjelaskan bahwa tepung kanji adalah tepung yang terbuat dari singkong yang diproses menjadi tepung, pewarna makanan yang digunakan dibuat dari buah-buahan dan tumbuh-tumbuhan jadi bisa digunakan untuk bermain tetapi masih mentah jadi tidak boleh dimakan hanya boleh untuk bermain. seperti warna merah

**Kegiatan
main batik
*finger
painting***

dibuat dari buah strawberry, kuning dibuat dari buah pisang dan warna hijau dibuat dari daun pandan. Setelah selesai menyebutkan alat dan bahan kemudian guru menjelaskan langkah permainan bahwa anak akan bermain dalam kelompok. Setiap kelompok dibagi menjadi 5 anak dan setiap kelompok akan diberi kain mori yang lebar. Dan setiap anak dalam kelompok akan diberi 3 macam warna yaitu merah, biru dan kuning. Guru mengajak anak menyebutkan warna apa saja dan berapa macam warna yang akan digunakan mereka dalam kegiatan main *finger painting*. “Ada berapa warna di depan anak-anak, apa saja warnanya?”

Dan murid-murid secara serempak menjawab:

“tiga Bu Guru, merah, kuning, biru”. Kemudian anak diminta untuk melukis kain mori tersebut dengan jari-jari mereka sehingga semua kain tertutup dengan semua lukisan. Guru memberikan contoh bagaimana cara melukis dalam kegiatan main *finger painting* yaitu dengan jari jemari diletakkan di atas kain yang telah diberi warna kemudian secara perlahan dengan menggunakan pangkal jari mengaduk ketiga warna tersebut dengan gerakan memutar membentuk lukisan sesuai keinginan anak. Setelah selesai mencontohkannya, kemudian guru menanyakan: “bisa tidak anak-anak bermain seperti bu guru tadi?” Secara serempak mereka menjawab: “bisa bu guru”.

Setelah membagi kelompok kemudian membagi alat bahan kemudian anak dipersilahkan untuk bermain. Pada saat membagi kelompok timbul pertengkaran kecil karena berebut masuk ke dalam sebuah kelompok, ada salah seorang anak (Dk) yang ingin satu kelompok dengan teman (Ay) dan memaksa masuk

kelompok tersebut dan menggeser teman lainnya (Hm) yang sedang duduk. Kejadian tersebut membuat (Hm) dan (Dk) menjadi bersitegang, tetapi guru meminta salah seorang anak untuk mengalah dengan mengatakan:

Guru : “tadi yang pertama duduk dengan (Ay) siapa ya? Kalau menyerobot itu termasuk perbuatan yang baik tidak ya? Tadi kan kita sudah membuat aturan main: tidak boleh saling mengganggu temannya. Nanti saat istirahat kan bisa bermain bersama lagi”

Akhirnya (Dk) pun mundur dan kembali masuk ke kelompoknya dan permainanpun berlanjut kembali. Sikap (Dk) diatas menunjukkan sikap toleransi terhadap teman lainnya dengan tidak memaksakan kehendak untuk tetap duduk disamping (Ay). Dan (Dk) pun menunjukkan sikap menyesal dengan menuruti gurunya untuk kembali duduk dikelompoknya

Setelah semua alat dan bahan serta kelompok dibagikan kemudian anak mulai bermain. Guru berkeliling melihat kegiatanmain anak sambil memberikan motivasi kepada anak. pada saat bermain anak dapat berbagi dan bertukar pengalaman dengan temkman satu kelompoknya selain itu mereka juga dapat saling bertukar ide, gagasan maupun pendapat yang ada dalam pikiran mereka.

“wah.. warnanya jadi coklat. Kamu bisa gak buat warna coklat kaya aku?”

Anak yang lain kemudian menimpalnya dengan menjawab:

“aku donk bs buat warna orange, aku buat banyak cacing hii...”

Mereka dapat bertukar informasi tentang pengalaman main mereka dengan menggunakan bahasa verbal secara sederhana.

Ketika ada bagian yang belum terlukis salah seorang anak memberikan instruksi kepada teman untuk menyelesaikan bagian tersebut:

“kamu mewarnai bagian sana (sambil menunjuk bagian yang masih berwarna putih) biar warnanya penuh” Ketika bermain anak menemukan bahwa warna yang mereka gunakan semula yaitu yang berjumlah tiga dapat membentuk warna baru. Hal tersebut terlihat ketika peneliti mencoba menanyakan kepada salah satu kelompok yang tengah asik bermain:

Peneliti :” “wah.. warnanya kok berubah ya nak, jadi warna apa saja ya?”

Kemudian sambil terus asik bermain mereka menjawab:

Anak: “coklat Bu guru, (anak yang lain menimpali) aku bisa buat warna orange Bu Guru, (anak lainnya) kalo aku bisa buat warna red Bu Guru”

“Kalau begitu warnanya tambah banyak atau sedikit ya?

Secara serempak anak-anak menjawab;“jadi banyak Bu Guru”

Peneliti menanyakan kembali: “kalau jadi banyak berarti warnanya bertambah atau berkurang nak?. Anak-anakpun kembali menjawab “Bertambah Bu Guru”.

Pada saat pelaksanaan kegiatan main tersebut ada salah seorang anak (Dk) mengganggu teman lainnya yang sedang asik bermain, teman yang merasa terganggu (Hm) menegur dengan mengatakan:“Hei.. tangannya kan kotor, nggak boleh disentuhin di baju nanti bajunya ikutan kotor. Nanti dimarahin bu guru. (Hm) menegur dengan sopan dan tidak membalas dengan sikap yang kasar dan (Dk) pun mengehentikan sikapnya yang mengganggu temannya saat bermain. Pada kejadian di kelompok lain ada

seorang anak (Lg) yang melukis dengan menggunakan telapak tangan, melihat kejadian tersebut ada salah seorang anak (Tt) yang menegurnya:

“melukisnya ga boleh pakai tangan tapi pakai jari, kaya aku”.

Kemudian (Lg) pun membenarkan posisinya dalam menggambar yaitu dengan menggunakan jari. Sikap (Ny) diatas menunjukkan bahwa dia dapat bereaksi terhadap hal yang dianggapnya tidak benar. Merekapun melanjutkan kembali kegiatan mainnya.

Beberapa saat kemudian guru menanyakan apakah anak sudah selesai dalam bermain. Secara serempak anak-anak menjawab: “sudah bu guru”. kemudian guru meminta anak untuk membersihkan diri dengan mencuci tangan mereka pada kran air yang terdapat di luar kelas. Anak pun dapat dengan tertib keluar kelas menuju kran air untuk mencuci tangan dan merekapun dapat mengantri menunggu giliran mencuci tangan

10.15 WIB (CL.k. 4)

Setelah selesai membersihkan diri anak-anak duduk pada bangku mereka masing-masing. Kemudian guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kegiatan main yang sudah dilaksanakan anak pada hari tersebut.

Guru: “Tadi anak-anak melakukan apa saja ya?”

Anak: “jalan-jalan sama kakak TK Bu guru sama main lukis pakai jari”

Guru : “tadi waktu jalan-jalan ada yang nangis tidak ya? Ada yang mengganggu temannya di jalan tidak ya?”

Anak : “tidak bu guru”

Guru : : “pinter semuanya, tadi waktu bermain melukis dengan jari

**Jurnal
siang**

anak-anak melukis dengan warna apa saja ya?”

Anak : “merah, kuning, biru, hijau ” jawab anak.

Kemudian guru menjelaskan permainan pada pertemuan selanjutnya bahwa mereka bermain batik tetapi dengan menggunakan batik cap. Setelah selesai melakukan evaluasi kemudian guru mengajak anak menyanyikan lagu “gelang si patu gelang” dan “pulang sekolah” kemudian dilanjutkan dengan do’a pulang. Salah satu anak memimpin untuk mengucapkan salam kepada guru mereka dan merekapun antri keluar kelas dengan menyalami guru satu per satu

Refleksi:

melalui kegiatan main batik *finger painting* terlihat bahwa melalui kegiatan main tersebut dapat merangsang beberapa aspek kecerdasan jamak pada anak. Aspek tersebut diantaranya adalah linguistik terlihat pada saat dapat berbagi pengalaman bermainnya secara verbal dengan anak lain dan anak dapat mengerti serta dapat mendengarkan informasi dan kosakata baru. Aspek visual spasial anak terlihat pada saat anak dapat membedakan warna yang mereka gunakan dalam kegiatan mainnya, anak mengetahui bahwa warna awal yang mereka gunakan ada tiga dan dari penggabungan ketiga warna tersebut menghasilkan warna-warna yang lainnya. Dari aspek kinestetik koordinasi otot kecil anak meningkat, yaitu melalui kegiatan melukis dengan menggunakan sepuluh jari maka anak melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnyanya. Dari aspek logika matematika ditunjukkan saat anak dapat mengerti tentang konsep banyak dan sedikit yaitu anak dapat mengetahui bahwa warna awal yang digunakan berjumlah tiga macam warna saat mereka bermain mereka menemukan pengalaman bahwa dengan mencampurkan seluruh warna akan memunculkan warna

lain yang artinya warnanya bertambah. Pada aspek intrapersonal anak dapat belajar dari kesalahan yang mereka lakukan. Hal tersebut tercermin ketika ada salah seorang anak yang salah dalam melaksanakan kegiatan main kemudian teman yang lain menegurnya. Anak yang melakukan kesalahan tersebut dapat belajar dari kesalahannya dengan tidak mengulangi melakukan kesalahan yang sama. Dari aspek interpersonal, anak dapat memahami tentang perilaku berlawanan seperti sikap benar-salah dan baik-buruk. Hal tersebut tercermin saat ada seorang anak yang mengganggu dalam bermain maka anak yang menegur dengan berkata “tadi kan tidak boleh mengganggu teman yang sedang bermain”. Anak yang mengganggu tersebut kemudian menghentikan sikapnya yang mengganggu temannya.

Catatan Lapangan (CL) : 04
 Hari Tanggal : Rabu, 17 April 2013
 Lokasi : KB Batik PPIP Pekalongan
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

<p>07.30 WIB (CL. k.1)</p> <p>Pada pukul 07.20 anak-anak mulai datang ke sekolah, mereka disambut oleh sambutan guru kemudian meletakkan tas yang dibawa pada lokernya masing-masing. Sambil menunggu teman-teman yang lain datang, anak yang datang terlebih dahulu bermain di halaman sekolah. Beberapa anak berbincang-bincang dengan dengan guru. Saat jam menunjukkan pukul 07.30 anak-anak bermemulai berbaris di teras sekolah. Satu anak ditunjuk untuk menyiapkan barisan. Barisan yang tertib dan rapi ditunjuk untuk masuk kelas terlebih dahulu. Anak-anak antri masuk ke dalam kelas sambil menyalami guru mereka satu per satu.</p>	<p>Menyambut kedatangan anak</p>
<p>07.45 WIB (CL.k.2)</p> <p>Setelah anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan menyalami guru kemudian anak duduk pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan kabar anak, mengucap</p>	<p>Jurnal Pagi</p>

salam kemudian mengajak anak untuk berdo'a bersama, guru meminta salah satu anak untuk memimpin do'a. Guru menawarkan kepada anak: "siapa yang akan memimpin do'a pada pagi hari ini?" beberapa anak menunjukkan tangan dan guru memilih salah satu diantaranya. Bersama dengan guru kemudian anak membaca surat Al-Fatihah, Annas, Al Ikhlas dan do'a untuk ke dua orang tua serta do'a akan memulai untuk belajar. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengabsen anak satu per satu dan menanyakan kabar anak pada hari itu dan menanyakan suasana hati anak apakah ada yang yang sedih? Sakit? Atau ingin menangis? Anak-anakpun serempak menjawab: "tidak bu guru". Kemudian guru mengabsen anak dengan menanyakan kepada murid-murid: "hari ini kita lihat bareng yuk.. siapa yang tidak masuk ya??" Anak-anak pun melemparkan pandangan mereka sambil berfikir siapa diantara mereka yang tidak hadir pada pagi hari ini. Kemudian guru mengabsen anak satu per satu dengan menanyakan lagu: "kalau kau suka hati panggil..." anak-anakpun dipanggil guru mereka satu persatu dan anak-anak menjawab dengan: "baik". Setelah selesai mengabsen guru bertanya kepada anak: "apakah anak-anak siap bermain dan belajar bersama?" serempak anak-anak menjawab: "siap bu guru".

Pukul 08.15 WIB (CL.k. 3)

Setelah selesai bernyanyi kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak pada hari itu sesuai dengan kesepakatan kemarin yang sudah dibuat saat akan pulang. Mereka akan bermain membuat dengan menggunakan batik

**Pijakan Awal
dan
Penguatan**

cap dan pada permainan ke dua mereka akan kembali bermain membuat bermacam-macam bentuk. Guru mulai menjelaskan permainan pertama yang akan dimainkan oleh anak yaitu permainan batik cap. Guru menanyakan kepada anak: “siapa yang pernah bermain dengan menggunakan stempel cap?”, anak-anakpun menjawab dengan antusias: “saya bu guru”. Guru melanjutkan penjelasannya: “iya semuanya pinter masih ingat, kalau kita pernah bermain dengan menggunakan stempel cap. Dulu anak-anak bermain dengan menggunakan stempel cap diatas apa ya?” anak-anak terdiam mendengar pertanyaan bu guru, mereka terlihat berfikir. Guru kemudian berkata: “dulu kita bermain stempel cap dengan kertas. Nah.. sekarang bu guru punya permainan baru. Mengecap tetapi menggunakan kain mori. Masih ada yang ingat tidak ya? Kalau batik itu dibuat dari selembar kain yang disebut dengan mori. Nah.. nanti kita akan kembali bermain stempel cap tetapi dengan menggunakan kain mori, tidak menggunakan kertas”. Guru melanjutkan penjelasannya bahwa kegiatan mengecap yang akan dilakukan menggunakan tiga jenis alat cap. yang pertama adalah mengecap menggunakan tangan anak, yang ke dua adalah mengecap menggunakan alat cap yang dibuat dari bahan alam yaitu ketela dan ketiga adalah mengecap menggunakan stempel cap. Ibu guru kemudian mengeluarkan selembar kain mori yang sudah diberi garis. Garis-garis tersebut berfungsi sebagai area pembatas anak dalam kegiatan mengecap karena alat cap yang digunakan ada tiga maka dibuat tiga area. Kemudian guru menjelaskan alat dan bahan apa saja yang akan digunakan anak dalam bermain, yaitu: kain mori, berbagai

macam bentuk alat cap, sabun pencuci piring dan pewarna (pewarna makanan). Setelah menjelaskan alat dan bahan yang digunakan kepada anak kemudian guru mempraktikkan bagaimana cara bermainnya. Anak kembali bermain dalam kelompok. Satu kelompok berisi 4-5 anak. Satu kelompok tersebut nantinya akan diberi kain mori, pewarna dan alat cap. masing-masing kelompok diberi 5 buah alat cap yaitu cap stempel dan cap yang dibuat guru menggunakan bahan alam. Dalam permainan anak harus bergantian alat cap karena masing-masing anak hanya mendapatkan satu jenis alat cap. Setelah semua terbagi, mulai kegiatan main. Cap pertama yang dibubuhkan adalah menggunakan tangan anak yang diisi atau di cap kan pada kotak pertama atau kotak yang paling besar. Kemudian cap kedua yang digunakan adalah dengan menggunakan cap dari bahan alam yang dicap kan pada area ke dua. Dan area selanjutnya adalah menggunakan stempel cap yang dicapkan diluar area peratam dan kedua. Anak-anak nampak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru mereka. Setelah selesai memberi penjelasan kemudian guru bertanya: "bisa tidak bermain seperti yang bu guru lakukan?". Anak-anak secara serempak menjawab: "bisa bu guru". Guru selanjutnya membuat aturan main bersama anak-anak yang. Aturan tersebut antara lain adalah: tidak boleh mengganggu teman, tidak rewel ataupun menangis, boleh meminta bantuan kepada ibu guru dan teman serta setelah bermain mengembalikan alat main pada tempatnya.

08.40 WIB (CL.k.4)

Kegiatan

<p>Setelah membagi anak menjadi beberapa kelompok dan membagi alat dan bahan yang digunakan dalam bermain. Guru mengajak anak untuk membaca basmallah sebelum memulai permainan. Anak-anak memulai kegiatan main mereka. Anak-anak terlihat mengikuti instruksi yang diberikan oleh Ibu guru yaitu pertama-tama mengecap menggunakan ke dua tangan mereka. Beberapa anak tampak asik dan ada yang terlihat berbincang-bincang dengan teman satu kelompok mereka.</p> <p>(Rn) : “Aku mau buat cap tangan pakai warna biru” (Ab) : “Aku mau pakai merah” (Ay) : “Aku mau buat cap bunga pakai warna kuning”</p> <p>Anak-anak terlihat asik dengan kegiatan mainnya dan mereka dapat berbagi pengalaman menggunakan bahasa verbal walaupun masih menggunakan bahasa yang sederhana. Suasana gaduh kemudian terlihat saat ada seorang anak yang mengganggu bermain. Anak tersebut (Dk) menumpuk hasil cap yang dibuat oleh temannya. Alhasil cap kemudian terlihat menjadi berantakan, anak yang lain (Ny) mencoba untuk menegur anak tersebut: : “Itu sudah dicap, jangan dicap lagi nanti jadi jelek”. Guru kemudian mendekati dan menasehati (Dk) agar tidak mengecap di area yang sudah dibubuhkan cap, (Dk) kemudian menghentikan perbuatannya ketika mendapat teguran dari teman dan gurunya.</p> <p>Setelah beberapa saat melaksanakan kegiatan mengecap dengan menggunakan jari, kemudian guru memberi instruksi kepada anak-anak agar mengganti alat cap mereka dengan menggunakan cap dari bahan alam yang dicapkan pada area ke dua. Anak-anakpun mematuhi perintah yang diberikan oleh ibu guru. Mengambil alat cap yang terbuat dari bahan alam. Karena</p>	<p>main Batik Cap</p>
--	---

alat cap yang diberikan jumlahnya terbatas yaitu sesuai dengan jumlah anak dalam kelompok maka ia harus bergantian dalam memakainya. Dalam salah satu kelompok terlihat saat ada anak yang hendak memakai alat cap milik temannya di berusaha meminjamnya.

(Ay) : “Aku mau buat bintang, aku boleh pinjam alat capnya?”

(Hm) : “Aku lagi main, kamu kan dah punya alat cap sendiri”

(Ay) : “Tapi aku punya bulan, aku pengen bintang. Kata bu guru harus gantian. Alat cap nya ga ada lagi”.

Dari kejadian diatas terlihat bahwa anak dapat mengetahui bahwa alat cap yang diberikan oleh guru sesuai dengan jumlah anak dalam kelompok yaitu lima jadi jika ingin menggunakan alat cap mereka harus bergantian dengan teman dalam satu kelompoknya. Dalam kegiatan tersebut terlihat bahwa anak dapat menunjukkan sikap kerjasamanya dalam menyelesaikan kegiatan mainnya. Hal ini terlihat saat ada anak yang berkata kepada temannya yang lain: “Hey,, kamu mengecap di bagian yang sana ya (sambil menunjuk bagian yang masih kosong) aku mau mengecap disini. hal tersebut menunjukkan bahwa melalui kegiatan tersebut membangun inisiatif anak dalam bekerja sama untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan.

Setelah menyelesaikan bagian mengecap dengan menggunakan bahan alam kemudian anak melanjutkan mengecap dengan menggunakan stempel cap. Pada kegiatan ini terlihat juga adanya kegaduhan kecil yang terjadi ketika ada seorang anak (Rn) yang hendak meminjam alat cap, teman

yang lainnya (Hm) tidak bersedia meminjamkan alat cap nya, salah seorang teman (Ay) menegurnya:

Rn : “Aku mau main pakai cap matahari”

Hm : “kan kamu punya cap sendiri”

Rn : “tapi aku mau pinjam punyamu”

Ay : “kata bu guru kan harus gantian makai alat cap nya, kamu kan sudah lama main pakai cap itu”

Pada kegiatan ini terlihat bahwa anak dapat bereksplorasi dengan warna yang mereka mainkan. Setelah beberapa saat bermain kemudian guru bertanya: “sudah selesai belum ya?” beberapa anak tampak masih ada yang asik bermain dan beberapa anak yang sudah selesai menjawab: “sudah bu guru”. Guru kemudian berkata: “bagi yang sudah selesai alat mainnya dibereskan ya, di kumpulkan di depan diletakkan berdasarkan jenisnya ya nak. Yang stempel cap diletakkan pada baskom besar, yang stempel bahan alam diletakkan pada piring dan piring pewarna diletakkan jadi satu”. Kalau sudah selesai anak-anak cuci tangan dan silahkan istirahat”. Anak-anakpun terlihat melaksanakan instruksi yang diberikan oleh ibu guru. mereka meletakkan alat dan bahan main sesuai dengan petunjuk guru kemudian membersihkan tangan dan keluar kelas untuk beristirahat.

09.40 WIB (CL.k.5)

Setelah anak beristirahat anak memasuki ruang kelas dan duduk dengan tertib pada tempat duduknya masing-masing. Guru kemudian menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak selanjutnya. Untuk memotivasi dan memunculkan semangat anak kembali guru mengajak anak untuk bernyanyi

**Kegiatan
menggambar
dan
Mewarnai
Bangun
Ruang.**

lagu “naik delman”. Anak-anak pun terlihat kembali bersemangat dan siap untuk melanjutkan aktifitas bermainnya. Guru menjelaskan kegiatan main selanjutnya yang akan dilaksanakan oleh anak yaitu kegiatan menggambar serta mewarnai bangun ruang segitiga, segiempat dan lingkaran. Pertama-tama guru memberikan pertanyaan kepada anak: “siapa yang tahu bentuk segitiga?”, anak-anak serempak menjawab: “saya bu guru (seorang anak mengangkat tangannya)” dan guru meminta anak tersebut untuk maju ke depan dan memintanya untuk menggambar bentuk segitiga. Kemudian guru bertanya kembali: “kalau nanti kita bermain membuat segitiga bisa tidak ya?”, anak menjawab; “bisa bu guru”. Guru melanjutkan kembali penjelasannya, dan menjelaskan kepada anak hari ini mereka akan belajar untuk membuat bentuk lingkaran segitigadan kotak. Masing-masing anak boleh membuat segitiga sebanyak yang mereka inginkan. Setelah membuat segitiga, lingkaran dan kotak kemudian guru meminta anak untuk mewarnai gambar-gambar tersebut. Segitiga diberi warna biru, lingkaran diberi warna merah dan kotak diberi warna biru. Anak-anak diminta untuk menggambar dengan ukuran yang besar agar mudah diwarnai. Setelah selesai memberikan penjelasan kemudian guru membagikan lembar kerja kepada anak serta membagikan alat tulis serta pensil warna kepada anak. Sebelum memulai kegiatan guru mengajak anak bersama-sama membaca basmallah dan anakpun memulai kegiatan mereka. Setelah beberapa saat melaksanakan kegiatan dan menyelesaikan kegiatan, anak-anak mengumpulkan hasil kerja mereka di depan kelas. Dan

kembali duduk dengan tenang.

10.10 WIB (CL.k.6)

Setelah selesai melaksanakan kegiatan kegiatan guru menanyakan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan anak pada hari tersebut:

Guru : “Tadi anak-anak belajar buat apa ya?”

Anak : “Buat batik cap bu guru sama gambar segitiga, lingkaran dan kotak.”

Guru : “Tadi bentuk yang dibuat dalam permainan pertama?”

Anak : (beraneka macam jawaban anak) “Aku bikin tangan, bikin bunga, bikin bintang, bulan, aku bikin bebek, Aku bikin kapal bu guru”

Guru : “wah... semuanya jempol, ada yang nakal tidak ya tadi?”

(Ky) : “Tadi aku mau pinjam cap bintang tadi ga dikasih sama (Ab) bu guru, terus aku bikin cap bintang”

Guru : tadi aturan mainnya kan tidak boleh mengganggu sesama teman, ahrus bergantian memakai alat main karena jumlahnya kan terbatas. Besok tidak boleh seperti itu ya. Biar semuanya menjadi anak yang jempol.

Setelah selesai melaksanakan evaluasi guru menjelaskan kegiatan main yang akan dilaksanakan pada hari esok yaitu kegiatan bermain peran. Anak-anak akan melaksanakan kegiatan bermain peran dengan hasil kegiatan main batik yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan bahwa dalam bermain peran ada yang akan menjadi penjual, pembeli serta penjahit kain batik, seperti yang ada di dalam salah satu pasar batik yang terdapat di daerah Pekalongan.

Setelah memberikan penjelasan secara singkat tentang kegiatan main yang akan dilaksanakan esok hari kemudian guru menutup kegiatan belajar dengan mengajak anak menyanyikan lagu “gelang si patu gelang” dan “pulang sekolah” kemudian

Jurnal Siang

dilanjutkan dengan do'a pulang. Salah satu anak memimpin untuk mengucapkan salam kepada guru mereka dan mereka pun antri keluar kelas dengan menyalami guru satu per satu	
---	--

Refleksi:

Pada kegiatan main yang dilaksanakan anak yaitu batik cap, merupakan kegiatan main yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada anak tentang batik yaitu pengetahuan tentang salah satu teknik pembuatan batik yaitu cap. melalui kegiatan tersebut terlihat bahwa beberapa aspek dalam kecerdasan jamak dapat dimunculkan melalui kegiatan tersebut. Aspek tersebut adalah aspek linguistik, Pada saat bermain batik cap anak dapat saling berbagi pengalaman secara verbal dengan teman mereka. Pada saat bermain mereka dapat mengungkapkan perasaan, keinginan dan pengalamannya dengan teman satu kelompok mereka. Pada kegiatan diatas terlihat bahwa anak saling berbincang-bincang tentang ide, maupun keinginan mereka dalam menggunakan bentuk alat cap serta warna. Pada aspek logika matematika Pada kegiatan main batik cap anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak ketika ia bermain cap dengan menggunakan ke dua tangan mereka dan satu tangan terdapat jari. Selain itu mereka juga dapat mengetahui jumlah alat main yang diberikan kepada anak masing-masing cap berjumlah lima jadi apabila ingin menggunakan cap yang sama dengan temannya maka ia harus bergantian dalam memakainya. Dan pada aspek visual spasial terlihat bahwa anak-anak dapat memilih dan membedakan warna, anak juga senang melakukan eksplorasi warna dengan berbagai warna yang disediakan oleh guru.

Anak dapat memilih dan bereksplorasi dengan sesuai dengan keinginan mereka. Pada aspek kinestetik Pada saat mengecap koordinasi anak menggunakan koordinasi antara mata dan tangan. Kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengasah keterampilan motorik halus nya. Dalam aspek naturalistik Anak dapat mengkategorisasikan suatu benda berdasarkan ciri-cirinya. Hal ini dapat dilihat dari alat cap yang mereka gunakan dalam kegiatan bermain. Ada dua jenis alat cap yaitu alat cap yang dibuat dari bahan alam dan alat cap buatan (stempel cap) atau dibuat dari bahan non alam.

Dalam aspek intra dan interpersonal anak dapat memiliki hubungan baik serta anak juga belajar berbagi dengan temannya dapat bersikap kooperatif dalam menyelesaikan tugas mereka.

Catatan Lapangan (CL) : 05
 Hari Tanggal : Sabtu, 20 April 2013
 Lokasi : KB Batik PPIP Pekalongan
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

<p>07.30 WIB (CL. k.1)</p> <p>Pada pukul 07.20 anak-anak mulai datang ke sekolah, mereka disambut oleh sambutan guru kemudian meletakkan tas yang dibawa pada lokernya masing-masing. Sambil menunggu teman-teman yang lain datang, anak yang datang terlebih dahulu bermain di halaman sekolah. Beberapa anak berbincang-bincang dengan dengan guru. Saat jam menunjukkan pukul 07.30 anak-anak bermemulai berbaris di halaman sekolah karena mereka akan melaksanakan kegiatan senam bersama anak-anak TK yang dilaksanakan di halaman sekolah.</p> <p>08.15 WIB (CL.k.2)</p> <p>Setelah senam kemudian anak masuk ke dalam kelas dengan rapi dan menyalami guru kemudian anak duduk pada tempat duduknya masing-masing. Guru menanyakan kabar anak, mengucapkan salam kemudian mengajak anak untuk berdoa</p>	<p>Menyambut kedatangan anak</p>
--	---

bersama, guru meminta salah satu anak untuk memimpin do'a. Guru menawarkan kepada anak: "siapa yang akan memimpin do'a pada pagi hari ini?" beberapa anak menunjukkan tangan dan guru memilih salah satu diantaranya. Bersama dengan guru kemudian anak membaca surat Al-Fatihah, Annas, Al Ikhlas dan do'a untuk ke dua orang tua serta do'a akan memulai untuk belajar. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengabsen anak satu per satu dan menanyakan kabar anak pada hari itu dan menanyakan suasana hati anak apakah ada yang yang sedih? Sakit? Atau ingin menangis? Anak-anakpun serempak menjawab: "tidak bu guru". Kemudian guru mengabsen anak dengan menanyakan kepada murid-murid: "hari ini kita lihat bareng yuk.. siapa yang tidak masuk ya??" Anak-anak pun melemparkan pandangan mereka sambil berfikir siapa diantara mereka yang tidak hadir pada pagi hari ini. Kemudian guru mengabsen anak satu per satu dengan menanyakan apa kabar hari ini dengan memanggil nama anak satu per satu. Selesai mengabsen kemudian guru mengajak anak bernyanyi, "berdo'a, bangun tidur dan selamat pagi". Anak menyanyikan lagu-lagu tersebut sambil bertepuk tangan mengikuti irama dan syair lagu yang dinyanyikan.

08.40 WIB (CL.k.3)

Setelah selesai kegiatan jalan-jalan dan beristirahat kemudian anak masuk kembali kedalam kelas dan duduk pada bangku masing-masing. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan anak pada hari ini yaitu bermain peran. Seperti yang telah dijelaskan pada pertemuan yang lalu, bahwa anak

Jurnal pagi

akan bermain peran bertemakan batik. Dengan mengambil setting cerita di pasar batik. Guru menjelaskan peran yang akan dimainkan anak diantaranya adalah penjual batik pembeli batik dan penjahit baju batik. Hasil karya batik yang telah dibuat anak pada kegiatan yang lalu akan dijadikan alat dalam bermain peran yaitu hasil kegiatan batik *finger painting* akan dibuat menjadi baju-baju batik, hasil kegiatan batik jumputan akan dibuat menjadi celana batik, hasil kegiatan batik canting akan dibuat menjadi kain batik dan hasil kegiatan batik cap akan dibuat menjadi sprengi batik. Setelah menjelaskan peran apa saja yang akan dimainkan oleh anak kemudian guru menawarkan kepada anak siapa yang akan menjadi penjual, pembeli serta penjahit batik.

Guru : “siapa ya yang ingin menjadi penjual?”

Anak: “saya bu guru (beberapa anak mengangkat tangan mereka)

Guru : “terus yang ingin jadi pembelinya siapa ya?”

Anak : “saya bu guru (beberapa anak mengangkat tangan mereka, terlihat ada yang mengangkat tangan dua kali)”

Guru : “ yang terakhir siapa yang ingin menjadi penjahit baju batik?”

Anak : “saya bu guru (tampak beberapa anak yang mengangkat tangannya”.

Kemudian guru membagi bahwa peranan penjual dan pembeli, pada pembagian ini terlihat bahwa sebagian anak memilih sebagian besar anak memilih sebagai penjual. Kemudian guru menjelaskan:

“wah... kok peran penjualnya lebih banyak ya, terus pembeli

**Pijakan
Awal dan
Penguatan**

mana ini.. anak-anak pernah ikut Mama belanja ke pasar kan?, kalau dipasar itu penjualnya satu pembeli banyak lho.. jadi peran penjualnya dikurangi ya. Siapa yang mau mengalah untuk menjadi pembeli?”

Ibu guru akhirnya membagi peranan kepada masing-masing anak. Setelah selesai membagikan peranannya kemudian ibu guru memberikan arahan kepada anak bagaimana menjadi seorang penjual, pembeli dan tukang jahit baju batik.

Guru : “kalau tugas penjual itu apa ya? Siapa yang tahu”

Anak : “berjualan bu guru”

Guru : “iya menjual barang dagangan yaitu kain batik (sambil mengangkat salah satu hasil karya anak). Silahkan dibeli Pak, batik pekalongan asli lho..”

Anak : (serempak tertawa, hahaha...) beberapa anak ada yang menirukan. “murah.. murah..murah”

Guru : “Kalau pembeli bagaimana ya?”

Anak : “Lek tuku lek.. (dalam bahasa jawa, artinya Pak beli Pak)

Guru dan anak-anak pun tertawa mendengar celoteh salah satu anak.

Guru : “wah... pinter.. tapi bilanganya tidak seperti Sayang. Pak, saya mau beli baju batik yang ini. Harganya berapa ya? Terus kalau memebeli kita harus apa ya?”

Anak : “bayar bu guru”.

Guru : “iya.. benar sekali. Kalau baju batik siapa yang tahu harganya?”

Anak: “seratus ribu bu guru”

Guru: “pintar.. iya.. boleh seratus ribu, lima puluh ribu, dua puluh ribu, tapi jangan seribu ya..”

<p>Anak : “(tertawa...)”</p> <p>Guru : Kemudian kalau penjahit bagaimana ya?</p> <p>Anak: “jahit baju nya Pak”</p> <p>Guru : “kalau penjahit baju seperti ini Nak, Ada yang bisa saya bantu?, kemudian dijawab apa ya?”</p> <p>Anak: “ Mau jahit baju batik, Pak”</p> <p>Guru: “pintar semuanya... nah.. sudah siap bermain? Kalau sudah siap ayo kita mulai”</p> <p>Setelah memberikan pengarahan kepada anak. kemudian Ibu guru membagikan beberapa lembar uang mainan kepada anak. setelah selesai membagikan uang kemudian mengajak anak untuk memulai kegiatan bermain peran setelah sebelumnya mempersiapkan setting untuk kegiatan bermain peran.</p> <p>09.05 WIB (CL.k.4)</p> <p>Setelah guru menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan oleh anak, kemudian anak memulai kegiatan bermain peran. Masing-masing anak memainkan peranannya masing-masing. Ada yang berperan sebagai penjual, pembeli dan tukang jahit. Beberapa anak nampak melakukan aktivitas jual beli seperti yang dicontohkan oleh gurunya, tampak seorang anak sedang melakukan aktivitas jual bel di salah satu stand penjual baju batik.</p> <p>Penjual : “ dibeli baju batiknya Pak?”</p> <p>Pembeli : “saya mau beli baju batik</p> <p>Penjual : “yang warna apa Pak, mau beli berapa?”</p> <p>Pembeli : “Beli satu, Pak”</p> <p>Kegiatan yang sama tampak di stand yang menjual kain batik.</p> <p>Pembeli : “Ibu saya mau beli kain batiknyaa?”</p> <p>Penjual : “iya Pak.</p>	<p>Kegiatan Bermain Peran</p>
--	--

Pembeli: “yang ini berapa harganya?”
 Penjual : “seratus ribu”
 Pembeli : “mahal.. dua puluh ribu boleh ga?”
 Penjual : “Bolehnya lima puluh ribu, Pak”

Melalui kegiatan di atas anak sudah mulai mengenal tentang nominal uang walaupun masih secara sederhana. Pada saat bermain peran tampak pula bahwa melalui kegiatan tersebut dapat memberikan kegiatan tentang pengetahuan warna kepada anak.

Pembeli : Saya mau beli batik yang warnanya coklat
 Penjual : Coklat nya yang tua apa yang muda, Pak?
 Pembeli : Yang coklat tua sama yang merah.

Berdasarkan hasil karya yang dihasilkan anak melalui kegiatan main dengan mengadopsi media batik banyak warna yang bisa dimunculkan dari hasil karya yang dibuatnya.

Anak-anakpun terlihat asik memainkan peranannya masing-masing. Peran tukang jahit pun tak kalah menariknya dengan peran yang lain. Ketika datang seorang pelanggan yang hendak menjahitkan kain batiknya, si penjahit menyambutnya dengan ramah.

Penjahit : “ada yang bisa saya bantu?”
 Pelanggan : “saya mau jahit baju batik, ini kainnya”.
 Penjahit : “iya nanti saya jahitkan ya Pak”
 Pelanggan : “iya. Terimakasih”

Dalam kegiatan bermain peran ini anak-anak masih dipandu oleh gurunya dalam melaksanakan peranannya. Tetapi ada beberapa peranan yang bisa diperankan dengan baik oleh anak. Hal tersebut dikarenakan anak sudah cukup mengenal tentang kegiatan jual beli batik. Setelah beberapa saat bermain anak-anak dipersilahkan oleh guru untuk beristirahat di luar kelas.

Pukul 10.00 WIB (CL.k.5)

Setelah selesai beristirahat anak-anak masuk ke dalam kelas dengan tertib dan duduk dibangku masing-masing. Ibu guru melaksanakan recalling dari kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan oleh anak.

Guru : “Tadi anak-anak bermain apa ya?”

Anak : “main peran bu guru”

Guru : “tadi perannya apa saja ya?”

Anak : “aku jadi penjual baju batik (kata Nw), Aku jadi pembeli (Hm), aku juga jadi pembeli kata anak-anak yang lainnya.

Guru : “tadi senang tidak bermainnya?”

Anak : “senang bu guru, nanti sore aku mau jalan-jalan beli baju batik sama Ayah (ucap seorang anak)”

Guru : “wah.. ada yang langsung mau belanja ya.. Iya, kalau Ibu, Mama. Papa, Ayah beli batik abak-abak bisa melihat kalau ada penjual batiknya dan pembelinya. Terus pembelinya memberi uang ke penjual dan dikasih batik deh”.

Setelah beberapa saat melaksanakan kegiatan recalling kemudian guru mengajak anak bersiap untuk pulang dan mengajak anak bersama-sama bernyanyi “pada hari minggu” dan pulang sekolah serta gelang sipatu gelang kemudian dilanjutkan doa pulang. Dan anak-anakpun berpamitan kepada ibu guru dengan mencium tangan ibu guru satu per satu dan keluar kelas dengan tertib.

**Jurnal
Siang**

Refleksi:

Dari kegiatan main yang diselenggarakan yaitu bermain peran dengan tema batik, melalui kegiatan tersebut terlihat bahwa aspek kecerdasan jamak dapat dimunculkan diantaranya adalah: aspek linguistik, Anak dapat berfikir serta mengungkapkan ide-ide secara verbal selain itu anak juga dapat menggunakan kalimat secara lengkap dalam

setiap dialog yang diucapkannya. Misalkan saja pada dialog antara penjual baju batik yang menawarkan dagangannya kepada pembeli. Dalam aspek logika matematika, melalui kegiatan tersebut terlihat bahwa anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak anak juga dapat mengenal konsep banyak dan sedikit yaitu pada saat terjadi transaksi jual beli antara penjual dan pembeli dan pada saat tawar menawar. Dalam aspek visual spasial, anak mampu memilih dan membedakan warna antara coklat tua, muda serta warna merah serta anak dapat mengetahui warna dari hasil karya batik yang dibuatnya. Dalam aspek kinestetik, Anak dapat berfikir melalui gerakan serta dapat menggunakan tubuh secara ekspresif. Gerakan yang dimaksudkan adalah peranan yang dimainkan anak pada kegiatan bermain peran. Berikutnya adalah aspek naturalistik, melalui peran yang dimainkannya anak dapat mengkategorisasikan sebuah benda berdasarkan ciri-ciri tertentu. Ia dapat melakukan peran menjadi pembeli baju dengan membeli baju batik di toko baju batik, ketika anak ingin membeli baju batik maka ia datang di toko yang menjual baju batik. Serta aspek inter dan intra personal terlihat pada, sikap toleransi dan menghargai orang lain dengan tidak memaksakan kehendaknya kepada orang lain serta dapat mengontrol agrevitasnya. Hal ini tercermin ketika pembagian peran, ada anak yang menginginkan peran sebagai penjual batik tetapi peran tersebut telah dipilih oleh temannya maka ia mengalah dengan memilih peran sebagai pembeli. Dalam aspek interpersonal terlihat bahwa melalui kegiatan bermain peran anak dapat mengambil dan memainkan peran tertentu, yaitu sesuai peran yang diberikan untuknya.

Dokumentasi Penelitian (DK)

“Kisi-Kisi Penilaian Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak”

Aspek Kecerdasan Jamak	Indikator Perkembangan
Linguistik (AKJ 1)	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir lancar melalui kata-kata b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata. c) Memahami arti dan urutan kata. d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru. e) Sering memainkan kata-kata. f) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem. g) Dapat mengenali kata-kata dari lagu. h) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain. i) Dancar dalam mengungkapkan ide-ide. j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal. k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan

	<p>praktik dan ekspresi.</p> <p>l) Mampu menggunakan kalimat lengkap.</p> <p>m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan.</p> <p>n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.</p>
<p>Logika Matematika (AKJ 2)</p>	<p>a) Menggunakan sistem angka yang abstrak.</p> <p>b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide.</p> <p>c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan.</p> <p>d) Dapat mengurutkan benda.</p> <p>e) Dapat mengelompokkan benda.</p> <p>f) Mulai tertarik pada angka.</p> <p>g) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan.</p> <p>h) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan.</p> <p>i) Mengenal konsep banyak dan sedikit.</p>
<p>Kinestetika (AKJ 3)</p>	<p>a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif.</p> <p>b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi.</p> <p>c) Meningkatkan ketrampilan fisik.</p> <p>d) Dapat melompat dengan satu kaki.</p> <p>e) Dapat melempar benda secara tepat.</p> <p>f) Dapat menangkap bola dengan tangan.</p> <p>g) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik.</p> <p>h) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan</p>

	<p>tangan meningkat.</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Dapat mengontrol motorik halus. j) Dapat memotong garis objek benda. k) Dapat membuat beberapa huruf. l) Dapat menempel dan mengelem. m) Dapat mengulin dengan baik. n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung. p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat). q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola). r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. s) Meniti diatas papan yang cukup lebar. t) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak).
<p>Visual- Spasial (AKJ 4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gambar. b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi. c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif. d) Mampu berfikir spasial. e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain. f) Senang menggambar menggunakan krayon. g) Senang mewarnai dengan krayon. h) Dapat memilih dan membedakan warna.

	<ul style="list-style-type: none"> i) Senang bereksplorasi dengan warna. j) Senang mencampur warna.
Naturalistik (AKJ 5)	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami dunia alamiah. b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan. d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas. e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati. f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu. g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk. h) Dapat mengidentifikasi warna.
Intrapersonal: (AKJ 6)	<ul style="list-style-type: none"> a) Kesadaran diri kritis/tinggi. b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu. c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar. d) Dapat mengekspresikan perasaan. e) Lebih dapat mengontrol agresivitas. f) Dapat belajar dari kesalahan. g) Dapat mengembangkan kesadaran. h) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan. i) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan. j) Bersabar menunggu giliran.

	<p>k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.</p> <p>l) Mulai menghargai orang lain.</p> <p>m) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.</p>
Interpersonal (AKJ 7)	<p>a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain</p> <p>b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain.</p> <p>c) Memegang peran dalam kepemimpinan.</p> <p>d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat</p> <p>e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan.</p> <p>f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.</p> <p>g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan Tuhan.</p> <p>h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan.</p>
Musikal (AKJ 8)	<p>a) Berfikir melalui suara dan irama.</p> <p>b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu.</p> <p>c) Sering memainkan instrumen.</p> <p>d) Anak dapat mengenal ritme dan <i>jingle</i> dengan baik</p> <p>e) Dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (<i>bit</i>).</p> <p>f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak.</p> <p>i) Dapat mengidentifikasi suara alat musik.</p>

“Penilaian pembelajaran berbasis kecerdasan jamak”

Nama kegiatan pembelajaran :

Jumlah anak :

Hari/tanggal :

Asepek Kecerdasan jamak	Indikator perkembangan	Catatan
Linguistik:	<ul style="list-style-type: none">a) Berfikir lancar melalui kata-katab) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata.c) Memahami arti dan urutan kata.d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata barue) Sering memainkan kata-kataf) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem,g) Dapat mengenali kata-kata dari laguh) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang laini) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide	

	<ul style="list-style-type: none"> j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi, l) Mampu menggunakan kalimat lengkap. m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. 	
Logika matematika	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan sistem angka yang abstrak b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan. d) Dapat mengurutkan benda e) Dapat mengelompokkan benda f) Mulai tertarik pada angka g) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan h) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan. i) Mengenal konsep banyak dan sedikit. 	
Kinestetika	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif. b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi. c) Meningkatkan ketrampilan fisik d) Dapat melompat dengan satu kaki, e) Dapat melempar benda secara tepat 	

	<ul style="list-style-type: none"> f) Dapat menangkap bola dengan tangan, g) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik h) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat i) Dapat mengontrol motorik halus, j) Dapat memotong garis, objek benda k) Dapat membuat beberapa huruf, l) Dapat menempel dan mengelem, m) Dapat mengulin dengan baik. n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung. p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat). q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. s) Meniti diatas papan yang cukup lebar t) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak. 	
Visual-spasial	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gambar b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi. c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif. 	

	<ul style="list-style-type: none"> d) Mampu berfikir spasial e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain f) Senang menggambar menggunakan krayon g) Senang mewarnai dengan krayon h) Dapat memilih dan membedakan warna i) Senang bereksplorasi dengan warna j) Senang mencampur warna. 	
Musi- kal	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui suara dan irama. b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu. c) Sering memainkan instrumen d) Anak dapat mengenal ritme dan <i>jingle</i> dengan baik e) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (<i>bit</i>), f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak, g) Dapat mengidentifikasi suara alat musik 	
Natura- listik	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami dunia alamiah b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati, 	

	<ul style="list-style-type: none"> f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, h) Dapat mengidentifikasi warna. 	
Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. c) Memegang peran dalam kepemimpinan. d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan tuhan. h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan 	
Intrapersonal:	<ul style="list-style-type: none"> a) Kesadaran diri kritis/tinggi. b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu. c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar. d) Dapat mengekspresikan perasaan e) Lebih dapat mengontrol agresivitas f) Dapat belajar dari kesalahan 	

	<ul style="list-style-type: none">g) Dapat mengembangkan kesadaran.h) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahani) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuanj) Bersabar menunggu giliran.k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.l) Mulai menghargai orang lain.m) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.	
--	---	--

Pekalongan,
Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Ratnaningtyas S, S.E

“Penilaian Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak”

Nama kegiatan pembelajaran :

Jumlah anak :

Hari/tanggal :

Asepek Kecerdasan jamak	Indikator perkembangan	Catatan
Linguistik:	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir lancar melalui kata-kata b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata. c) Memahami arti dan urutan kata. d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru e) Sering memainkan kata-kata f) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem, g) Dapat mengenali kata-kata dari lagu h) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain 	

	<ul style="list-style-type: none"> i) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi, l) Mampu menggunakan kalimat lengkap. m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. 	
Logika matematika	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan sistem angka yang abstrak b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan. d) Dapat mengurutkan benda e) Dapat mengelompokkan benda f) Mulai tertarik pada angka g) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan h) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan. i) Mengenal konsep banyak dan sedikit. 	
Kinestetik	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif. b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi. c) Meningkatkan ketrampilan fisik d) Dapat melompat dengan satu kaki, 	

	<ul style="list-style-type: none">e) Dapat melempar benda secara tepatf) Dapat menangkap bola dengan tangan,g) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisikh) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkati) Dapat mengontrol motorik halus,j) Dapat memotong garis, objek bendak) Dapat membuat beberapa huruf,l) Dapat menempel dan mengelem,m) Dapat mengulin dengan baik.n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus.o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung.p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat).q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola)r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian.s) Meniti diatas papan yang cukup lebart) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak.	
--	---	--

Visual- spasial	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gambar b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi. c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif. d) Mampu berfikir spasial e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain f) Senang menggambar menggunakan krayon g) Senang mewarnai dengan krayon h) Dapat memilih dan membedakan warna i) Senang bereksplorasi dengan warna j) Senang mencampur warna. 	
Musikal	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui suara dan irama. b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu. c) Sering memainkan instrumen d) Anak dapat mengenal ritme dan <i>jingle</i> dengan baik e) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (<i>bit</i>), f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak, g) Dapat mengidentifikasi suara alat musik 	
Naturalistik	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami dunia alamiah b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. 	

	<ul style="list-style-type: none"> c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati, f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, h) Dapat mengidentifikasi warna. 	
Interper-sonal	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. c) Memegang peran dalam kepemimpinan. d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan tuhan. h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan 	

Intraper- sonal:	<ul style="list-style-type: none"> a) Kesadaran diri kritis/tinggi. b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu. c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar. d) Dapat mengekspresikan perasaan e) Lebih dapat mengontrol agresivitas f) Dapat belajar dari kesalahan g) Dapat mengembangkan kesadaran. h) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan i) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan j) Bersabar menunggu giliran. k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok. l) Mulai menghargai orang lain. m) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar. 	
---------------------	--	--

Pekalongan,
Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Ratnaningtyas S, S.E

“Penilaian pembelajaran berbasis kecerdasan jamak”

Nama kegiatan pembelajaran :

Jumlah anak :

Hari/tanggal :

Asepek Kecerdasa n jamak	Indikator perkembangan	Catatan
Linguistik:	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir lancar melalui kata-kata b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata. c) Memahami arti dan urutan kata. d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru e) Sering memainkan kata-kata f) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem, g) Dapat mengenali kata-kata dari lagu h) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain 	

	<ul style="list-style-type: none"> i) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi, l) Mampu menggunakan kalimat lengkap. m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. 	
Logika matematika	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan sistem angka yang abstrak b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan. d) Dapat mengurutkan benda e) Dapat mengelompokkan benda f) Mulai tertarik pada angka g) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan h) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan. i) Mengenal konsep banyak dan sedikit. 	
Kinestetik	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif. b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi. c) Meningkatkan ketrampilan fisik d) Dapat melompat dengan satu kaki, 	

	<ul style="list-style-type: none"> e) Dapat melempar benda secara tepat f) Dapat menangkap bola dengan tangan, g) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik h) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat i) Dapat mengontrol motorik halus, j) Dapat memotong garis, objek benda k) Dapat membuat beberapa huruf, l) Dapat menempel dan mengelem, m) Dapat mengulin dengan baik. n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung. p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat). q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. s) Meniti diatas papan yang cukup lebar t) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak. 	
Visual-spasial	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gambar b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi. 	

	<ul style="list-style-type: none"> c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif. d) Mampu berfikir spasial e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain f) Senang menggambar menggunakan krayon g) Senang mewarnai dengan krayon h) Dapat memilih dan membedakan warna i) Senang bereksplorasi dengan warna j) Senang mencampur warna. 	
Musi- kal	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui suara dan irama. b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu. c) Sering memainkan instrumen d) Anak dapat mengenal ritme dan <i>jingle</i> dengan baik e) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (<i>bit</i>), f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak, g) Dapat mengidentifikasi suara alat musik 	
Natura- listik	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami dunia alamiah b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, 	

	<ul style="list-style-type: none"> e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati, f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, h) Dapat mengidentifikasi warna. 	
Inter-personal	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. c) Memegang peran dalam kepemimpinan. d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan tuhan. h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan 	
Intra-personal:	<ul style="list-style-type: none"> a) Kesadaran diri kritis/tinggi. b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu. c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar. d) Dapat mengekspresikan perasaan e) Lebih dapat mengontrol agresivitas 	

	<ul style="list-style-type: none">f) Dapat belajar dari kesalahang) Dapat mengembangkan kesadaran.h) Mulailai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahani) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuanj) Bersabar menunggu giliran.k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.l) Mulai menghargai orang lain.m) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.	
--	--	--

Pekalongan

Kepala Sekolah,

Mengetahui,

Ratnaningtyas S, S.E

“Penilaian Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak”

Nama kegiatan pembelajaran :

Jumlah anak :

Hari/tanggal :

Asepek Kecerdasan jamak	Indikator perkembangan	Catatan
Linguistik:	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir lancar melalui kata-kata b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata. c) Memahami arti dan urutan kata. d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru e) Sering memainkan kata-kata f) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem, g) Dapat mengenali kata-kata dari lagu h) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain i) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal 	

	<ul style="list-style-type: none"> k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi, l) Mampu menggunakan kalimat lengkap. m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. 	
Logika matematika	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan sistem angka yang abstrak b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan. d) Dapat mengurutkan benda e) Dapat mengelompokkan benda f) Mulai tertarik pada angka g) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan h) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan. i) Menenal konsep banyak dan sedikit. 	
Kinestetik	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif. b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi. c) Meningkatkan ketrampilan fisik d) Dapat melompat dengan satu kaki, e) Dapat melempar benda secara tepat f) Dapat menangkap bola dengan tangan, 	

	<ul style="list-style-type: none"> g) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik h) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat i) Dapat mengontrol motorik halus, j) Dapat memotong garis, objek benda k) Dapat membuat beberapa huruf, l) Dapat menempel dan mengelem, m) Dapat mengulin dengan baik. n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung. p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat). q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. s) Meniti diatas papan yang cukup lebar t) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak. 	
Visual-spasial	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gambar b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi. c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif. d) Mampu berfikir spasial 	

	<ul style="list-style-type: none"> e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain f) Senang menggambar menggunakan krayon g) Senang mewarnai dengan krayon h) Dapat memilih dan membedakan warna i) Senang bereksplorasi dengan warna j) Senang mencampur warna. 	
Musikal	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui suara dan irama. b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu. c) Sering memainkan instrumen d) Anak dapat mengenal ritme dan <i>jingle</i> dengan baik e) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (<i>bit</i>), f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak, g) Dapat mengidentifikasi suara alat musik 	
Naturalistik	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami dunia alamiah b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati, f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, 	

	<ul style="list-style-type: none"> g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, h) Dapat mengidentifikasi warna. 	
Inter-personal	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. c) Memegang peran dalam kepemimpinan. d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan tuhan. h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan 	
Intrapersonal:	<ul style="list-style-type: none"> a) Kesadaran diri kritis/tinggi. b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu. c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar. d) Dapat mengekspresikan perasaan e) Lebih dapat mengontrol agresivitas f) Dapat belajar dari kesalahan g) Dapat mengembangkan kesadaran. 	

	<ul style="list-style-type: none">h) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahani) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuanj) Bersabar menunggu giliran.k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.l) Mulai menghargai orang lain.m) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.	
--	---	--

Pekalongan,
Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Ratnaningtyas S, S.E

“Penilaian pembelajaran berbasis kecerdasan jamak”

Nama kegiatan pembelajaran :

Jumlah anak :

Hari/tanggal :

Asepek Kecerdasan jamak	Indikator perkembangan	Catatan
Linguistik:	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir lancar melalui kata-kata b) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata. c) Memahami arti dan urutan kata. d) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru e) Sering memainkan kata-kata f) Masih mengalami kendala dalam pengucapan fonem, g) Dapat mengenali kata-kata dari lagu h) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain i) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide 	

	<ul style="list-style-type: none"> j) Dapat berbagi pengalaman secara verbal k) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi, l) Mampu menggunakan kalimat lengkap. m) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan n) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. 	
Logika matematika	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan sistem angka yang abstrak b) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide c) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan. d) Dapat mengurutkan benda e) Dapat mengelompokkan benda f) Mulai tertarik pada angka g) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan h) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan. i) Mengenal konsep banyak dan sedikit. 	
Kinestetika	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif. b) Tahu kapan & bagaimana bereaksi. c) Meningkatkan ketrampilan fisik d) Dapat melompat dengan satu kaki, e) Dapat melempar benda secara tepat 	

	<ul style="list-style-type: none"> f) Dapat menangkap bola dengan tangan, g) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik h) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat i) Dapat mengontrol motorik halus, j) Dapat memotong garis, objek benda k) Dapat membuat beberapa huruf, l) Dapat menempel dan mengelem, m) Dapat mengulin dengan baik. n) Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus. o) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung. p) Meniru gerakan senam sederhana (seperti meniru gerakan pohon, kelinci melompat). q) Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola) r) Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian. s) Meniti diatas papan yang cukup lebar t) Melompat turun dari ketinggian kurang dari 20 cm (dibawah tinggi lutut anak. 	
Visual-spasial	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui gambar b) Memvisualisasi-kan presentasi 3 dimensi. c) Menggunakan imajinasi dan interpretasi grafik secara kreatif. 	

	<ul style="list-style-type: none"> d) Mampu berfikir spasial e) Dapat memahami arah berdasarkan perspektif orang lain f) Senang menggambar menggunakan krayon g) Senang mewarnai dengan krayon h) Dapat memilih dan membedakan warna i) Senang bereksplorasi dengan warna j) Senang mencampur warna. 	
Musikal	<ul style="list-style-type: none"> a) Berfikir melalui suara dan irama. b) Memproduksi musik dan notasi dalam lagu. c) Sering memainkan instrumen d) Anak dapat mengenal ritme dan <i>jingle</i> dengan baik e) dapat bernyanyi bersama dan mengikuti kecepatan lagu (<i>bit</i>), f) Dapat menyanyikan lagu anak-anak, g) Dapat mengidentifikasi suara alat musik 	
Naturalistik	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami dunia alamiah b) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. c) Berinteraksi dengan makhluk dan tumbuhan d) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas, e) Dapat membedakan benda hidup dan benda mati, 	

	<ul style="list-style-type: none"> f) Dapat mengkategorisasi berdasarkan ciri-ciri tertentu, g) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk, h) Dapat mengidentifikasi warna. 	
Inter-personal	<ul style="list-style-type: none"> a) Memahami suasana hati dan perasaan orang lain b) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. c) Memegang peran dalam kepemimpinan. d) Mempunyai teman karib dalam waktu singkat e) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan f) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. g) Mulai memahami arti kasih dan sayang kepada ciptaan tuhan. h) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan 	
Intra-personal:	<ul style="list-style-type: none"> a) Kesadaran diri kritis/tinggi. b) Kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri individu. c) Merefleksikan kemampuan berfikir dan proses belajar. d) Dapat mengekspresikan perasaan e) Lebih dapat mengontrol agresivitas f) Dapat belajar dari kesalahan 	

	<ul style="list-style-type: none">g) Dapat mengembangkan kesadaran.h) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahani) Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuanj) Bersabar menunggu giliran.k) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.l) Mulai menghargai orang lain.m) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.	
--	---	--

Pekalongan,
Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Ratnaningtyas S, S.E

Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran batik berbasis pembelajaran kecerdasan jamak yang dilaksanakan di KB Batik PPIP Pekalongan melalui lima macam kegiatan main yaitu main batik canting, main batik jumputan, main batik *finger painting*, main batik cap dan bermain peran dengan tema batik dapat menstimulasi kecerdasan jamak anak usia 3-4 tahun di KB Batik PPIP Pekalongan.

Hasil pengamatan serta observasi pada pembelajaran anak dengan menggunakan media batik didapat hasil sebagai berikut:

Aspek Kecerdasan Jamak	Indikator Kecerdasan Jamak	Kegiatan Main Melalui Media Batik				
		Batik Canting	Batik Jumputan	Batik Finger Painting	Batik Cap	Bermain Peran "Batik"
Linguistik (AKJ 1)	(AKJ 1 a)	√		√	√	√
	(AKJ 1 b)			√	√	√
	(AKJ 1 c)					
	(AKJ 1 d)	√		√		
	(AKJ 1 e)					√
	(AKJ 1 f)					
	(AKJ 1 g)					
	(AKJ 1 h)				√	
	(AKJ 1 i)				√	√
	(AKJ 1 j)	√	√	√	√	√
	(AKJ 1 k)	√			√	√
	(AKJ 1 l)					√

	(AKJ1 m)	√	√		√	
	(AKJ 1 n)	√	√	√	√	√
Logika Matematika (AKJ 2)	(AKJ 2 a)	√	√	√	√	√
	(AKJ 2 b)				√	√
	(AKJ 2 c)					√
	(AKJ 2 d)				√	
	(AKJ 2 e)				√	
	(AKJ 2 f)	√				
	(AKJ 2 g)	√	√	√		√
	(AKJ 2 h)	√			√	
	(AKJ 2 i)	√	√	√	√	√
	Kinestetika (AKJ 3)	(AKJ 3 a)	√			
(AKJ 3 b)						√
(AKJ 3 c)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 d)						
(AKJ 3 e)					√	
(AKJ 3 f)						
(AKJ 3 g)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 h)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 i)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 k)						
(AKJ 3 l)						
(AKJ3 m)					√	
(AKJ 3 n)						
(AKJ 3 o)		√				
(AKJ 3 p)						
(AKJ 3 q)						
(AKJ 3 r)						

	(AKJ 3 s)					
	(AKJ 3 t)					
Visual-Spasial (AKJ 4)	(AKJ 4 a)	√			√	
	(AKJ 4 b)					
	(AKJ 4 c)					
	(AKJ 4 d)					√
	(AKJ 4 e)					
	(AKJ 4 f)					
	(AKJ 4 g)	√			√	
	(AKJ 4 h)	√	√	√		
	(AKJ 4 i)	√	√	√	√	
	(AKJ 4 j)	√	√	√	√	
	Naturalistik (AKJ 5)	(AKJ 5 a)	√			
(AKJ 5 b)					√	
(AKJ 5 c)						
(AKJ 5 d)		√	√		√	
(AKJ 5 e)						
(AKJ 5 f)			√	√	√	√
(AKJ 5 g)		√		√	√	
(AKJ 5 h)		√	√		√	
Intrapersonal: (AKJ 6)	(AKJ 6 a)				√	
	(AKJ 6 b)					
	(AKJ 6 c)				√	√
	(AKJ 6 d)			√	√	√
	(AKJ 6 e)				√	√
	(AKJ 6 f)		√	√		
	(AKJ 6 g)				√	
	(AKJ 6 h)			√		

	(AKJ 6 i)		√			
	(AKJ 6 j)			√		
	(AKJ 6 k)			√		
	(AKJ 6 l)			√		
	(AKJ 6 m)		√	√		
Interpersonal (AKJ 7)	(AKJ 7 a)					
	(AKJ 7 b)	√	√	√	√	√
	(AKJ 7 c)					√
	(AKJ 7 d)					
	(AKJ 7 e)	√			√	
	(AKJ 7 f)	√	√	√	√	√
	(AKJ 7 g)					
	(AKJ 7 h)	√	√	√		√
Musikal (AKJ 8)	(AKJ 8 a)					
	(AKJ 8 b)					
	(AKJ 8 c)					
	(AKJ 8 d)					
	(AKJ 8 e)					
	(AKJ 8 f)					
	(AKJ 8 g)					
	(AKJ 8 h)					
	(AKJ 8 i)					

Dari tabel di atas terlihat bahwa melalui indikator kecerdasan jamak yang digunakan dalam pembelajaran media batik berbasis kecerdasan jamak dalam kegiatan main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap dan bermain peran terlihat beberapa aspek dalam kecerdasan jamak dapat dimunculkan

melalui kegiatan tersebut. Beberapa aspek tersebut diantaranya adalah linguistik, visual spasial, kinestetik, logika matematika, naturalistik, interpersonal dan intrapersonal. Dari indikator kecerdasan jamak tersebut di atas terlihat bahwa ada yang memiliki persamaan dan perbedaan dari setiap kegiatan main yang dilaksanakan. Hal ini tampak pada tabel di bawah ini:

Aspek Kecerdasan Jamak	Indikator Kecerdasan Jamak	Kegiatan Main Melalui Media Batik				
		Batik Canting	Batik Jumptuan	Batik Finger Painting	Batik Cap	Bermain Peran "Batik"
Linguistik (AKJ 1)	(AKJ 1 a)	√		√	√	√
	(AKJ 1 b)			√	√	√
	(AKJ 1 c)					
	(AKJ 1 d)	√		√		
	(AKJ 1 e)					√
	(AKJ 1 f)					
	(AKJ 1 g)					
	(AKJ 1 h)				√	
	(AKJ 1 i)				√	√
	(AKJ 1 j)	√	√	√	√	√
	(AKJ 1 k)	√			√	√
	(AKJ 1 l)					√
	(AKJ1 m)	√	√		√	
	(AKJ 1 n)	√	√	√	√	√
Logika Matematika (AKJ 2)	(AKJ 2 a)	√	√	√	√	√
	(AKJ 2 b)				√	√
	(AKJ 2 c)					√
	(AKJ 2 d)				√	

	(AKJ 2 e)				√	
	(AKJ 2 f)	√				
	(AKJ 2 g)	√	√	√		√
	(AKJ 2 h)	√			√	
	(AKJ 2 i)	√	√	√	√	√
Kinestetika (AKJ 3)	(AKJ 3 a)	√				√
	(AKJ 3 b)					√
	(AKJ 3 c)	√	√	√	√	√
	(AKJ 3 d)					
	(AKJ 3 e)				√	
	(AKJ 3 f)					
	(AKJ 3 g)	√	√	√	√	√
	(AKJ 3 h)	√	√	√	√	√
	(AKJ 3 i)	√	√	√	√	√
	(AKJ 3 k)					
	(AKJ 3 l)					
	(AKJ 3 m)				√	
	(AKJ 3 n)					
	(AKJ 3 o)	√				
	(AKJ 3 p)					
(AKJ 3 q)						
(AKJ 3 r)						
(AKJ 3 s)						
(AKJ 3 t)						
Visual- Spasial (AKJ 4)	(AKJ 4 a)	√			√	
	(AKJ 4 b)					
	(AKJ 4 c)					
	(AKJ 4 d)					√

	(AKJ 4 e)					
	(AKJ 4 f)					
	(AKJ 4 g)	√				√
	(AKJ 4 h)	√	√	√		
	(AKJ 4 i)	√	√	√	√	
	(AKJ 4 j)	√	√	√	√	
Naturalistik (AKJ 5)	(AKJ 5 a)	√				
	(AKJ 5 b)					√
	(AKJ 5 c)					
	(AKJ 5 d)	√	√			√
	(AKJ 5 e)					
	(AKJ 5 f)		√	√	√	√
	(AKJ 5 g)	√			√	√
	(AKJ 5 h)	√	√			√
Intrapersonal: (AKJ 6)	(AKJ 6 a)					√
	(AKJ 6 b)					
	(AKJ 6 c)				√	√
	(AKJ 6 d)			√	√	√
	(AKJ 6 e)				√	√
	(AKJ 6 f)		√	√		
	(AKJ 6 g)					√
	(AKJ 6 h)			√		
	(AKJ 6 i)		√			
	(AKJ 6 j)				√	
	(AKJ 6 k)				√	
	(AKJ 6 l)				√	
	(AKJ 6 m)		√	√		

Interpersonal (AKJ 7)	(AKJ 7 a)						
	(AKJ 7 b)	√	√	√	√	√	
	(AKJ 7 c)					√	
	(AKJ 7 d)						
	(AKJ 7 e)	√				√	
	(AKJ 7 f)	√	√	√	√	√	
	(AKJ 7 g)						
	(AKJ 7 h)	√	√	√			√

Dari indikator dalam kecerdasan jamak di atas terlihat bahwa ada beberapa indikator yang muncul dan indikator yang tidak muncul. Area yang menunjukkan garis hitam menandakan bahwa indikator dalam aspek tersebut tidak muncul. Dan terlihat ada beberapa indikator yang muncul pada kelima kegiatan main di tunjukkan dengan warna orange. Sedangkan area yang berwarna biru menunjukkan beberapa tetapi tidak semua muncul dalam ke lima kegiatan main dan area yang berwarna putih menunjukkan bahwa indikator tersebut hanya muncul dalam satu kegiatan main.

Indikator yang dapat dimunculkan antara lain adalah sebagai berikut:

Aspek Kecerdasan Jamak	Indikator Kecerdasan Jamak	Kegiatan Main Melalui Media Batik				
		Batik Canting	Batik Jumputan	Batik Finger Painting	Batik Cap	Bermain Peran "Batik"
Linguistik (AKJ 1)	(AKJ 1 a)	√		√	√	√
	(AKJ 1 b)			√	√	√
	(AKJ 1 d)	√		√		

	(AKJ 1 e)					√
	(AKJ 1 h)				√	
	(AKJ 1 i)				√	√
	(AKJ 1 j)	√	√	√	√	√
	(AKJ 1 k)	√			√	√
	(AKJ 1 l)					√
	(AKJ1 m)	√	√		√	
	(AKJ 1 n)	√	√	√	√	√
	(AKJ 2 a)	√	√	√	√	√
Logika Matematika (AKJ 2)	(AKJ 2 b)				√	√
	(AKJ 2 c)					√
	(AKJ 2 d)				√	
	(AKJ 2 e)				√	
	(AKJ 2 f)	√				
	(AKJ 2 g)	√	√	√		√
	(AKJ 2 h)	√			√	
	(AKJ 2 i)	√	√	√	√	√
	Kinestetika (AKJ 3)	(AKJ 3 a)	√			
(AKJ 3 b)						√
(AKJ 3 c)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 e)					√	
(AKJ 3 g)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 h)		√	√	√	√	√
(AKJ 3 i)		√	√	√	√	√
(AKJ3 m)					√	

	(AKJ 3 o)	√				
Visual-Spasial (AKJ 4)	(AKJ 4 d)					√
	(AKJ 4 g)	√			√	
	(AKJ 4 h)	√	√	√		
	(AKJ 4 i)	√	√	√	√	
	(AKJ 4 j)	√	√	√	√	
Naturalistik (AKJ 5)	(AKJ 5 a)	√				
	(AKJ 5 b)				√	
	(AKJ 5 d)	√	√		√	
	(AKJ 5 f)		√	√	√	√
	(AKJ 5 g)	√		√	√	
	(AKJ 5 h)	√	√		√	
Intrapersonal: (AKJ 6)	(AKJ 6 a)				√	
	(AKJ 6 d)			√	√	√
	(AKJ 6 e)				√	√
	(AKJ 6 f)		√	√		
	(AKJ 6 g)					√
	(AKJ 6 h)			√		
	(AKJ 6 i)		√			
	(AKJ 6 j)			√		
	(AKJ 6 k)			√		
	(AKJ 6 l)			√		
	(AKJ 6 m)		√	√		
Interp erson	(AKJ 7 b)	√	√	√	√	√
	(AKJ 7 c)					√

	(AKJ 7 e)	√			√	
	(AKJ 7 f)	√	√	√	√	√
	(AKJ 7 h)	√	√	√		√

Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator pada aspek kecerdasan jamak yang dapat dimunculkan melalui kelima kegiatan main (pada area orange), beberapa kegiatan main (area biru) dan satu kegiatan main (area putih) adalah sebagai berikut:

Aspek Kecerdasan Jamak	Indikator Kecerdasan Jamak		
	Orange	Biru	Putih
Linguistik	1) Dapat berbagi pengalaman secara verbal (AKJ 1 (j)) 2) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. (AKJ 1 (n))	1) Berfikir lancar melalui kata-kata (AKJ 1 (a)) 2) Mengekspresikan ide yang kompleks melalui kata-kata. (AKJ 1 (b)) 3) Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan	1) Sering memainkan kata-kata. (AKJ 1 (e)) 2) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain (AKJ 1 (h)) Mampu menggunakan kalimat lengkap

		<p>kosakata baru. (AKJ 1 (d))</p> <p>4) Lancar dalam mengungkapkan ide-ide (AKJ 1 (i))</p> <p>5) Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik dan ekspresi.(AKJ 1 (k))</p> <p>6) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan. (AKJ 1 (m))</p>	<p>(AKJ 1 (l))</p> <p>3) Sering memainkan kata-kata. (AKJ 1 (e))</p> <p>4) Dapat mengulang kata dengan menirukan ekspresi orang lain (AKJ 1 (h))</p> <p>5) Mampu menggunakan kalimat lengkap. (AKJ 1 (l))</p>
Logika Matematika	<p>1) Menggunakan sistem angka yang abstrak (AKJ 2 (a))</p> <p>2) Mengenal konsep banyak dan sedikit. (AKJ 2 (i))</p>	<p>1) Menemukan hubungan antara perilaku, objek dan ide-ide. (AKJ 2 (b))</p> <p>2) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan. (AKJ 2 (g))</p> <p>3) Beberapa anak telah tertarik terhadap penjumlahan. (AKJ 2 (h)).</p>	<p>1) Menggunakan ketrampilan beralasan secara berurutan. (AKJ 2 (c)).</p> <p>2) Dapat mengurutkan benda. (AKJ 2 (d))</p> <p>3) Dapat mengelompokkan benda. (AKJ 2 (e))</p> <p>4) Mulai tertarik pada angka. (AKJ 2 (f))</p>

Kinestetik	<p>1) Meningkatkan ketrampilan fisik. (AKJ 3 (c))</p> <p>2) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik (AKJ 3 (g))</p> <p>3) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat. (AKJ 3 (h))</p> <p>4) Dapat mengontrol motorik halus. (AKJ 3 (i))</p>	<p>1) Berfikir melalui gerakan, menggunakan tubuh secara ekspresif. (AKJ 3 (a))</p> <p>Meningkatkan ketrampilan fisik. (AKJ 3 (c))</p>	<p>1) Tahu kapan & bagaimana bereaksi. (AKJ 3 (b))</p> <p>2) Dapat melempar benda secara tepat. (AKJ 3 (e))</p> <p>3) Dapat mengulin dengan baik. (AKJ 3 (m))</p> <p>4) Menuang pasir, air dan biji-bijian kedalam tempat penampung. (AKJ 3 (o))</p>
------------	--	--	--

Visual spasial		<ol style="list-style-type: none"> 1) Senang mewarnai dengan krayon. (akj 4 (g)) 2) Dapat memilih dan membedakan warna. (akj 4 (h)) 3) Senang bereksplorasi dengan warna. (akj 4 (i)) 4) Senang mencampur warna. (akj 4 (j)) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu berfikir spasial. (akj 4 (d))
Naturalistik		<ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat mengenal semua nama benda yang berada didalam dan diluar kelas.(AKJ 5 (d)) 2) Dapat mengkategorisasi Berdasarkan ciri-tertentu (AKJ 5 (f). 3) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna ukuran dan bentuk. (AKJ 5 (g)) 4) Mengidentifikasikan warna.(AKJ 5 (h)) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Memahami dunia alamiah. (AKJ 5 (a)) 2) Membedakan, mengklasifikasikan fenomena alam. (AKJ 5 (b))


Intrapersonal		<ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat mengekspresikan perasaan. (AKJ 6 (d)) 2) Lebih dapat mengontrol agresivitas. (AKJ 6 (e)) 3) Dapat belajar dari kesalahan. (AKJ 6 (f)) 4) Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar. (AKJ 6 (m)) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kesadaran diri kritis/tinggi. (AKJ 6 (a)) 2) Dapat mengembangkan kesadaran. (AKJ 6 (g)) 3) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan. (AKJ 6 (h)) Mulai bisa melakukan buang air kecil Tanpa bantuan.(AKJ 6 (i)) 4) Bersabar menunggu giliran. (AKJ 6 (j)) 5) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok. (AKJ 6 (k)) 6) Mulai menghargai orang lain. 7) (AKJ 6 (l))
---------------	--	---	--




Interpersonal	<p>1) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. (AKJ 7 (b))</p> <p>2) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah. (AKJ 7 (f))</p>	<p>1) Belajar berbagi dan mengambil giliran berperan. (AKJ 7 (e))</p> <p>2) Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan. (AKJ 7 (h))</p>	<p>1) Memegang peran dalam kepemimpinan. (AKJ 7 (c))</p>
---------------	--	--	--



Berdasarkan hasil analisis data diatas terlihat bahwa melalui kegiatan main berbasis media batik dapat memunculkan serta menstimulasi aspek kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun. Kegiatan main yang dilaksanakan merupakan salah satu usaha dalam mengenalkan batik sejak anak usia dini, pengetahuan anak tentang batik pada hakikatnya sudah terbentuk pada anak. Melalui lembaga anak usia dini batik dikenalkan melalui berbagai macam kegiatan. Kegiatan pengenalan tentang batik pada anak usia dini di KB Batik PPIP Pekalongan dikenalkan melalui kegiatan main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran. Kegiatan main tersebut merupakan pijakan awal bagi anak dalam mengenal kegiatan dan tehnik pembuatan batik. Jadi anak mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata melalui kegiatan main tersebut.


Berdasarkan hasil analisis data diatas aspek yang paling banyak ditingkatkan melalui media pembelajaran berbasis batik dalam kegiatan main main batik canting, batik jumputan, batik *finger painting*, batik cap serta kegiatan bermain peran adalah kinestetik karena dalam aspek kinestetik memiliki empat indikator yang terdapat dalam keseluruhan kegiatan.


Keabsahan Data

Aspek Kecerdasan Jamak	Observasi	Wawancara	Dokumentasi	Interpretasi
Linguistik	<p>anak mendapatkan kosakata baru yaitu tentang canting dan mendapatkan informasi bagaimana cara menggunakan canting (lihat CL 02 (CL.k.3)).</p> <p>anak dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan temannya secara verbal dengan cerita sederhana (CL 02 (CL.k.4)).</p>	<p>Penjelasan yang diberikan pada pijakan awal berisi tentang informasi bagaimana anak bermain.</p> <p>(CW. 02- 6)</p>		<p>Salah satu indikator yang digunakan dalam aspek linguistik adalah ketika anak dapat mendengarkan terutama bila ada informasi dan kosakata baru. Melalui berbagai kegiatan main yang diberikan bahwa anak dapat memahami informasi yang diberikan pada saat kegiatan main sehingga kegiatan main berjalan dengan baik.</p>

Logika Matematika	<p>anak dapat menggunakan sistem angka yang abstrak. (CL 02 (CL.k.3)) konsep banyak dan sedikit. CL. 2 (Cl.k.4).</p>	<p>anak dapat belajar menghitung dari jumlah pewarna yang digunakan melalui gambar yang akan dimainkan anak kita dapat mengajarkan anak dengan berhitung, misal menghitung kelopak bunga. (CW.02- 28)</p>		<p>Anak dapat mengenal konsep banyak dan sedikit dari berbagai bahan serta hasil kegiatan main anak yaitu dengan cara menghitung jumlah bahan main yang diberikan maupun hasil dari kegiatan main anak. Kegiatan tersebut merupakan dasar bagi anak dalam mengenal konsep matematika.</p>
Kinestetik	<p>anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halus yang berkenaan dengan peningkatan koordinasi antara mata dan tangan melalui kegiatan main yang dilaksanakan.</p>	<p>Kegiatan main yang diselenggarakan dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus anak. (CW.02-6), (CW.02-28)</p>	 	<p>Aktivitas menebalkan pola dengan menggunakan canting, kegiatan melukis dengan menggunakan kesepuluh jari, membuat jumptan, mengecap pada media kain, kegiatan tersebut menunjukkan anak melakukan aktivitas yang membutuhkan koordinasi otot kecil yaitu antara mata dan tangannya</p>

Visual spasial	<p>Anak dapat bereksplorasi dengan warna yang mereka gunakan yaitu dengan mencampurkan warna-warna awal yang mereka gunakan kemudian terbentuk warna baru dari percampuran warna tersebut. (CL.2 (CL.k.4)).</p>	<p>Kegiatan yang dilaksanakan anak pada dasarnya Merupakan kegiatan yang berkenaan dengan eksplorasi warna yang dapat meningkatkan kecerdasan pada aspek visual spasial anak. (CW 02-16), (CW 02-28)</p>		<p>Melalui kegiatan eksplorasi warna mereka dapat mengembangkan aspek visual spasialnya yaitu melalui permainan warna yang terkandung dalam setiap kegiatan main yang anak lakukan.</p>
Naturalistik	<p>Melalui alat dan bahan yang digunakan dalam bermain anak kemudian dapat mengkategorisasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. (CL 02 (CL.k.3)). Mengidentifikasi warna yang digunakannya dalam kegiatan bermain. (CL.2 (CL.k.4)).</p>	<p>Anak memiliki pengetahuan tentang komponen dan tehnik dalam pembuatan batik serta dapat mengkategorisasi kan benda berdasarkan ciri-cirinya. (CW.02-20), (CW.02-28)</p>		<p>Melalui kegiatan main yang diselenggarakan anak dapat mengkategorisasikan berbagai alat dan bahan yang digunakannya dalam bermain selain itu anak juga dapat mengidentifikasi warna yang digunakannya dalam bermain serta ia dapat mengenal alat dan bahan apa saja yang digunakannya dalam bermain.</p>

<p style="text-align: center;">Interpersonal</p>	<p>dapat membangun hubungan baik antar sesama anak.</p> <p>Mengetahui konsep perilaku berlawanan seperti, baik-buruk, sopan-tidak sopan, benar-salah.</p> <p>(CL. 2 (CL.k. 4)).</p>	<p>Anak dapat memiliki hubungan baik dengan temannya melalui kegiatan yang diselenggarakan.</p> <p>(CW.02- 26), (CW.02-28)</p>		<p>Melalui kegiatan main yang diselenggarakan anak dapat memiliki hubungan baik dengan temannya karena anak bekerja</p> <p>Dalam sebuah kelompok walaupun pada dasarnya anak memiliki tugas main yang harus diselesaikan untuk masing-masing anaknya. Melalui kegiatan main yang diselenggarakan anak diajarkan mengenai sikap kooperatif serta belajar berbagi.</p>
--	---	--	--	--

Intrapersonal	<p>Anak dapat bersabar dalam menunggu giliran. (CL.2 (CL.k.4))</p> <p>bahwa anak dapat menunjukkan sikap toleransinya sehingga dapat bermain dalam kelompok. Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar. (CL 1(CL.k. 5))</p>	<p>Melalui permainan yang diselenggarakan anak dapat menunjukkan sikap toleransinya sehingga dapat bekerja sama dan dapat bermain bersama dalam sebuah kelompok. (CW.2-26), (CW.2-28)</p>		<p>Melalui kegiatan main yang diselenggarakan anak dapat menunjukkan sikap toleransinya sehingga dapat bermain dalam kelompok. Melalui permainan tersebut anak juga dapat saling menegur atau menilai ketika ada salah seorang temannya yang melakukan kesalahan hal tersebut berarti anak dapat bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar.</p>
---------------	--	---	--	---