

SKRIPSI

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP
PERKEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK
PRASEKOLAH USIA 4-5 TAHUN DI TK R.A

DEWI SARTIKA 2 KAMAL

PENELITIAN *QUASY EKSPERIMENT*

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)

Pada Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga



Oleh :

FITRIYAH PUTRI ARDYASANA

NIM : 010730441 B

FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

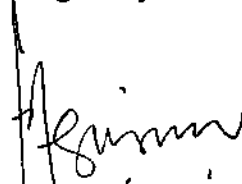
2009

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di perguruan tinggi manapun

Surabaya, 12 Desember 2008

Yang Menyatakan



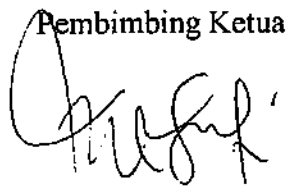
**Fitriyah Putri Ardyasana
NIM: 010730441B**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

TANGGAL 5 Februari 2009

Oleh

Pembimbing Ketua


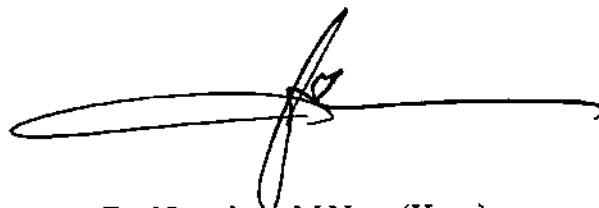
Yuni Sufyanti Arief, S.Kp. M.Kes
NIP. 132 295 670

Pembimbing II



Ni Ketut Alit Armini, S.Kp
NIP. 132 306 152

Mengetahui
Pj. Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga



Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons)
NIP. 140 238 226

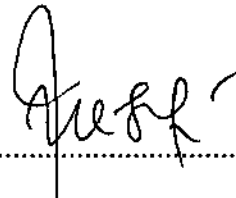
Lembar Penetapan Panitia Penguji

Telah diuji

Pada tanggal, 9 Februari 2009

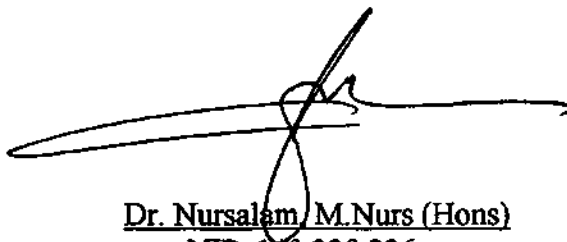
PANITIA PENGUJI

Ketua : Esti Yunitasari, S.Kp.,M.Kes (..........)

Anggota : 1. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp. M.Kes (..........)

: 2. Ni Ketut Alit Armini, S.Kp (..........)

Mengetahui
Pj. Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga


Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons)
NIP. 140 238 226

MOTTO

Hiduplah seperti seekor lebah bukan lantaran ia pekerja giat, tapi karena ia lebah suka bekerja (menghasilkan madu) untuk kenikmatan pihak lain.

ya Allah

kumiakanlah aku perasaan cinta padaMu

yang telah Engkau kirimkan kepadaku kepada seluruh ciptaanMu
dan Engkau lah yang memelihara yang Engkau redai

Dengan rasa syukur yang mendalam skripsi ini kupersembahkan kepada:
AYAH DAN IBUKU tercinta " kan kubuktikan ku mampu penuhi maumu....
My Engaged Luqy Iswantoro, yang telah memberikan motivasi, semangat, dalam menyelesaikan skripsi ini...*thank's for my lovely panda*
My brother and wife...(mas yuyus, mb yelly, mas ardy, mb ninink, mas finin) yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini
My sister and my cousin (nia, nenny, cici, gusti), trimakasih bantuannya sampai menemaniku begadang dan selesai juga skripsi ini berkat kalian...
Tante Sri, Tante Mbeng trimakasih doanya....
And all my big family Soewarno dan Sulaiman, i luv u all...
Dan Saya percaya, esok sudah tidak boleh mengubah apa yang terjadi hari ini, tetapi hari ini masih boleh mengubah apa yang akan terjadi pada hari esok

www.iluvislam.com

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahNya dan terimakasih yang sebesar-besarnya pada para utusanNya yang memberikan bimbingan hingga terselesaikannya skripsi dengan judul **"PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK PRASEKOLAH USIA 4-5 TAHUN DI TK R.A DEWI SARTIKA 2 KAMAL"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Bersama ini perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya dengan hati tulus kepada :

1. Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons), selaku Pj.Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.
2. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes, selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktu memberi pengarahan dan masukan sampai terselesaikannya skripsi ini.
3. Ni Ketut Alit Armini, S.Kp, selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu memberi pengarahan dan masukan sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Kepala sekolah TK. R.A Dewi Sartika 2 Kamal yang telah memberikan izin tempat dan lokasi penelitian.
5. Semua guru pengajar TK. R.A Dewi Sartika 2 Kamal yang telah membantu dalam memberikan informasi tentang pengambilan data awal dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Ayah dan ibu tercinta, doa dan kasih sayangmu mampu membuka pintu keridloan Allah SWT.
7. *My Engaged*, Luqy atas kesabaran, dukungan, perhatian, semangat dan waktu yang diberikan untuk membantu penyusunan skripsi ini.
8. *My Sister Nia, and my cousin Neny, Cici, Gusti* yang banyak membantu menyiapkan permainan untuk adik-adik di TK, Kakak-kakakku, semua keluarga besarku, dan keluarga Banyuwangi tersayang yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan doa.

9. *My best friend* Retno, Yogo yang mau meluangkan waktunya untuk segala bantuannya, Ellies, Sinta dan temen-temen kost karmenita 2 untuk segala saran dan kritik
10. Teman-teman PSIK B10 yang telah memberi saran, dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua dosen PSIK yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh staf dipergustakaan dan tata usaha PSIK terima kasih atas bantuan dan pengertiannya selama proses penyelesaian skripsi ini
13. Semua rekan kerja di AGD 118 Dr. Soetomo Surabaya yang telah memberi dukungan, Pak Yonas, Mas Candra (plus mbak.Mira) untuk segala dukungan dan saran.
14. Seluruh responden, adik-adik kecilku di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas budi baik semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kami sadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kami mohon kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya.

Surabaya, Februari 2009

Penulis

ABSTRACT

The Effect of Educational Play Equipment on Multiple Intelligences Development in Preschool Children Aged 4-5 Year at R.A. Dewi Sartika Kindergarten 2 in Kamal

Quasy-Experiment

By
Fitriyah Putri Ardyasana

Multiple intelligences according to Howart Gardner's theory includes nine intelligences, some of which are linguistic and kinesthetic intelligences which can be stimulated through games. Educational play equipment, which may provide opportunity to develop various works from simple to complicated ones, help improving multiple intelligences in children. The purpose of this research is to investigate an effect of educational play equipment on multiple intelligences development in preschool children aged 4-5 year.

The research used quasi-experimental design. It was conducted at R.A. Dewi Sartika Kindergarten 2 Kamal in which there were 20 children aged 4-5 year divided into treatment and control groups, 10 children for each group. The data collected were analyzed using *Wilcoxon Signed Rank Test* (comparison test in two paired samples) with significance level at $p \leq 0.05$, and *Mann Whitney test* (comparison test in two independent samples) with significance level at $p \leq 0.05$.

The results of *Wilcoxon test* in the treatment group showed significance level at $(\alpha) < 0.05$, in which the linguistic and kinesthetic development showed $p=0.005$, while the results of *Mann Whitney test* indicated significance level at $(\alpha) < 0.05$ in which the linguistic and kinesthetic development showed $p=0.03$.

The results suggested that the educational play equipment was significantly correlated with multiple intelligences development, both in linguistic and kinesthetic intelligences in the treatment group (furnished with educative plays). This is because the first five-year age is the most important age for children that can be optimized by stimulation with educative play equipment in associated with their growth phases.

Key words: *Educational play equipment, multiple intelligences, language, kinesthetic*

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul dan Prasyarat Gelar	i
Lembar Pernyataan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Penetapan Panitia Penguji	iv
Motto	v
Ucapan Terima Kasih	vi
Abstract	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Daftar Lambang, Singkatan dan istilah	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan.....	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Alat Permainan Edukatif.....	9
2.1.1 Definisi Alat Permainan Edukatif.....	9
2.1.2 Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif.....	10
2.1.3 Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	11
2.1.4 Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	12
2.1.5 Prinsip Alat Permainan Edukatif.....	12
2.1.6 Jenis dan Bentuk Alat Permainan Edukatif.....	13
2.1.7 Cara Memainkan Alat Permainan Edukatif.....	14
2.2 Konsep Bermain.....	19
2.2.1 Definisi Bermain.....	19
2.2.2 Fungsi Bermain.....	19
2.2.3 Hal-hal yang Diperhatikan Dalam Bermain.....	22
2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain.....	24
2.2.5 Macam-macam Permainan.....	25
2.2.6 Keuntungan Bermain.....	26
2.3 Konsep <i>Multiple Intelligences</i>	27
2.3.1 Definisi.....	27
2.3.2 Jenis Kecerdasan <i>Multiple Intelligences</i>	27
2.3.3 Perkembangan <i>Multiple Intelligences</i> Anak Usia 4-5 Tahun.....	31
2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Anak.....	40

2.3.5	Proses Kerja Otak	44
2.4	Konsep Perkembangan Anak Usia Prasekolah.....	47
2.4.1	Definisi Perkembangan.....	47
2.4.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan	47
2.4.3	Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah..	51
2.4.4	Perkembangan bahasa dan motorik halus anak usia 4-5 tahun.....	54
BAB 3	KERANGKA KONSEP TUAL	60
3.1	Kerangka Konseptual.....	60
3.2	Hipotesis Penelitian	61
BAB 4	METODE PENELITIAN	62
4.1	Desain Penelitian	62
4.2	Kerangka Kerja.....	64
4.3	Populasi, Sampel dan Sampling.....	65
4.3.1	Definisi Populasi.....	65
4.3.2	Definisi Saiapel.....	65
4.3.3	Definisi Sampling	66
4.4	Identifikasi Variabel.....	66
4.4.1	Variabel Independent.....	66
4.4.2	Variabel Dependent	66
4.5	Definisi Operasional	68
4.6	Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	71
4.6.1	Instrumen Penelitian	71
4.6.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	71
4.6.3	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	71
4.6.4	Analisis Data.....	73
4.9	Etika Penelitian.....	75
4.9.1	Informed Consent (lembar persetujuan).....	75
4.9.2	Anomity (Tanpa Nama).....	76
4.9.3	Confidentiality (Kerahasiaan).....	76
4.10	Keterbatasan.....	76
BAB 5	HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	77
5.1	Hasil Penelitian.....	77
5.1.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	77
5.1.2	Karakteristik Demografi Responden.....	78
5.1.3	Variabel yang Diukur.....	84
5.2	Pembahasan.....	88
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	96
6.1	Kesimpulan	96
6.2	Saran.....	97
	Daftar Pustaka.....	98
	Lampiran 1.....	101
	Lampiran 2.....	102
	Lampiran 3.....	103

Lampiran 4.....	104
Lampiran 5.....	105
Lampiran 6.....	108
Lampiran 7.....	109
Lampiran 8.....	110
Lampiran 9.....	122
Lampiran 10.....	125
Lampiran 11.....	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 melipat kertas a) gelas, b) ikan, c) wadah, d) rumah	16
2. Gambar 2.2 adonan <i>playdough</i> dari tepung terigu	17
3. Gambar 3.1 Kerangka Konseptual.....	60
4. Gambar 4.2 Kerangka Kerja.....	64
5. Gambar 5.1 Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	78
6. Gambar 5.2 Distribusi Responden berdasarkan Usia di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	78
7. Gambar 5.3 Distribusi Responden berdasarkan riwayat <i>play group</i> di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	79
8. Gambar 5.4 Distribusi Responden berdasarkan status anak di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009.....	79
9. Gambar 5.5 Distribusi Responden berdasarkan urutan anak di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	80
10. Gambar 5.6 Distribusi Responden berdasarkan tingkat pendidikan ibu di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	81
11. Gambar 5.7 Distribusi Responden berdasarkan usia ibu di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	81
12. Gambar 5.8 Distribusi Responden berdasarkan pekerjaan ibu di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	82
13. Gambar 5.9 Distribusi Responden berdasarkan penghasilan orang tua di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009	83
14. Gambar 5.10 Perkembangan Multiple Intelligences : bahasa Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun pada Kelompok Kontrol dan Perlakuan Bulan Januari 2009	84
15. Gambar 5.11 Perkembangan Multiple Intelligences : kinestatik Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun pada Kelompok Kontrol dan Perlakuan Bulan Januari 2009	85
16. Gambar 5.12 Cara melipat kertas menjadi gelas dan ikan	115
17. Gambar 5.13 Adonan <i>play dough</i> dari tepung terigu.....	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 4.1 Desain Penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan <i>multiple intelligences</i> Anak Prasekolah Usia 4-5 tahun.	63
2. Tabel 4.2 Definisi Operasional.....	68
3. Tabel 5.1 Perkembangan <i>multiple intelligences</i> : perkembangan bahasa kelompok perlakuan dan control sebelum dan sesudah.....	86
4. Tabel 5.2 Perkembangan <i>multiple intelligences</i> : perkembangan kinestatik kelompok perlakuan dan kontrol sebelum dan sesudah pemberian alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.....	101
Lampiran 2.....	102
Lampiran 3.....	103
Lampiran 4.....	104
Lampiran 5.....	105
Lampiran 6.....	106
Lampiran 7.....	109
Lampiran 8.....	110
Lampiran 9.....	111
Lampiran 10.....	125
Lampiran 11.....	126

DAFTAR LAMBANG, SINGKATAN DAN ISTILAH

APE	: Alat Permainan Edukatif
TK	: Taman Kanak-Kanak
SAK	: Satuan Acara Kegiatan
SD	: Standart Deviasi
R.A	: Raden Ajeng
MTB	: Mampu tanpa bantuan
MDB	: Mampu dengan bantuan
TM	: Tidak mampu Sama Sekali



BAB 1

PENDAHULUAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teori *multiple intelligences* Howart Gardner telah menetapkan sembilan kecerdasan yakni : kecerdasan *verbal linguistik*, logika-matematika, visual spasial, gerak kinestetik, musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalis, dan eksistensial. Sembilan kecerdasan dapat distimulasi apabila seseorang melakukan kegiatan langsung yang memungkinkan mereka memanfaatkan setiap kecerdasan. Pada anak-anak, kegiatan langsung harus mereka sukai dan memungkinkan mereka terlibat aktif didalamnya. *Multiple intellegences* anak, dapat diamati melalui permainan dan alat bermain yang digunakannya. Bentuk-bentuk permainan edukatif memberi banyak peluang pada pemainan untuk membuat berbagai karya dari tingkat yang paling sederhana sampai yang paling lengkap merupakan stimulan yang sangat berharga dalam upaya mengasah *multiple intelligences* pada anak (Musfiroh, 2008). Banyak referensi menyebutkan bahwa di dunia ini sekitar 10-15% anak berbakat dalam pengertian memiliki kecerdasan atau kelebihan yang luar biasa termasuk dalam bersikap, kreativitas, bahasa dan motoriknya (Wibisonodops, 2007). Hasil studi pendahuluan tentang perkembangan kecerdasan bahasa dan motorik halus anak yang dilakukan di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal dengan menggunakan pedoman pertumbuhan dan perkembangan prasekolah dari Wong 2004, menunjukkan 60% anak kelas TK A perkembangan bahasa dan motorik halusnya belum optimal, meskipun di TK tersebut telah diberikan stimulasi bermain dengan alat permainan edukatif berupa *lego*, bermain pohon angka, bermain bebas seperti bermain boling, bermain ungkat ungkit,

perosotan dan menyusun puzzle. Bermain dengan alat permainan edukatif seperti bermain kartu gambar, membentuk benda dari adonan kue, meronce dan melipat kertas jarang dilakukan. Namun sampai saat ini pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* kecerdasan bahasa dan kinestatik anak usia 4-5 tahun belum dapat diketahui dengan jelas.

Beragam bentuk kecerdasan yang perlu dikembangkan, mengharuskan stimulasi yang beragam pula. Salah satu yang utama adalah stimulasi motorik, bahasa, social dan kognitif. Alasannya, perkembangan anak usia balita sangatlah pesat. Penelitian yang dilakukan oleh *pamong belajar BP-PLSP Regional I* Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Biasa tentang Efektifitas Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) dalam Meningkatkan *Multiple Intelligence* Anak Usia Dini didapatkan bahwa APE *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan *multiple intelligence* anak usia dini bila dipergunakan sesuai dengan tujuan dan konsep yang ingin dicapai oleh anak usia dini dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan dan menunjukkan tingkat efektifitas yang baik dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,39 juga membantu dalam peningkatan *multiple intelligence* anak usia dini dengan kategori baik dan nilai rata-rata 4,29 (Fajriani, Siregar, Aslamiyah, 2007). Berdasarkan hasil pengamatan sesaat yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2008 di TK R.A Dewi Sartika 2 , dari 20 anak pra sekolah umur 4-5 tahun didapatkan 8 anak yang sudah akrab dengan mainan edukatif sejak dini, perkembangan kecerdasannya akan terlihat lebih maksimal. Anak lebih mampu berkonsentrasi, kreatif, serta tekun. Sisanya 12, anak yang tidak diperkenalkan dengan mainan edukatif akan lebih sulit untuk belajar mengenai bentuk dan warna. Mereka juga tidak terbiasa untuk duduk

tenang serta tekun. Hal ini dapat membuat anak menjadi sulit diarahkan untuk berkonsentrasi menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Didapatkan 50% anak saat bermain di rumah tidak didampingi oleh orang tuanya. Pada anak usia 4-5 tahun diyakini sebagai periode perkembangan yang penting bagi individu. Pada usia ini anak mulai menguasai bahasa secara sistematis, mampu bermain simbolis. Anak usia 4-5 tahun memiliki pola pikir yang egosentris. Anak belum mampu mengambil perspektif orang lain. Cara berpikir mereka masih memusat, belum multidimensional. Mereka juga masih berpikir searah, tidak dapat dibalik. Anak yang memiliki keterlambatan dalam perkembangannya termasuk bahasa dan motorik halus akan berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya, salah satunya anak jadi tidak mandiri atau selalu tergantung pada orang lain. Daya kreativitas dan kepercayaan dirinya pun tidak tumbuh dengan optimal (Monks, dkk,1998 dikutip dari Musfiroh, 2008). APE bermain kartu bergambar dapat menambah kosakata anak, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce dapat melatih motorik halus anak serta melatih koordinasi mata-tangan saat membentuk tepung, melipat atau menjumput benda untuk dironce bermanfaat untuk merangsang pertumbuhan otak yang lebih maksimal dan dapat merangsang kerja otak anak mengingat di usia ini merupakan masa pertumbuhan otak yang sangat pesat.

Pada usia 3-6 tahun merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak, salah satunya melalui permainan dengan menyediakan alat permainan edukatif (Garda Septeni, 2008). Dalam proses perkembangan, aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak usia 3-6 tahun berkembang secara pesat. Membentuk

anak menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, serta mampu menghadapi segala permasalahan yang ada dalam hidupnya diperlukan stimulasi-stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut. Pakar dan konsultan tumbuh kembang anak, Dr Soedjatmiko SpA(K), rangsangan atau stimulasi sejak dini adalah salah satu faktor eksternal yang sangat penting dalam menentukan kecerdasan anak. Kualitas asupan gizi, pola pengasuhan yang tepat dan kasih sayang terhadap anak, faktor eksternal lain yang ikut mempengaruhi kecerdasan seorang anak yakni stimulasi. Rangsangan atau stimulasi sangat menentukan perkembangan kualitas sel-sel otak manusia bahkan sejak dalam kandungan. Rangsangan yang diterima bayi dan balita bervariasi, makin kompleks pula struktur sinaps atau hubungan antarsel otak. Sering dan kuatnya rangsangan diterima, makin bertambah kuat hubungan antar sel otak. Semakin kompleks dan kuat sinaps, makin tinggi dan bervariasi pula kecerdasan anak (Anonamemous, 2008) Kecerdasan anak tidak hanya bersumber dari pemenuhan nutrisi yang seimbang, tetapi juga disertai pemberian stimulasi pada anak. Anak yang cerewet, kritis, dan senang bercerita, apabila mendapat asahan yang tepat akan memiliki kepintaran verbal linguistik, yaitu anak yang mampu berinteraksi dan meyakinkan orang di sekitarnya (Musa, 2008). Menurut Wong, 2004 bermain yang dilakukan anak merupakan unsur penting untuk perkembangan sensorik, motorik, intelektual, moral, sosialisasi, kreativitas, kesadaran diri dan terapeutik. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapatkan kesempatan bermain (Soetjningsih, 1995).

Anak yang kompeten dan berpengalaman dalam bermain akan menjadi pelajar yang kreatif, percaya diri dan memiliki motivasi diri (Irawati, 2006)

Upaya untuk meningkatkan kecerdasan dapat dilakukan stimulasi bermain dengan alat permainan edukatif. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya dan juga permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak. Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang bisa meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. (Munandar, 2004). Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang pada satu alat permainan edukatif dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Tedjasaputra, 2005). Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* anak pra sekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.

1.2 Rumusan Masalah

"Adakah pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal?"

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

Untuk menjelaskan pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan bahasa anak prasekolah usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.
2. Mengidentifikasi perkembangan kinestatik anak prasekolah usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan alat permainan edukatif di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.
3. Menganalisis pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal
4. Menganalisis pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kinestatik pada anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal

5. Membandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan yang diberi alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil Penelitian dapat mengembangkan ilmu keperawatan anak dalam mengapresiasi alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan tumbuh kembang anak.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Anak

Dapat menarik minat anak untuk memainkannya dan memberi pengalaman yang baik bagi kecerdasan anak bila dirangsang dan diarahkan oleh tenaga pendidik dengan dukungan yang tepat dan sesuai tujuan

2. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi dan masukan tentang pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun

3. Bagi Perawat

Dapat menambah wawasan bagi perawat tentang pentingnya alat permainan edukatif yang dapat mengasah *multiple intelligences* anak prasekolah usia 4-5 tahun

4. Bagi institusi TK.

Hasil dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai masukan dalam pembelajaran khususnya tentang alat permainan edukatif.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep alat permainan edukatif, konsep bermain, konsep *multiple intelligences*, dan konsep perkembangan anak usia prasekolah (4-5 tahun).

2.1 Konsep Alat Permainan Edukatif

2.1.1 Definisi

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar. Pengembangan aspek kognitif yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna dan lain-lain. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat (Soetjiningsih, 1998).

Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak dimana melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya dan adaptasi sosialnya (Hidayat, 2005).

2.1.2 Syarat-syarat alat permainan edukatif

APE (Alat Permainan Edukatif) adalah alat yang sengaja dirancang untuk tujuan tertentu. Syarat-syarat berikut perlu diperhatikan:

1. Keamanan

Alat permainan untuk anak di bawah 2 tahun hendaknya tidak terlalu kecil, catnya tidak beracun, tidak ada bagian yang tajam, dan tidak mudah pecah, karena pada usia ini anak kadang-kadang suka memasukkan benda kedalam mulut.

2. Ukuran dan berat

Prinsipnya, mainan ini tidak membahayakan dan sesuai dengan usia anak. Apabila mainan terlalu besar atau berat, anak akan sukar menjangkau atau memindahkannya. Sebaiknya, bila terlalu kecil mainan akan mudah tertelan.

3. Desain

APE sebaiknya dapat desain yang sederhana dalam hal ukuran, susunan, dan warna serta jelas maksud dan tujuannya. Selain itu, APE hendaknya tidak terlalu rumit untuk menghindari kebingungan anak.

4. Fungsi yang jelas

Ditujukan untuk usia diatas 1,5 tahun dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan, baik fisik, emosi, sosial, atensi, serta

kognisi, berupa daya nalar, bahasa, konsep dasar, warna, bentuk dan lainnya.

5. Variasi APE

APE sebaiknya dapat dimainkan secara bervariasi (dapat dibongkar pasang), namun tidak terlalu sulit agar anak tidak frustrasi, dan tidak terlalu mudah, karena anak akan cepat bosan.

6. Universal

APE sebaiknya mudah diterima dan dikenali oleh semua budaya dan bangsa. Jadi, dalam menggunakannya, APE mempunyai prinsip yang bisa dimengerti oleh semua orang.

- #### 7. Tidak mudah rusak, mudah didapat, dan terjangkau oleh masyarakat luas.
- Karena APE berfungsi sebagai stimulus untuk perkembangan anak, maka setiap lapisan masyarakat, baik tingkat sosial ekonomi tinggi maupun rendah, hendaknya dapat menyediakannya. APE dapat didesain sendiri asal memenuhi persyaratan (Nursalam, 2005)

2.1.3 Fungsi alat permainan edukatif

1. Penggugah perhatian, minat dan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan belajar.
2. Sumber pengetahuan, keterampilan baru yang perlu dipelajari anak.

3. Medium pengembangan nalar dan kreatifitas anak, seperti berpikir, menganalisa, memecahkan masalah sendiri, serta berbuat secara sistematis dan logik.

2.1.4 Tujuan alat permainan edukatif

1. Memperjelas materi yang diberikan pada anak..
2. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan mengembangkan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, emosional anak.
3. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar).

2.1.5 Prinsip alat permainan edukatif

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi, sehingga dapat meningkatkan daya serap, daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan, dan usia anak didik, sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak, sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat, sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna, sehingga besar manfaatnya bagi anak.

6. Bersifat efisien dan efektif, sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

2.1.6 Jenis dan bentuk alat permainan edukatif

1. Jenis balok bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, menggunakan imajinasi, mengembangkan kemampuan logika matematika, intra personal, interpersonal, linguistik, dengan bentuk seperti balok unit, balok berongga, balok berwarna, lego, balok susun, balok, menara, balok tiang.
2. Jenis tulisan dengan gambar dengan tujuan untuk merangsang kemampuan linguistik, visual-spasial, interpersonal, dengan bentuk: poster, buku cerita, buku bergambar, foto.
3. Jenis obyek tiruan untuk mengembangkan semua kemampuan yang dimiliki anak (9 kecerdasan anak) dengan bentuk seperti: patung, maket, boneka, benda-benda tiruan.
4. Jenis obyek nyata yaitu bahan-bahan yang ada disekitar anak bertujuan mengembangkan semua kemampuan yang dimiliki anak dengan bentuk sesuai dengan aslinya seperti : binatang tumbuhan, bunga, biji-bijian, batu, alat rumah tangga, bumbu dapur dan sebagainya.
5. Jenis puzzle (potongan gambar/benda) yaitu kegiatan menyusun kembali potongan-potongan gambar bertujuan untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan visual spasial, logika matematika, intra personal, interpersonal, linguistik, dengan bentuk dua dimensi seperti

puzzle binatang, puzzle buah, puzzle geometri, puzzle transportasi, dan lain-lain. Puzzle tiga dimensi bentuk potongannya sesuai dengan bentuk aslinya.

6. Jenis Ronce yaitu kegiatan memasukkan benang kedalam lubang pola gambar/benda yang sudah disediakan, melipat kertas, menempel, menggambar ataupun mewarnai bertujuan untuk memperkuat koordinasi mata-tangan dan mengembangkan visual spasial, logika matematika, kinestetika, dengan bentuk kartu jahit, kalung, gelang, tirai (jendela, penyekat).

2.1.7 Cara memainkan APE

1. Bermain kartu bergambar

- 1) Deskripsi :

Permainan menggunakan kartu bergambar buah-buahan dan tanaman.

- 2) Manfaat :

- a. Melatih anak mengenal huruf
- b. Menambah perbendaharaan kosakata

- 3) Cara memainkan :

- a. Sediakan kartu gambar buah atau tanaman
- b. Ajak anak duduk melingkar
- c. Bagikan kartu pada anak masing-masing satu

- d. Setiap anak disuruh membuka kartu dan menebak gambar yang ada pada kartu dan huruf yang tertera pada kartu
- e. Suruh anak bercerita tentang gambar yang dilihatnya

2. Melipat kertas sederhana

1). Deskripsi :

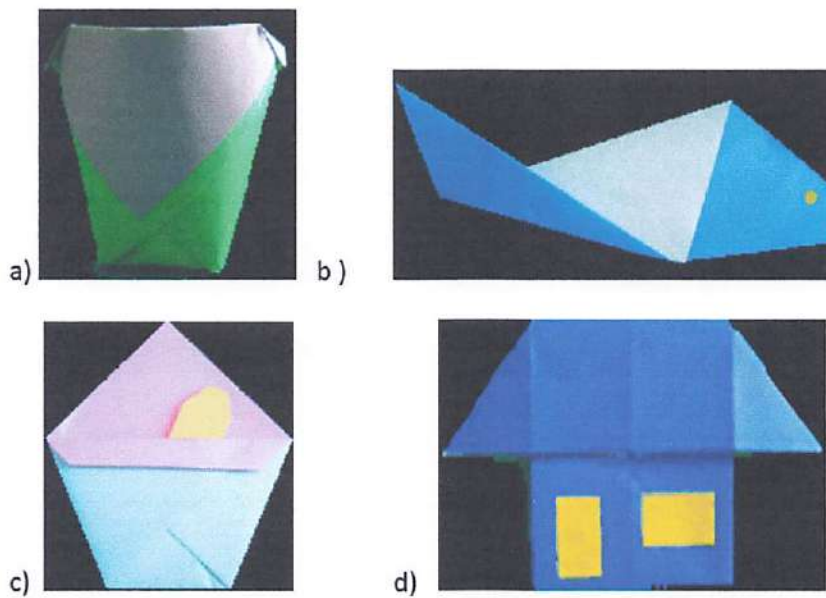
Permainan menggunakan kertas warna-warni yang dilipat menjadi bentuk-bentuk yang sederhana.

2). Manfaat :

- a. Melatih anak untuk mengikuti arahan/belajar meniru
- b. Melatih anak berkreaitivitas dengan membentuk model baru
- c. Melatih motorik halus anak
- d. Dapat merangsang kecerdasan bahasa melalui cerita anak tentang kertas yang dilipat.

3). Cara memainkan :

- a. Berikan kertas berbagai macam warna yang telah disediakan
- b. Berikan contoh cara melipat bentuk sederhana pada anak
- c. Biarkan anak mengikuti contoh yang dilakukan pendidik



Gambar 2.1 melipat kertas a) gelas, b) ikan, c) wadah, d) rumah dikutip dari www.sanggar-origami.com

3. Membentuk benda dari adonan kue

1). Deskripsi :

Permainan yang menggunakan bahan-bahan adonan kue sebagai pengganti lilin, dengan cara

Bahan :

1 cangkir garam

3 cangkir tepung terigu

1 sdm minyak goreng

Pewarna makanan (sesua selera : hijau, merah, kuning, dll)

1 cup air

Cara membuat :

1. campur garam dan tepung terigu, aduk rata, tambahkan minyak
2. Tambahkan tetesan pewarna makanan ke dalam air
3. Tuang air yang telah diberi pewarna ke dalam campuran terigu dan garam
4. Masukkan minyak goreng
5. Uleni adonan hingga kalis, *Play dough* siap digunakan



Gambar 2.2 adonan *play dough* dari tepung terigu dikutip dari www.infogue.com

2). Manfaat

- a. Melatih anak untuk mengikuti arahan/belajar meniru
- b. Melatih anak berkreaitivitas dengan membentuk model baru
- c. Melatih motorik halus anak
- d. Melatih mewarnai pada benda
- e. Dapat merangsang kecerdasan logiko matematika dengan pengenalan warna dan bentuk

3). Cara memainkan

- a. Berikan adonan kue yang sudah disediakan oleh pendidik/ peneliti
- b. Bimbing anak untuk membuat bentuk seperti contoh yang diberikan oleh pendidik/peneliti
- c. Bahan yang sudah dibentuk dikeringkan lalu diwarnai oleh anak-anak dengan cat air.

4. Meronce kertas dan sedotan

1) Deskripsi

Permainan yang menggunakan sedotan warna warni dan kertas berbentuk bunga yang akan disusun dengan tali dan membentuk roncean

2) Manfaat

- a. Melatih kecerdasan motorik halus
- b. Dapat merangsang kecerdasan visual melalui penataan warna dan pola manik-manik

3) Cara memainkan

- a. Berikan sedotan dan kertas bunga yang akan dironce oleh anak
- b. Berikan aba-aba pola yang akan dironce
- c. Beri aba-aba bunga berwarna merah dan masukkan pada tali
- d. Beri aba-aba sedotan warna kuning dan masukkan pada tali

- e. Lakukan pola tersebut secara bergantian sampai membentuk roncean panjang
- f. Bantu anak menalikan ujung tali roncean

2.2 Konsep Bermain

2.2.1 Definisi

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997)

Bermain adalah faktor yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain. (Soetjiningsih, 1995).

2.2.2 Fungsi bermain

Pada masa anak-anak kebutuhan bermain tidak bisa dipisahkan dari dunianya dan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu, dengan aktivitas bermain anak juga akan memperoleh stimulasi mental yang merupakan cikal bakal dari proses belajar pada anak untuk pengembangan, kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian, moral, etika, dan sebagainya (Nursalam dkk, 2005)

Aktivitas bermain anak hendaknya mempunyai fungsi-fungsi sebagai berikut :

1. Perkembangan sensori motor

Aktivitas sensori motor merupakan bagian yang berkembang paling dominan pada masa bayi. Perkembangan sensorimotor didukung oleh stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan), dan stimulasi kinestatik. Stimulus sensorik yang diberikan oleh lingkungan anak akan direspons dengan memperlihatkan aktivitas-aktivitas motoriknya.

2. Perkembangan kognitif (Intelektual)

Anak belajar mengenal warna, bentuk dan ukuran, tekstur dari berbagai macam objek, angka dan benda. Anak belajar untuk merangkai kata, berpikir abstrak, dan memahami hubungan ruang seperti naik, turun, dibawah dan terbuka. Aktivitas bermain juga dapat membantu perkembangan ketrampilan dan mengenal dunia nyata atau fantasi.

3. Perkembangan sosialisasi

Sejak awal masa anak-anak, bayi telah menunjukkan ketertarikan dan kesenangan terhadap orang lain, terutama terhadap ibu. Dengan bermain anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar untuk mengatasi persoalan yang timbul, mengenai nilai-nilai moral dan etika, belajar mengenai apa yang salah dan benar, serta bertanggung jawab terhadap sesuatu yang diperbuatnya.

4. Nilai-nilai moral

Anak belajar mengenai perilaku yang benar dan salah dari lingkungan rumah maupun sekolah. Interaksi dengan kelompoknya memberikan makna pada latihan moral mereka. Jika masuk kedalam suatu kelompok, anak harus mentaati peraturan, misalnya kejujuran.

5. Perkembangan kreativitas

Tidak ada situasi yang menguntungkan/menyenangkan untuk berkreasi daripada bermain. Anak-anak dapat beresperimentasi dan mencoba ide-idenya. Sekali anak merasa puas untuk mencoba sesuatu yang baru dan berbeda, ia akan memindahkan kreasinya ke situasi yang lain.

6. Perkembangan kesadaran diri

Dengan aktivitas bermain anak akan menyadari bahwa dirinya berbeda dengan yang lain dan memahami dirinya sendiri. Anak belajar untuk memahami kelemahan dan kemampuannya dibandingkan dengan anak yang lain. Anak juga akan melepaskan diri dari orang tua.

7. Nilai terapeutik

Bermain dapat mengurangi tekanan atau stress dari lingkungan. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan emosi dan ketidakpuasan atas situasi sosial serta rasa takutnya yang tidak dapat diekspresikan pada dunia nyata.

8. Perkembangan bahasa

Kegiatan bermain merupakan “laboratorium bahasa” bagi anak-anak. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap satu dengan yang lain, berargumentasi, menjelaskan, dan meyakinkan. Jumlah kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka dapat menemukan kata-kata baru.

9. Perkembangan emosi

Emosi akan selalu terkait di dalam bermain, entah senang, sedih, marah, takut dan cemas. Oleh karena itu, bermain merupakan suatu tempat pelampiasan emosi dan juga relaksasi.

2.2.3 Hal yang diperhatikan dalam bermain.

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak tidak sekedar menggunakan alat permainannya saja melainkan perhatian dan kasih sayang yang diberikan oleh orang tua merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Soetjningsih (1995) mengatakan agar anak bisa bermain diperlukan hal-hal seperti dibawah ini:

1. Ekstra energi.

Untuk bermain ekstra energi, anak yang sakit kecil keinginannya untuk bermain.

2. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3. Alat bermain

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruang untuk bermain.

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruangan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu cara oleh orang lain. Cara yang terakhir adalah yang terbaik. Karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lain lebih banyak.

6. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dan anak akan menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak secara dini.

2.2.4 Faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain

Menurut Supartini (2004) faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain, antara lain:

1. Tahap perkembangan anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Status kesehatan anak

Untuk melakukan aktifitas bermain diperlukan energi, walaupun demikian bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang sakit. Kebutuhan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa.

3. Jenis kelamin anak

Dalam melakukan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas dan kemampuan sosial anak.

4. Lingkungan yang mendukung

Terselenggaranya aktivitas bermain yang baik untuk perkembangan anak salah satunya dipengaruhi oleh nilai moral, budaya, dan lingkungan fisik rumah. Fasilitas bermain tidak selalu harus yang dibeli di toko atau mainan jadi, tetapi lebih diutamakan yang dapat menstimulasi imajinasi kreativitas

anak, bahkan sering kali mainan tradisional yang dibuat sendiri dari atau berasal dari benda-benda disekitar kehidupan anak lebih merangsang untuk kreatif.

5. Alat dan jenis permainan yang cocok

Orang tua harus bijaksana dalam memberikan alat permainan untuk anak. Pilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

2.2.5 Macam-macam permainan (Soetjiningsih, 1995)

1. Bermain aktif

a. Bermain mengamati dan menyelidiki (*Exploratory play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut. Anak memperhatikan alat permainan, mengkocok-kocok apakah ada bunyi, mencium, meraba, menekan dan kadang-kadang berusaha membongkar.

b. Bermain konstruktif (*Konstruktif play*)

Pada anak umur 3 tahun, misalnya dengan menyusun balok-balok menjadi rumah-rumahan dan lain-lain

c. Bermain drama (*Dramatic play*)

Misalnya main sandiwara boneka, main rumah-rumahan dengan saudara-saudaranya atau teman-temannya.

d. Bermain bola, tali, dan sebagainya.

2. Bermain Pasif

Dalam hal ini anak berperan pasif, antara lain dengan melihat dan mendengar. Bermain pasif ini ideal, apabila anak sudah lelah bermain aktif dan membutuhkan sesuatu untuk mengatasi kebosanan dan

kelelahan. Contohnya melihat gambar dibuku-buku/ majalah, mendengarkan cerita atau musik, menonton televisi, dan lain-lain.

2.2.6 Keuntungan bermain (Soetjiningsih, 1995)

1. Banyak keuntungan-keuntungan yang dipetik dari bermain, antara lain: membuang ekstra energi.
2. Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, seperti tulang, otot dan organ-organ.
3. Aktivitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak.
4. Anak belajar mengontrol diri.
5. Berkembangnya berbagai ketrampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya.
6. Meningkatkan daya kreativitas.
7. Mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada di sekitar anak.
8. Merupakan cara untuk mengatasi kemarahan, kekuatiran, iri hati dan kedudukan.
9. Kesempatan untuk belajar bergaul dengan anak lainnya.
10. Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang di dalam bermain.
11. Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan

12. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

2.3 Konsep *Multiple Intelligences*

2.3.1 Definisi

Multiple Intelligences adalah kecerdasan ganda, kecerdasan jamak dan kecerdasan majemuk (Musfiroh, 2008).

Multiple Intelligences atau kecerdasan jamak adalah kemampuan seseorang yang meliputi kecerdasan-kecerdasan intelektual yang terdiri dari aspek kinetis, musikal, visual spasial, interpersonal, intrapersonal, logika, bahasa dan naturalis (Chatarina, 2008).

2.3.2 Jenis kecerdasan *multiple intelegence*

1. Kecerdasan bahasa

Anak-anak yang cerdas dalam bahasa menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Mereka juga menikmati permainan yang berkaitan huruf-huruf, seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebak kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa, baik lisan maupun tulis. Anak-anak yang cerdas dalam verbal-linguistik juga memiliki keterampilan menyimak yang baik. Mereka cepat menangkap informasi melalui bahasa serta mudah menghafal pantun, lirik, bahkan detil pesan seperti nama, tempat, tanggal,

atau hal-hal kecil. Mereka mempunyai kosakata yang relative luas untuk anak seusianya, dapat mengeja kata-kata dengan cepat dan mudah.

2. Kecerdasan logiko-matematik

Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematik menyukai kegiatan yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti dam-daman, mencari jejak (maze), menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematik, cenderung mudah menerima dan memahami penjelasan sebab-akibat. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat sama. Apabila di hadapkan di komputer atau kalkulator, anak-anak dengan kecerdasan logika-matematik akan cenderung menikmatinya sebagai permainan yang mengasyikkan.

3 Kecerdasan visual-spasial

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial suka mencorat-coret, membentuk gambar, mewarnai dan menyusun unsur-unsur bangunan seperti *puzzle* dan balok-balok. Anak yang kecerdasan dalam visual spasial dapat mempergunakan apapun untuk membentuk sesuatu yang bermakna baginya.

4 Kecerdasan kinestatik

Kecerdasan gerak kinestik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta

keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur.

5 Kecerdasan musikal

Dengan stimulasi yang tepat, kemampuan musik anak akan terasah dan berkembang. Sebaiknya potensi musikal akan mati apabila tidak distimulasi dan tidak dieksplorasi lebih lanjut. Menurut Gardner, kecerdasan musikal merupakan kecerdasan yang tumbuh paling awal dan muncul secara tidak terduga dibandingkan dengan bidang lain pada intelegensi manusia. Kecerdasan musikal mampu bertahan hingga usia tua. Kecerdasan musikal mempunyai lokasi pada otak bagian kanan.

6 Kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal dapat diasah melalui bermain. Selama bermain itu, anak-anak berinteraksi dengan sebaya dan guru mereka. Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal cenderung mudah memahami perasaan orang lain. Mereka sering menjadi pemimpin di antara teman-temannya. Anak yang cerdas dalam interpersonal pandai mengorganisasi teman-teman mereka dan pandai mengkomunikasikan keinginannya pada orang lain.

7 Kecerdasan intrapersonal

Anak-anak dengan kecerdasan intrapersonal yang baik terlihat lebih mandiri, memiliki kemauan yang keras, penuh percaya diri, memiliki tujuan-tujuan tertentu. Walaupun memiliki kemauan yang kuat tetapi mereka mampu mengubah target ketika target awal gagal.

8 Kecerdasan naturalis

Anak yang memiliki kecerdasan naturalis cenderung menyukai alam terbuka, akrab dengan hewan peliharaan, dan bahkan menghabiskan waktu mereka didepan aquarium. Mereka memiliki pengetahuan yang besar tentang seluk beluk hewan dan tumbuhan. Kecerdasan naturalis memiliki peran yang besar dalam kehidupan. Pengetahuan anak mengenai alam, hewan, dan tumbuh-tumbuhan dapat mengantarkan mereka ke berbagai profesi strategis, seperti dokter hewan, insinyur pertanian, perkebunan, kehutanan, kelautan, ahli farmasi, ahli geodesi, geografi dan ahli lingkungan.

9 Kecerdasan eksistensial

Anak yang memiliki kecerdasan eksistensial cenderung memiliki kesadaran akan hakikat sesuatu. Stimulasi kecerdasan eksistensial mungkin tidak mudah di lakukan. Meskipun demikian, yugas merenungkan sesuatu yang ada di sekitar anak dapat menumbuhkan kecerdasan ini. Kecerdasan eksistensial, menurut Armstong (2002) sangat

sulit di uji. Frekuensi seseorang dalam memikirkan kematian, misalnya, mungkin dapat digunakan untuk menguji kesadaran eksistensialnya.

2.3.3 Perkembangan *multiple intelligences* anak usia 4-5 tahun

Anak pada usia 4-5 tahun masuk dalam kategori praoperasional. Anak sudah menggunakan simbol dan bermain mempelajari bahasa dan belajar membuat sesuatu, selain itu pada tahap ini anak mulai mempraktekan beberapa ketrampilan barunya. Anak juga menyukai aktifitas fisik, anak mulai memerlukan materi kreatif maka diperlukannya alat-alat bermain yang bersifat edukatif.

1. Perkembangan bahasa

Ketika memasuki taman kanak – kanak, atau usia 4 tahun, anak dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata “ apa “, “ mengapa “, “ kapan “, “ di mana “, dan “ siapa “. Mereka juga dapat berargumentasi dan dapat tertawa oleh penggunaan kata – kata yang keliru. Anak usia 4 tahun mempunyai selera humor yang relatif baik, senang terhadap rima atau persajakan, teka – teki, lelucon sederhana, dan gurauan lisan. Mereka juga dapat menikmati cerita yang di bicarakan kepada mereka, khususnya ketika mereka dapat melihat ke ilustrasi gambar yang menyertai cerita tersebut (Sheridan, 1999 dikutip dalam Musfiroh, 2008).

Perkembangan bahasa anak usia 4 tahun, menurut NAEYC (*The National for the Educational of Young Children*) adalah sebagai berikut :

- 1) Memperluas kosa kata dari 4000 kata menjadi 6000 kata;

- 2) Memperlihatkan perhatian pada kata-kata abstrak;
- 3) Berbicara dalam 4-6 kata dalam satu kalimat;
- 4) Suka menyanyikan lagu-lagu yang sederhana, tahu beberapa persajakan dan permainan jari-jari;
- 5) Berbicara di depan kelompok dengan malu-malu, suka bercerita dengan keluarga dan teman mereka;
- 6) Menggunakan perintah lisan untuk menuntut sesuatu, mulai menggoda teman sebayanya;
- 7) Mulai menggunakan beberapa kata abstrak;
- 8) Sering membuat pertanyaan dengan kata “ mengapa “;
- 9) Mengekspresikan emosi melalui gerak air muka dan membaca
- 10) Isyarat tubuh orang lain, serta meniru tingkah laku anak yang lebih dewasa atau orang tua;
- 11) Dapat mengontrol volume suara untuk beberapa saat jika di ingatkan, mulai “ membaca “ konteks untuk isyarat sosial;
- 12) Dapat menggunakan struktur kalimat kompleks, seperti menggunakan klausa relatif (“orang yang duduk di sana itu pintar main layang-layang”), tanya (“dia pintar banget.Iya, kan?”), dan mencoba-coba konstruksi baru, menyusun beberapa kalimat yang sulit untuk pendengarnya;

- 13) Mencoba mengkomunikasikan kata-kata yang melebihi kosakata, meminjam dan menyusun kata-kata untuk membentuk makna;
- 14) Mempelajari kata-kata baru dengan cepat jika berkaitan dengan pengalaman sendiri;
- 15) Dapat menceritakan kembali 4 hingga 5 babak dalam urutan sebuah cerita (Bredekamp & Copple, 1999 dikutip dalam Musfiroh, 2008).

Menurut Bronson (1999), anak usia 4 tahun mulai menunjukkan minat aktivitas literasi seperti mengeja huruf dan bunyi, menjiplak huruf, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan buku.

2. Perkembangan logiko-matematik

Perkembangan logiko-matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab-akibat, dan membuat klasifikasi. Anak usia 4 tahun masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri. Mereka masih memfokuskan perhatian pada suatu elemen dari sebuah situasi dan mengabaikan yang lainnya. Anak usia 4 tahun telah dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori. Mereka juga mulai menunjukkan ketertarikan pada angka dan kuantitas, seperti menghitung, mengukur, dan membandingkan. Meskipun demikian, mereka seringkali menggunakan angka-angka tanpa pemahaman (Brewer, 1995). Anak mungkin hafal angka 1 sampai 20, tetapi mereka mengalami kesulitan ketika di hadapkan pada kegiatan menghitung yang sesungguhnya.

3. Perkembangan visual-spasial

Anak usia 4 tahun juga mulai menggambar figur orang. Gambar mereka tampak sederhana tetapi telah berisi beberapa bagian tubuh manusia seperti tangan dan kaki. Mereka sudah bisa meniru pola gambar tertentu yang sederhana. Setelah mendekati usia 5 tahun, anak-anak mulai menggambar rumah dengan bagian-bagiannya, seperti jendela, pintu, dan atap. Dalam menggambar, anak-anak sudah dapat di perkenalkan pada cat air (Bronson, 1999). Menurut Berdekamp & Copple (1997), anak usia 4 tahun sudah dapat menata balok-balok menjadi bentuk yang tinggi dan agak kompleks. Mereka juga menunjukkan kemampuan memperkirakan secara spasial yang masih terbatas, dan cenderung suka mengubah-ubah mainan yang memiliki bagian-bagian yang masih bagus. Anak usia ini menggambar kombinasi bentuk-bentuk sederhana, menggambar orang dengan, setidaknya, empat anggota tubuh, dan objek-objek yang bisa di mengerti oleh orang dewasa.

4. Perkembangan kinestatik

Menurut Bredekamp dan Copple (1999), anak usia 4-5 tahun sudah dapat melakukan aktivitas berikut ini:

- 1) Berjalan dengan menggunakan tumit kaki, berjinjit, melompat tak beraturan, dan berlari dengan baik;

- 2) Berdiri dengan satu kaki selama 5 detik atau lebih; menguasai keseimbangan berdiri di atas balok 4 inci 9 (10,16 cm), tetapi mengalami kesulitan meniti balok selebar 5 cm tanpa melihat kaki;
- 3) Menuruni tangga dengan kaki bergantian, dapat memperkirakan tempat berpijak kaki;
- 4) Dapat melompat dengan aturan tempo yang memadai dan mampu memainkan permainan-permainan yang membutuhkan reaksi cepat;
- 5) Mulai mengkoordinasi gerakan-gerakannya pada saat memanjat atau berguling pada trampolin kecil (kain layar yang di rentang untuk menampung akrobat);
- 6) Menunjukkan kesadaran untuk menilai batas tingkah laku yang berbahaya dengan lebih baik, tetapi masih membutuhkan pengawasan di jalan atau perlindungan diri pada aktivitas yang penting;
- 7) Menunjukkan peningkatan daya tahan dalam periode yang lebih lama, kadang-kadang terlalu bersemangat dan kehilangan kontrol diri dalam kegiatan kelompok;

Lebih lanjut Brewer (1995), anak usia 4-5 tahun telah dapat melakukan aktivitas – aktivitas sebagai berikut:

- 1) Dapat mengendarai sepeda roda tiga;
- 2) Dapat melompat dengan dua kaki;
- 3) Dapat berlari dengan lebih mantap;

- 4) Mengenakan dan melepas baju sendiri;
- 5) Menangkap bola dengan dua tangan;
- 6) Berjalan mundur dan berjingkat;
- 7) Memegang crayon dengan tangan;

Dalam motorik halus, menurut Bredekamp & Copple (1999), anak usia 4-5 tahun telah dapat melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Menggunakan pasak dan papan yang berukuran kecil, menguntai manik-manik berukuran kecil dengan pola-pola tertentu;
- 2) Dapat menuangkan pasir atau cairan ke dalam bejana yang berukuran kecil;
- 3) Suka menggunting benda-benda di sekitarnya;
- 4) Suka melakukan aktivitas secara berulang-ulang untuk menguasainya;
- 5) Dapat memakai dan melepaskan pakaian tanpa bantuan;
- 6) Dapat menyikat gigi dan menyisir rambut sendiri;
- 7) Dapat minum dengan menggunakan cangkir atau sendok tanpa tumpah;
- 8) Dapat mengikat sepatu atau pakaian lain, tetapi belum bisa menggunakan simpul;



BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL

5. Perkembangan musikal

Lagu yang dinyanyikan anak usia 4-5 tahun memang berkisar pada 3-5 nada. Nada rendah dan tinggi belum dapat dikuasai dengan baik. Oleh karena belum mampu menguasai nada, anak-anak cenderung mengalami kesulitan menyanyikan lagu-lagu yang memiliki gradasi nada yang tajam. Vibrasi suara juga belum dimiliki. Karenanya, akhir atau jeda lagu, biasanya akan dilagukan lurus tanpa permainan nada dan vibrasi suara. Lagu "Bintang Kecil" yang dinyanyikan anak usia 4 tahun akan berbeda secara kualitas dengan nyanyian anak usia 12 tahun. Anak usia 4 tahun juga telah mampu merespon nada bicara yang musikal. Ucapan salam yang dibuat nada dan diucapkan naik turunkan dibalas dengan nada serupa. Apabila salam di buat berbeda nada, anakpun menyesuaikan nada jawaban salam mereka. Salam keras dibalas keras, dalam cepat dibalas cepat, salam mendayu-dayu dibalas mendayu-dayu.

6. Perkembangan interpersonal

Anak usia 4-5 tahun telah menunjukkan minat yang relatif tinggi terhadap permainan sosiodrama. Mereka senang menggunakan pakaian dan atribut orang dewasa. Mereka juga menggunakan peningkatan minat terhadap kelompok dalam kegiatan bermain peran (Bronson, 1999). Lebih lanjut Brewer (1995) mengatakan bahwa bahwa anak usia 4 tahun mulai menunjukkan hal – hal berikut.

- 1) Lebih mengembangkan perasaan yang altruistik (mementingkan kepentingan orang lain).

- 2) Dapat mengerti perintah dan mengikuti beberapa aturan.
- 3) Memiliki perasaan yang kuat terhadap rumah dan keluarga.
- 4) Bermain paralel masih dilakukan, tetapi mulai melakukan permainan yang melibatkan kerjasama;
- 5) Mengkhayalkan teman sepermainan;

7. Perkembangan intrapersonal

Menurut Brewer (1995) anak usia 4 tahun telah menunjukkan kondisi sebagai berikut:

- 1) Telah memiliki kesadaran akan diri;
- 2) Memiliki kesadaran kesukuan, etnik, dan perbedaan jenis kelamin;
- 3) Menunjukkan suatu perkembangan rasa percaya diri;
- 4) Dapat mentolerir beberapa perasaan;
- 5) Mulai mengembangkan kontrol diri;
- 6) Mengapresiasi kejutan dan peristiwa-peristiwa baru;
- 7) Mulai menunjukkan rasa humor;
- 8) Membutuhkan ekspresi kasih sayang yang jelas;
- 9) Takut kegelapan, takut di tinggalkan, takut pada situasi yang asing baginya.

8. Perkembangan naturalistik

Anak usia 4-5 tahun telah memiliki ketertarikan terhadap hewan-hewan piaraan. Mereka mengerti bahwa hewan-hewan yang mereka pelihara membutuhkan makanan. Perkembangan naturalistik anak-anak di pengaruhi oleh pajanan lingkungan. Anak-anak usia 4 tahun juga telah mengenal bagian-bagian tumbuhan, terutama daun, batang, dan bunga. Ketika stimulasi naturalistik di berikan melalui penanaman bibit kacang hijau pada media kapas basah, anak-anak menunjukkan reaksi yang berbeda. Walaupun minat naturalis anak usia 4 tahun tidak sama, tetapi secara umum dapat di katakan bahwa mereka telah mengenal siang dan malam, mengenal mendung sebagai pertanda hujan, nama-nama benda langit, seperti bulan dan bintang. Mereka juga tahu bahwa binatang piaraan perlu di beri makan, bahwa ada binatang yang hidup di air, di tanah, bahwa ada binatang yang bersayap, bersirip, berkaki, dan ada binatang yang tidak memiliki ketiganya, seperti ular dan cacing tanah. Perkembangan naturalis anak-anak dipengaruhi oleh pajanan yang di berikan oleh lingkungan terhadap mereka.

9. Perkembangan eksistensial

Sangat sulit untuk mendeteksi perkembangan eksistensial anak usia 4 tahun, terutama karena eksistensial berkaitan dengan pemikiran yang abstrak, sementara anak-anak usia 4 tahun masih berada pada masa pra-operasional. Anak-anak memang selalu mempertanyakan berbagai hal yang di lakukan orang dewasa, tetapi apakah itu wujud dari perkembangan logiko-matematik ataukah eksistensial, tidak di ketahui secara pasti.

2.3.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan anak

1. Faktor eksternal

1) Faktor genetik

Faktor genetik ini disebut pula faktor bawaan dari keturunan. Semua anak mempunyai gen pembawa kecerdasan dengan kadar yang dapat berbeda-beda. Untuk ukuran normal, perbedaan yang terjadi tidak begitu besar. Namun terkadang ada perbedaan yang sangat ekstrim. Implementasi dari gen pembawa kecerdasan ini terwujud pada pembentukan struktur otak. Gen memiliki peran dalam menentukan terbentuknya struktur organ. Pengaruh gen dalam pembentukan struktur adalah 50%, sedangkan 50% dibentuk oleh kondisi diluar gen atau disebut lingkungan, termasuk makanan (Surya, 2007)

2) Maturitas

Maturitas bisa didapat dari sejarah hidup pribadi, termasuk didalamnya adalah pengalaman-pengalaman dengan orang tua, guru, teman sebaya, atau orang lain baik yang membangkitkan maupun yang menghambat perkembangan kecerdasan (Musfiroh, 2008). Bertambah matangnya otak, dikombinasikan dengan peluang-peluang untuk mengalami suatu dunia yang makin luas, menyumbang besar bagi lahirnya kemampuan kognitif anak (Santrock, 1995)

3) Trauma kepala

Bagaimana kecepatan otak mengolah atau memproses masukan yang didapat amat bergantung pada kondisi otak. Jika otak dalam keadaan baik, maka proses pengolahan apapun yang diterima otak akan ditangkap dengan baik dan dijalankan tubuh sesuai perintah otak (Musfiroh, 2008)

2. Faktor Internal

1) Lingkungan

Semenjak lahir anak mulai berinteraksi dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika panca indera mulai berfungsi, anak akan semakin banyak berhubungan dengan lingkungan. Lingkungan berpengaruh besar untuk menghasilkan kemampuan fungsionalitas organ kecerdasan pada si kecil (Surya, 2007).

2) Pola asuh

Penelitian menunjukkan bahwa faktor genetik saja tidak cukup bagi seseorang untuk mengembangkan kecerdasannya secara maksimal. Justru peran orangtua dalam memberikan latihan-latihan dan lingkungan yang mendukung justru jauh lebih penting dalam menentukan perkembangan kecerdasan seseorang. Pola asuh orangtua yang penuh kasih sayang diyakini dapat meningkatkan potensi kecerdasan anak. Sebaliknya tidak adanya pola asuh hanya akan membuat anak bingung, stress, dan trauma yang berbuntut masalah emosi anak. Dampaknya, apapun yang dikerjakan anak tidak pernah membuahkan hasil maksimal.

3) Stimulasi

Berbagai stimulasi yang bisa dilakukan oleh orangtua, pendidik ataupun pengasuh:

- (1) Selalu mengajak anak untuk ikut aktif bermain setiap hari.
- (2) Memperlakukan anak-anak penuh kasih sayang dan rasa penghargaan akan setiap kreativitas dan imajinasi yang sedang dalam pertumbuhan.
- (3) Mendengar, melihat, meraba, merasakan untuk kemudian dicoba atau ditiru, baru diulang sampai tuntas. Bagian otak yang harus dirangsang adalah otak kanan dan kiri.
- (4) Rangsangan melalui musik, gerakan perabaan, suara dengan bicara, nyanyian, membaca, mencocokkan, membandingkan, mengelompokkan, memecahkan masalah, mencoret, menggambar, mengajak anak bermain dengan ataupun tanpa alat permainan edukatif.

Melalui stimulus dengan kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, social, kognitif, serta fisiknya. Salah satu hal yang penting dalam permainan ini adalah tersedianya permainan edukatif yang merupakan salah satu kegiatan mendidik anak dengan menggunakan alat yang mendidik pula. Stimulus atau rangsangan yang intensif dan bervariasi mampu menciptakan hubungan sel semakin kompleks dan mengaktifkan otak kanan dan kiri menjadi seimbang sehingga anak bisa tumbuh dengan keerdasan yang luas dan tinggi.

4) Asupan gizi

Hubungan linear antara gizi dan pembentukan organ memiliki ambang batas tertentu. Jika melebihi skala ambang batas ini terjadi pembuangan zat makanan atau penimbunan. Kebutuhan gizi bayi sejak janin sampai usia lima tahun harus terpenuhi secara baik. Si kecil yang perkembangannya sangat lambat biasanya disebabkan oleh pembentukan otak maupun tubuhnya yang tidak baik akibat gizi buruk (Surya, 2007). Menurut Dr. Portwood, seorang dokter yang terlibat dalam penelitian efek suplemen minyak ikan pada anak prasekolah, asupan nutrisi yang baik sangat penting agar jaringan otak anak dapat bekerja optimal (www.motherandbaby.co.id)

5) Mental

Anak yang bahagia adalah anak yang memiliki kondisi jiwa atau emosi yang baik serta stabil. Anak yang bahagia akan tampak lebih percaya diri, ceria, dan mampu mengeksplorasi lingkungan disekitarnya berkat dorongan rasa ingin tahu yang besar (Widayanti, Widijati, 2008). Kondisi Emosional bernilai penting dalam menumbuhkan kreativitas yang dikendalikan oleh kemauan diri. Kreativitas ini sebagian besar muncul bukan dari pembentukan, tetapi muncul sendiri berdasarkan perilaku yang alami. Oleh karena itu dalam hal ini orang tua berperan untuk mengarahkan dan memupuk daya kreativitas pada anaknya.

2.3.5 Proses kerja otak

Setiap otak manusia terbagi atas tiga bagian, yang disebut sebagai otak *triurine*. Tiap-tiap otak berkembang pada waktu yang berbeda, mempunyai saraf tertentu, dan mengatur tugas-tugas pola tertentu, mengatur tugas-tugas tertentu.

1. Otak reptile (batang otak)

Merupakan bagian otak yang bertanggung jawab atas fungsi-fungsi motor-sensor yakni pengetahuan tentang realitas fisik yang berasal dari panca indera. Disebut otak reptile karena otak ini berkaitan dengan insting mempertahankan hidup. Jika anak merasa tidak aman, otak reptile ini spontan bangkit dan bersiaga.

2. Otak limbik

Terletak dibagian tengah otak. Bagian otak ini mempunyai fungsi emosi dan kognitif. Otak ini menyimpan perasaan manusia, pengalaman yang menyenangkan, memori, dan kemampuan belajar. Perasaan senang, gembira dan emosi positif sangat penting, karena sistem limbik merupakan panel control utama yang menggunakan semua sistem informasi tubuh dan meneruskannya ke bagian pemikir otak, yakni neokorteks.

3. Neokorteks

Merupakan materi otak terbesar (80% dari seluruh materi otak). Pada otak neokorteks inilah kecerdasan-kecerdasan manusia berbeda. Neokorteks mengatur proses nalar, berpikir intelektual, membuat keputusan, bahasa, kendali motorik sadar. Pada anak usia 4-6 tahun, otak reptil dan sistem

limbik telah berkembang sekitar 80%. Pada saat itulah kecerdasan anak terbuka. Jika anak hidup dalam kebahagiaan dan rasa aman, otak reptilnya mampu mengaktifkan autopilot atau bawah sadar, yang bergerak hanya jika dalam bahaya. Otak mamalia juga mampu memonitor keamanan psikologis dan leluasa menggerakkan bagian neokorteksnya. Jika hingga usia 4 tahun anak diperlakukan dengan baik, terstimulasi melalui berbagai aktivitas permainan yang menyenangkan dan berpola pikir, maka ketiga bagian otak itu akan berkembang baik. Telah dijelaskan bahwa kehidupan yang baik dan cara belajar melalui bermain membantu perkembangan otak reptile dan otak mamalia. Bahkan, karena bermain mampu menggerakkan gagasan, memecahkan masalah, dan mendatangkan kebahagiaan sekaligus, maka neokorteks anakpun semakin terangsang. Semakin terangsang otak anak dengan aktivitas intelektual dan interaksi lingkungan, semakin banyak jalinan yang dibuat antarsel didalam neokorteks (de Porter&Hernacki, 1999 dikutip dalam Musfiroh, 2008)

Selain teori otak *triurine* diatas, otak manusia juga dibagi berdasarkan teori belahan otak, yakni otak kanan dan kiri. Proses berpikir kedua belahan otak tersebut tidak sama, tetapi tidak dapat terpisahkan. Apabila kedua otak terstimulasi dengan baik dan seimbang, orang akan memiliki kemudahan dalam belajar karena tidak mengalami kesulitan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan otak kanan dan kiri. Masing-masing belahan memiliki fungsi yang berbeda.

Otak kiri berhubungan dengan potensi kemampuan kebahasaan (verbal), konstruktif objek (teknis dan mekanis), temporal, logis analitis, rasional dan

konsep kegiatan yang terstruktur. Otak kanan memiliki potensi kemampuan kreativitas (kemampuan berinisiatif dan memunculkan ide), kemampuan visual, potensi intuitif, abstrak dan emosional (berhubungan dengan nilai rasa).

Ketidakseimbangan stimulasi pada kedua belah otak akan berdampak pada tidak efektifnya kerja otak. Si pemilik otak akan mudah stress serta memiliki kesehatan mental dan fisik yang tidak baik. Sebaliknya, jika masa kanak-kanak, kedua belah otak dirangsang dengan baik, anak-anak akan memiliki emosi positif dan kerja otak akan efektif. Stimulasi yang paling baik diberikan pada anak-anak adalah melalui bermain (Musfiroh, 2008)

Menurut Dr. Madeleine Portwood, kepala penasihat perkembangan anak di *British Psychological Society*, masa di saat anak memasuki usia TK dan prasekolah yaitu antara usia 3-5 tahun adalah waktu yang sangat penting untuk belajar dan berkembang. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba dan merasakan yang semua itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum (Prasetyono,2007).

2.4 Konsep Perkembangan Anak Usia Prasekolah

2.4.1 Definisi perkembangan

Perkembangan adalah aspek progresif adaptasi terhadap lingkungan yang bersifat kualitatif. Contoh perubahan kualitatif ini adalah peningkatan kapasitas fungsional penguasaan terhadap beberapa keterampilan yang paling kecil (Potter&Parry, 2005). Perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi akibat dari proses kematangan dan pengalaman (Hurlock, 1997).

Perkembangan adalah perubahan yang mencakup aspek-aspek lain dari diferensiasi bentuk dan fungsi, termasuk perubahan emosi atau social yang sangat ditentukan oleh interaksi dengan lingkungan (Nelson, 1999).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dan proses pematangan (Soetjiningsih, 1995).

2.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan

1. Faktor herediter

Karakter keturunan memiliki pengaruh yang besar pada perkembangan. Jenis kelamin anak ditentukan oleh seleksi acak ketika masa konsepsi, yang akan mengarah pada bentuk pertumbuhan dan perilaku anak. Pada banyak kebudayaan sikap dan harapan berbeda. Jenis kelamin dan pembeda keturunan yang lain secara kuat akan mempengaruhi hasil akhir dari pertumbuhan dan perkembangan. Banyak karakter fisik, termasuk bentuk fisik, diturunkan dan berpengaruh pada pertumbuhan anak dari cara

berinteraksi dengan lingkungan. Banyak dimensi kepribadian, seperti temperamen, tingkat aktivitas, rasa tanggung jawab, rasa malu sipercaya sebagai suatu keturunan (Wong, 2004). Faktor herediter (genetik) merupakan modal dasar dalam mencapai akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang terkandung didalam sel telur yang telah dibuahi, dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Termasuk faktor herediter antara lain adalah berbagai factor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa, dan bangsa. Potensi genetik yang bermutu hendaknya dapat berinteraksi dengan lingkungan secara positif sehingga diperoleh hasil akhir yang optimal (Soetjiningsih, 1995).

2. Faktor neuroindokrin

Pusat pertumbuhan di area hipotalamus bertanggung jawab pada perlindungan secara genetik suatu pembeda bentuk pertumbuhan. Beberapa hubungan fungsional dipercaya berada diantara hipotalamus dan system endokrin yang dapat mempengaruhi pertumbuhan (Wong, 2004)

3. Nutrisi

Merupakan faktor terpenting yang berpengaruh pada pertumbuhan. Faktor pola diet mengatur pertumbuhan pada semua tahap perkembangan. Nutrisi yang adekuat akan mempengaruhi kesehatan dalam kehidupan dan makanan bergizi akan, manambah ukuran dan kematangan pada anak (Wong, 2004).

4. Hubungan interpersonal

Hubungan dekat dengan sesame, memainkan suatu peran penting dalam perkembangan, khususnya dalam emosi, intelektual dan perkembangan kepribadian. Tidak hanya pada jumlah dan kualitas kontak antar sesame yang berpengaruh pada perkembangan anak, tapi luasnya kontak adalah penting untuk proses belajar dan perkembangan dari kepribadian yang sehat (Wong, 2004).

5. Status sosial ekonomi

Suatu bukti menunjukkan bahwa tingkat status ekonomi dari keluarga anak memiliki pengaruh yang signifikan pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Keluarga dari kelompok social ekonomi rendah, akan kurang pengetahuannya atau sumber yang diperlukan untuk memberikan keamanan, stimulasi, dan kurang menyediakan lingkungan perawatan untuk mencapai perkembangan optimum bagi anak (Wong, 2004)

6. Penyakit

Pertumbuhan dan perkembangan yang lambat merupakan salah satu manifestasi klinis menunjukkan adanya suatu gangguan geneti. Anak pada ketidakseimbangan lama yang disebabkan oleh penyakit seperti infeksi kronis dimana anak berada pada kondisi stress, akan menyebabkan kesulitan dalam menstimulasi perkembangan anak. Suatu penyakit yang telah lama diderita, yang selama fase pengambilalihan dari kontrol motorik dan otonomi akan menyebabkan seseorang anak kehilangan rangsangan

khusus untuk berkembang menjadi mandiri dan pada akhirnya anak akan berkembang dibawah normal (Wong, 2004).

7. Pencemaran lingkungan

Bahaya lingkungan atau pencemaran merupakan sumber perhatian bagi pemberi pelayanan kesehatan dan lainnya, yang tertarik pada kesehatan dan keamanan. Kerusakan fisik merupakan konsekwensi terpenting dari pencemaran lingkungan. Agen berbahaya seperti kimiawi dan radiasi lebih dihubungkan dengan resiko kesehatan. Efek berbahaya dari dosis tinggi radiasi tidak diragukan lagi, meski konsekuensi jangka panjang masih dalam penyelidikan. Efek dari pemakain dosis rendah dan pemakaian jangka pendek masih dalam penyelidikan juga, sebagaimana efek aman *versus* bahaya (Wong, 2004)

8. Stress pada anak

Stres adalah suatu ketidakseimbangan antara tuntutan lingkungan dengan sumber koping yang dimiliki seseorang. Meskipun semua anak berpengalaman terhadap stres, beberapa anak akan terlihat lebih mudah jatuh stress dibanding lainnya. Usia anak, temperamen, situasi kehidupan, dan status kesehatan mempengaruhi kerentanan, reaksi, dan kemampuan untuk mengatasi stress. Suatu hal yang tidak mungkin jika menghindari stress pada anak, namun dengan menyediakan suatu bantuan operasional yang aman terhadap mereka akan memberikan strategi koping untuk menyelesaikan stress. Hubungan interpersonal yang kuat adalah sesuatu yang penting untuk kesehatan psikologi anak (Wong, 2004)

9. Pengaruh media masa

Media mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan anak. Anak mungkin lebih mengenal dekat orang-orang, karakter-karakter dalam bacaan, film, ataupun pada program TV. Sekarang anak-anak cenderung memilih figur-figur di media masa sebagai model peran ideal mereka. *Trend* ini dapat dilihat sebagai suatu perhatian serius untuk mengenalkan model peran yang bagus. Disana tidak ada keraguan bahwa media komunikasi akan memberikan anak pengetahuan yang luas tentang dunia dimana mereka tinggal (Wong, 2004).

2.4.3 Teori pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah

Anak usia prasekolah atau yang dikenal dengan masa kanak-kanak awal (*early childhood*) berada dalam rentang usia antara 3-6 tahun. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah. Pada masa prasekolah ini ada beberapa teori perkembangan yang menunjukkan tingkat pencapaian perkembangannya antara lain sebagai berikut:

1. Perkembangan psikoseksual (*Sigmund Freud*)

Freud mengemukakan bahwa perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah adalah berada pada fase "falik" (3 sampai 6 tahun). Selama fase ini, genitalis menjadi area yang menarik dan area tubuh yang sensitive. Anak mulai mempelajari adanya perbedaan jenis kelamin perempuan dan laki-laki dengan mengetahui adanya perbedaan kelamin. Sering kali anak sangat penasaran dengan pertanyaan yang diajukannya berkaitan dengan perbedaan

ini. Orang tua harus bijak dalam member penjelasan tentang ini, sesuai dengan perkembangan kognitifnya agar anak mendapat pemahaman yang benar. Selain itu untuk memahami identitas gender, anak sering meniru ibu ataupun bapaknya. Secara psikologis pada fase ini mulai berkembang superego, yaitu anak mulai berkurang egosentrisnya (Supartini, 2004).

2. Perkembangan psikososial (*Erikson*)

Berdasarkan pendekatan Erikson, perkembangan psikososial anak usia prasekolah adalah berada pada tahapan “inisiatif *versus* rasa bersalah” (3 sampai 6 tahun). Perkembangan inisiatif diperoleh dengan cara mengkaji lingkungan melalui kemampuan indranya. Anak mengembangkan keinginan dengan cara eksplorasi terhadap apa yang ada disekelilingnya. Hasil akhir yang diperoleh adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasinya. Perasaan bersalah akan timbul pada anak apabila anak tidak mampu berprestasi sehingga merasa tidak puas atas perkembangan yang tidak tercapai (Supartini, 2004).

3. Perkembangan kognitif (*Piaget*)

Perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah menurut piaget adalah berada pada tahapan praoperasional (2 sampai 7 tahun). Karakteristik utama perkembangan intelektual pada tahapan praoperasional didasari oleh sifat egosentris. Ketidakmampuan untuk menempatkan diri sendiri ditempat orang lain. Pemikiran didominasi pada apa yang mereka lihat dan rasakan dengan pengalaman lainnya. Anak prasekolah berada pada fase peralihan antara *perceptual* dan *intuitive thought*. Pada fase *perceptual*, anak sering

menggunakan satu istilah untuk beberapa orang dengan ciri yang sama, misalnya menyebut nenek untuk setiap wanita tua, sudah bungkuk dan memakai tongkat. Sedang pada fase *intuitive thought*, anak sudah bisa memberi alasan pada tindakan yang dilakukan. Satu hal yang perlu diingat bahwa anak prasekolah berasumsi bahwa orang lain berfikir seperti mereka, sehingga perlu menggali pengertian mereka melalui pendekatan nonverbal (Supartini, 2004).

4. Perkembangan moral (*Kohlberg*)

Perkembangan moral anak yang dikemukakan oleh Kohlberg didasarkan pada perkembangan kognitif anak. Pada usia prasekolah tahapan perkembangan moralnya berada pada fase “prakonvensional”. Anak belajar baik dan buruk atau benar dan salah melalui budaya sebagai dasar dalam penelitian normal. Fase ini terdiri dari tiga tahapan. Tahap satu didasari oleh rasa egosentris pada anak yaitu kebaikan adalah seperti apa yang saya mau, rasa cinta dan kasih sayang akan menolong memahami tentang kebaikan adalah seperti apa yang saya mau, rasa cinta dan kasih sayang akan menolong memahami tentang kebaikan, dan sebaliknya, ekspresi kurang perhatian bahkan membencinya akan membuat mereka mengenali keburukan. Tahap dua yaitu orientasi hukuman dan ketaatan, baik dan buruk sebagai konsekuensi dan tindakan. Oleh karena itu hati-hati kalau anak memukul teman dan orangtua tidak member sanksi, anak akan berpikir bahwa tindakannya bukan merupakan sesuatu yang buruk. Tahap selanjutnya, yaitu anak berfokus pada motif yang menyenangkan sebagai suatu kebaikan. Anak menjalankan aturan sebagai sesuatu yang memuaskan mereka sendiri (Supartini, 2004).

2.4.4 Perkembangan bahasa dan motorik halus anak usia 4-5 tahun

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai perkembangan motorik halus, dan perkembangan bahasa anak prasekolah.

1. Perkembangan bahasa

Kemampuan bahasa yang dicapai pada anak pra sekolah antara lain:

- 1) Usia 4 tahun : mempunyai perbendaharaan 1500 kata atau lebih, menggunakan kalimat dari empat sampai lima kata, menceritakan cerita dilebih-lebihkan, mengetahui lagu sederhana, menyebutkan 1 atau lebih warna, memahami analog seperti “bila es dingin, api...” (Wong, 2004).
- 2) Usia 5 tahun : mempunyai perbendaharaan kata kira-kira 2100 kata, menggunakan kalimat dengan enam sampai delapan kata, menyebutkan empat atau lebih warna, menggambarkan gambar atau lukisan dengan banyak komentar, dan menyebutkannya satu persatu, dapat mengikuti tiga perintah sekaligus (Wong, 2004).

Perbendaharaan kata yang dimiliki anak memiliki pemahaman yang berbeda dengan apa yang dipahami orang dewasa. Kata yang sama jika dikatakan oleh anak-anak, akan berbeda maknanya dengan yang diucapkan oleh orang dewasa. Pada usia kurang dari 5 tahun anak belum memahami kategori-kategori benda, seperti kendaraan, tumbuh-tumbuhan, dan peralatan (Gustian, 2001). Seorang anak usia 4 tahun telah menguasai 1500 kosakata dan sekitar 2100 kosakata untuk umur 5 tahun. Oleh karena

itu mereka sering sekali mengajukan pertanyaan-pertanyaan, kebanyakan mereka menggunakan kata tanya “bagaimana” dan “mengapa”. Seorang anak memerlukan jawaban singkat, dan perlu didorong dalam perangkaian kosakata dan pertanyaan karena tingkat pemahaman anak masih kurang dan anak usia ini egosentrisnya berkembang, yang berarti bahwa mereka mendefinisikan suatu obyek itu sesuai dengan dirinya sendiri. Perkembangan bahasa paling cepat terjadi usia 2-5 tahun. Perbendaharaan kata bertambah menjadi sekitar 2000 lebih, dan juga susunan kalimat meningkat. Perbedaan yang penting antara percakapan, produksi suara yang dapat dimengerti, dan bahasa mendasari tindakan mental. Bahasa mencakup pengungkapan dan penerimaan, perlu diingat bahwa masalah bahasa tergantung pada lingkungan dan faktor intrinsik. Selama periode prasekolah ditandai dengan penambahan kompleksitas dan khayalan, dari tulisan-tulisan sederhana yang meniru pengalaman umum seperti belanja, belajar mengajar atau skenario yang lebih luas. Bermain juga menjadi lebih beraturan, dari aturan awal mengenai cara meminta (bukannya mengambil) atau membagi sampai aturan-aturan yang berubah dari waktu ke waktu menurut keinginan para pemain (usia 4-5 tahun) ke awal peraturan-peraturan yang lebih tetap pada usia 5 tahun keatas (nelson, 1999). Selama awal masa anak-anak, anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar berbicara, hal ini disebabkan oleh dua hal. Pertama, belajar berbicara merupakan sarana pokok dalam sosialisasi. Kedua, belajar berbicara merupakan sarana untuk memperoleh kemandirian, sehingga anak-anak yang tidak dapat mengungkapkan keinginannya dan

kebutuhannya atau yang tidak berusaha untuk bisa dimengerti orang lain cenderung diperlakukan sebagai berhasil dan tidak berhasil memperoleh kemandirian yang tidak diinginkan, dan ini akan menghambat anak untuk percaya diri dan mandiri (Hurlock,1997). Indikator penilaian perkembangan bahasa menurut Departemen Pendidikan Nasional 2006 adalah :

- 1) Menirukan kembali 2 sampai dengan 3 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)
- 2) Mengikuti 1 sampai dengan 2 perintah sekaligus
- 3) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagaimana secara sederhana
- 4) Bicara lancar dengan kalimat sederhana
- 5) Menyanyikan beberapa lagu anak-anak
- 6) Mengucapkan beberapa sajak sederhana
- 7) Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi didalam, diluar, dikiri, dikanan, diatas dan dibawah
- 8) Menunjuk, menyebutkan, dan memperagakan gerakan-gerakan sederhana, misalnya duduk, jongkok, berlari, makan, menangis dan sebagainya
- 9) Bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana

- 10) Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek (3-4 kalimat) yang sudah diceritakan guru
- 11) Memberikan keterangan informasi tentang sesuatu hal
- 12) Mengurutkan dan menggambarkan isi gambar seri (2-3 gambar)
- 13) Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu. Misalnya coba sebutkan benda-benda yang berwarna hitam
- 14) Bercerita tentang gambar yang dibuatnya sendiri
- 15) Membuat sebanyak-banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan dalam bentuk lisan. Misalnya ma : makan, mama, malu, marah
- 16) Mengenai kebalikan misalnya: siang malam, gelap terang, jauh dekat
- 17) Menggunakan kata ganti "aku" atau "saya"

2. Perkembangan motorik halus

Kemampuan motorik halus yang dicapai pada anak pra sekolah antara lain:

- 1) Usia 4 tahun: menggunakan gunting dengan baik untuk memotong gambar mengikuti garis, dapat memasang sepatu tetapi tidak dapat memasang talinya, dalam menggambar; menyalin bentuk kotak, menjiplak garis (Wong, 2004).

- 2) Usia 5 tahun: mampu mengikat tali sepatu, menggunakan gunting, alat sederhana dan pensil dengan sangat baik, dalam menggambar; meniru gambar permata dan segitiga, mencetak beberapa huruf, angka atau kata seperti nama panggilan (Wong, 2004).

Pada perkembangan motorik halus dimulai dengan memiliki kemampuan menggoyangkan jari, menggambar dua bagian tubuh, memilih garis yang lebih panjang, dan menggambar orang, melepas obyek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain menempatkan obyek ke dalam wadah, makan sendiri, membuat coretan diatas kertas (Hidayat, 2005). Keterampilan makan dan berpakaian sendiri dimulai pada masa bayi dsempurnakan pada awal masa anak-anak, khususnya pada usia prasekolah, diantaranya adalah menyisir rambut dan mandi merupakan keterampilan yang mudah dilakukan pada usia ini. Selain itu mereka mampu menggambar, menggunting dan dapat membentuk tanah liat (Hurlock, 1997). Indikator penilaian perkembangan motorik halus menurut Departemen Pendidikan Nasional 2006 adalah :

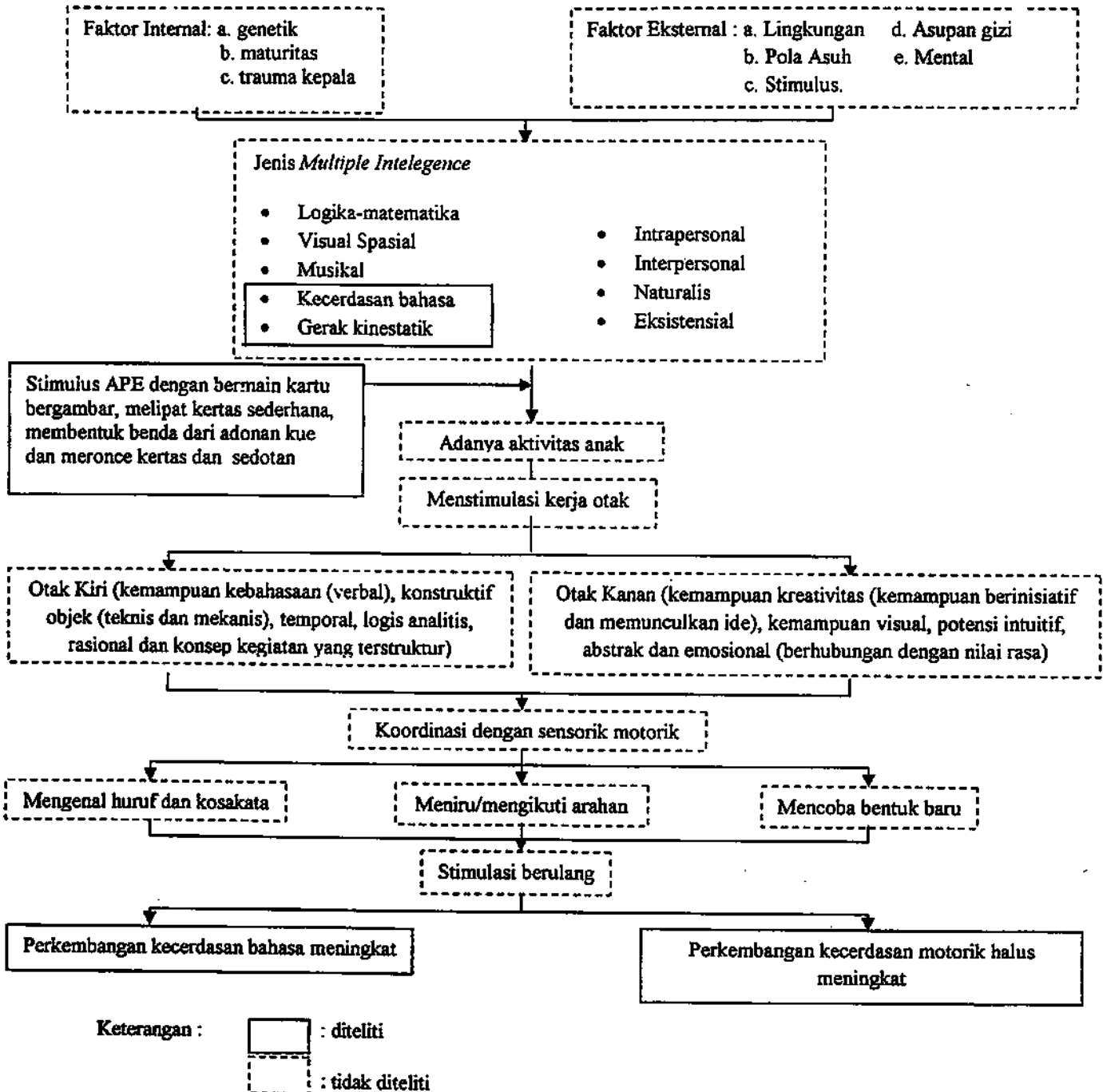
- 1) Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan. Misal : makan, mandi, menyisir rambut, memasang kancing, mencuci dan melap tangan, mengikat tali sepatu
- 2) Membuat berbagai bentuk sederhana dengan menggunakan plastisin, playdough/tanak liat, adonan tepung.
- 3) Meniru melipat kertas sederhana (5-7 lipatan) secara horizontal, diagonal, dan vertikal menjadi bermacam-macam benda

- 4) Meniru membuat garis tegak, datar miring, lengkung dan lingkaran
- 5) Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol
- 6) Mencocok bentuk
- 7) Memegang pensil/kuas dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)
- 8) Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media
- 9) Meronce dengan berbagai media misal manik-manik, kertas, bagian tanaman, dan lain-lain sesuai pola
- 10) Menggunting, dengan berbagai media berdasarkan pola/bentuk (lurus, gelombang, zigzag, lingkaran, segiempat, segitiga)
- 11) Menyusun menara kubus minimal 12 kubus
- 12) Membuat lingkaran dan bujur sangkar dengan rapi

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* anak prasekolah Usia 4-5 tahun

Pada gambar 3.1 dapat dijelaskan bahwa perkembangan anak usia 4-5 tahun salah satunya adalah perkembangan *multiple intelligences*. Perkembangan *multiple intelligences* anak prasekolah usia 4-5 tahun di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu genetik, maturitas, trauma kepala sedang faktor eksternal yaitu lingkungan, pola asuh, asupan gizi, mental dan stimulus yang diberikan. Stimulus yang diberikan adalah bermain dengan alat permainan edukatif yaitu bermain kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan. Dengan bermain kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan, hal ini akan menstimulasi kerja otak yang selanjutnya akan terjasi koordinasi sengan sensori motorik, dari sini anak akan mampu mengenal huruf dan kosakata, meniru/mengikuti arahan dan mencoba bentuk baru sesuai imajinasi anak dan anak mampu menceritakan kembali apa yang dibuat. Bila stimulasi ini diberikan secara terus menerus, maka nantinya perkembangan *multiple intelligences*: kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestatik (motorik halus) anak akan meningkat.

3.2 Hipotesis Penelitian.

H1 diterima yang artinya :

1. Ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa pada anak prasekolah usia 4-5 tahun.
2. Ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kinestatik pada anak prasekolah usia 4-5 tahun.

The background of the page is a repeating pattern of circular logos. Each logo features a stylized bird, possibly a Garuda, with its wings spread, perched on a globe. The text around the bird is partially legible but mostly obscured by the pattern. The entire page has a light blue tint.

BAB 4
METODE PENELITIAN

BAB 4

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang desain penelitian, kerangka kerja, populasi, sample dan sampling, identifikasi variable dan definisi operasional, instrument penelitian, lokasi dan waktu penelitian, prosedur pengambilan dan pengumpulan data, cara analisa data, etika penelitian dan keterbatasan.

4.1 Desain penelitian

Desain penelitian adalah sesuatu yang sangat penting dalam penelitian, yang memungkinkan pemaksimalan kontrol beberapa faktor yang bisa mempengaruhi akurasi suatu hasil (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini tipe desain yang digunakan adalah "*quasy eksperiment*". Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimental. Pemilihan kedua kelompok ini tidak menggunakan teknik acak. Rancangan ini biasanya menggunakan kelompok subjek yang telah terbentuk secara wajar (teknik rumpun), sehingga sejak awal bisa saja kedua kelompok subjek telah memiliki karakteristik yang berbeda, mungkin perbedaannya bukan disebabkan oleh perlakuan tetapi karena sejak awal kelompok awal sudah berbeda.

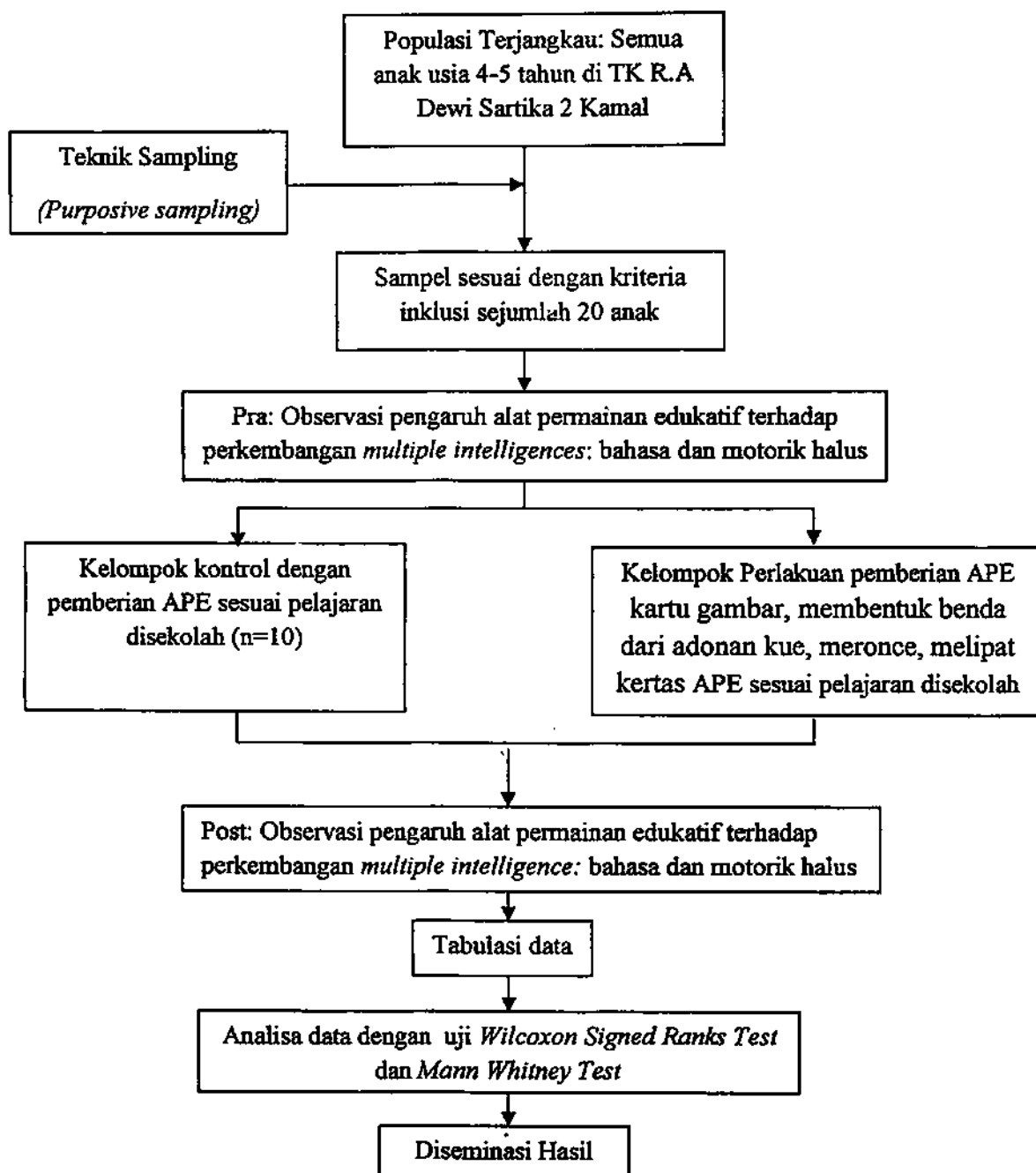
Tabel 4.1 Desain Penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan *multiple intelligences* Anak Prasekolah Usia 4-5 tahun.

Subjek	Pra	Perlakuan	Pasca – tes
K-A	O	I	O1-A
K-B	O	-	O1-B
	Time 1	Time 2	Time 3

Keterangan

- K-A : Subjek (Anak Prasekolah usia 4-5 tahun) kelompok perlakuan
- K-B : Subjek (Anak Prasekolah usia 4-5 tahun) kelompok kontrol
- : Aktifitas lainnya (selain alat permainan edukatif yang di programkan)
- O : Observasi perkembangan bahasa dan motorik halus sebelum diberi alat permainan edukatif (kelompok perlakuan)
- I : Intervensi pemberian alat permainan edukatif.
- O1 (A+B) : Observasi perkembangan bahasa dan motorik halus sesudah diberi alat permainan edukatif (kelompok perlakuan dan kelompok kontrol)

4.2 Kerangka Kerja



Gambar 4.2 Kerangka Kerja Penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan *multiple intelligences* Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun.

4.3 Populasi, Sampel dan Sampling

4.3.1 Populasi

Populasi adalah seluruh subyek atau data dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti. Populasi dibagi menjadi 2 yaitu populasi target dan populasi terjangkau (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini peneliti menggunakan populasi terjangkau (*sampled population*), yaitu populasi yang memenuhi kriteria dalam penelitian dan biasanya dapat dijangkau peneliti dari kelompoknya (Nursalam, 2008). Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun (kelompok A) di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal sebanyak 20 anak.

4.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Nursalam, 2008). Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan jumlah anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal yang memenuhi kriteria penelitian.

Kriteria Inklusi pada penelitian ini adalah :

1. Orang tua yang bersedia anaknya menjadi responden
2. Anak sehat fisik dan mental

Sedangkan kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah :

1. Anak prasekolah usia 4-5 tahun yang tidak kooperatif : menolak bermain, meninggalkan permainan sebelum selesai.
2. Anak yang merupakan siswa tidak tetap (titipan)

4.3.3 Sampling

Sampling adalah suatu proses dalam menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Pada penelitian ini mengambil sampling dilakukan dengan cara *nonprobability sampling* tipe *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya. Penentuan kelompok kontrol dan perlakuan dilakukan dengan proses *matching* berdasarkan jenis kelamin anak.

4.4 Identifikasi Variabel

4.4.1 Identifikasi variabel

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lain-lain) (Soeparto, Taat Putra, dan Haryanto, 2000 dikutip dalam Nursalam, 2008). Pada penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu Variabel Independen, Variabel Dependen

1. Variabel Independen:

Suatu stimulus aktivitas yang dimanipulasi oleh peneliti untuk menciptakan suatu dampak pada variabel dependen (Nursalam, 2008). Dalam penelitian ini variabel independennya adalah pengaruh alat permainan edukatif

2. Variabel Dependen:

Variabel terikat atau dependen adalah variabel respon atau out put. Sebagai variabel respon berarti variabel ini akan muncul sebagai akibat dari

manipulasi suatu variable-variabel independent (Nursalam, 2008). Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah perkembangan *multiple intelligences* anak usia 4-5 tahun.

4.5 Definisi operasional

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen: Alat Permainan Edukatif	alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar.	Bermain alat permainan edukatif yang merangsang kecerdasan bahasa dan kinestetik anak usia 4-5 tahun yaitu : a. Bermain kartu bergambar b. Melipat kertas sederhana c. Membuat bentuk dari adonan tepung (kue) d. Meronce Frekwensi 1 hari 1 permainan Durasi : 20-30 menit	SAK	-	-
Variabel Dependen: Perkembangan <i>Multiple Intelligences</i> Bahasa	Kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang diucapkan. Termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi.	a. Menirukan kembali 2 sampai dengan 3 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran) b. Mengikuti 1 sampai dengan 2 perintah sekaligus c. Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagaimana secara sederhana d. Bicara lancar dengan kalimat sederhana e. Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi didalam, diluar, dikiri, dikanan, diatas dan dibawah	Observasi	Ordinal	2: Mampu tanpa bantuan. 1: Mampu dengan bantuan 0: Tidak mampu. Optimal: 51-100% Tidak

		<p>f. Menunjuk, menyebutkan, dan memperagakan gerakan-gerakan sederhana, misalnya duduk, jongkok, berlari, makan, menangis dan sebagainya</p> <p>g. Mengurutkan dan menggambarkan isi gambar seri (2-3 gambar)</p> <p>h. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu. Misalnya coba sebutkan benda-benda yang berwarna hitam</p> <p>i. Bercerita tentang gambar yang dibuatnya sendiri</p> <p>j. Mengenal kebalikan misalnya: siang malam, gelap terang, jauh dekat</p>			Optimal : \leq 50%
Perkembangan <i>Multiple Intelligences</i> Kinestetik	Kemampuan dalam menggunakan tubuh kita secara terampil untuk mengungkapkan ide, pemikiran dan perasaan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan.	<p>a. Membuat berbagai bentuk sederhana dengan menggunakan plastisin, playdough/tanak liat, adonan tepung.</p> <p>b. Meniru melipat kertas sederhana (5-7 lipatan) secara horizontal, diagonal, dan vertikal menjadi bermacam-macam benda</p> <p>c. Meniru membuat garis tegak, datar miring, lengkung dan lingkaran</p> <p>d. Mencocok bentuk sesuai pola</p> <p>e. Memegang pensil/kuas dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)</p> <p>f. Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media</p>	Observasi	Ordin al	<p>2: Mampu tanpa bantuan.</p> <p>1: Mampu dengan bantuan</p> <p>0: Tidak mampu.</p> <p>Optimal: 51-100%</p> <p>Tidak Optimal : \leq 50%</p>

		<p>g. Meronce dengan berbagai media misal manik-manik, kertas, bagian tanaman, dan lain-lain sesuai pola</p> <p>h. Menggunting, dengan berbagai media berdasarkan pola/bentuk (lurus, gelombang, zigzag, lingkaran, segiempat, segitiga)</p> <p>i. Menyusun menara kubus minimal 12 kubus</p> <p>j. Membuat lingkaran dan bujur sangkar dengan rapi</p>			
--	--	---	--	--	--

4.6.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

4.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2002). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 2 lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestetik anak prasekolah usia 4-5 tahun, ditambah lembar kuesioner yang diberikan kepada orang tua responden. Pengumpulan data untuk observasi perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestetik berasal dari standar pedoman penilain TK Departemen Pendidikan Nasional 2006. Teknik pemberian skor Mampu tanpa bantuan: 2, mampu dengan bantuan: 1, tidak mampu: 0.

4.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah di TK. R.A Dewi Sartika 2 Kamal. Waktu penelitian selama bulan Januari 2009.

4.6.3 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal. Pertama peneliti menyeleksi responden dengan berpedoman pada kriteria inklusi yang sudah ditentukan. Setelah mendapatkan responden yang dikehendaki, selanjutnya meminta persetujuan dari responden penelitian (orang tua anak) dengan menyerahkan lembar persetujuan menjadi responden (*informed consent*)

Setelah mendapatkan persetujuan dari orang tua murid, dilakukan penentuan kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dengan cara membagi responden menjadi dua, yaitu kelompok kontrol dan perlakuan dengan proses

matching berdasarkan jenis kelamin responden. Mengetahui perkembangan *multiple intelligences* bahasa anak prasekolah usia 4-5 tahun peneliti memberikan permainan gambar, untuk perkembangan *multiple intelligences* motorik halus peneliti memberikan permainan melipat kertas sederhana, membuat bentuk dari adonan kue, meronce. Pada hari pertama, dilakukan observasi awal baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok perlakuan pada saat sebelum menerima alat permainan edukatif (*pre-test*) berdasarkan standar pedoman penilaian TK Departemen Pendidikan Nasional 2006. Pada hari kedua, kelompok perlakuan diberi penjelasan dan cara bermain dengan alat permainan edukatif permainan kartu gambar untuk perkembangan kecerdasan bahasa. Pada hari ketiga untuk perkembangan kecerdasan kinestatik bermain adonan kue, hari keempat bermain kertas lipat, hari kelima meronce dan seterusnya selama 2-3 minggu yang diberikan pada hari selanjutnya secara bergantian setiap hari. Masing-masing permainan dilakukan selama 15-30 menit.

Selanjutnya dilakukan observasi (*post-test*) tentang perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan motorik halus dengan menggunakan instrument yang sama dengan observasi awal untuk mengidentifikasi perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestatik setelah perlakuan. Kegiatan ini dilakukan berulang setiap hari. Pada kelompok kontrol dilakukan observasi diberikan alat permainan edukatif sesuai pelajaran di sekolah. Permainan dengan alat permainan edukatif dan observasi dilakukan oleh peneliti dengan bekerja sama dengan pendidik di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.

4.6.4 Analisis Data

Analisa data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan pokok penelitian adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian dalam mengungkapkan suatu fenomena. Dari data yang telah dikumpulkan, dilakukan analisa untuk menentukan signifikansi hasil pemberian alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelegence* bahasa dan motorik halus. Analisis tersebut peneliti gunakan untuk mendukung hasil uji kuantitatif. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan melalui tahap sebagai berikut :

1. Persiapan yaitu peneliti melakukan perapihan data, meliputi:
 - a. Mengecek nama dan kelengkapan identitas responden untuk menghindari kesalahan atau kekurangan data.
 - b. Mengecek kelengkapan data dengan memeriksa isi instrument.
2. Tabulasi data, meliputi:

Memberikan skor pada item-item yang perlu diberi skor dengan ketentuan: Teknik pemberian skor adalah Mampu tanpa bantuan: 2, mampu dengan bantuan: 1, tidak mampu: 0. Kemudian melakukan perhitungan prosentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{Sp}{Sm} \times 100\%$$

Keterangan:

N = Nilai yang didapat.

Sp = Skor yang didapat.

Sm = Skor maksimal. (Arikunto, 2002)

3. Pengujian data.

Skala data ordinal untuk perkembangan kecerdasan bahasa dan kinestatik yang dianalisa menggunakan uji statistik *Mann Whitney Test* (uji komparasi 2 sampel bebas/independen) dengan derajat kemaknaan $p < 0,05$. Uji ini untuk mengetahui perbedaan antara perkembangan kecerdasan bahasa dan perkembangan kecerdasan kinestatik antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Jika hasil analisis penelitian didapatkan nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestatik antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Rumus yang digunakan dalam uji *Mann Whitney* adalah :

$$U1 = n1.n1 + \frac{n1(n1 + 1)}{2} - R1 \qquad U1 = n1.n2 + \frac{n2(n2 + 1)}{2} - R2$$

Keterangan :

U1 = peringkat 1 n2 = jumlah sampel 2

U2 = peringkat 2 R1 = jumlah rangking pada sampel n1

n1 = jumlah sampel 1 R2 = jumlah rangking pada sampel n2

(Sugiyono, 2005)

Untuk mengetahui efek perlakuan antara *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol atau perlakuan terhadap perkembangan kecerdasan bahasa

dan kinestatik, uji statistik yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Rank Test* (uji komparasi 2 sampel berpasangan) dengan derajat kemaknaan $p \leq 0,05$, dengan rumus :

$$Z = \frac{\frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Keterangan :

T: Jumlah jenjang atau ranking yang kecil.

n: Jumlah sampel

(Sugiyono, 2005)

4.7 Etika Penelitian

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada Kepala Sekolah TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal. Setelah mendapat persetujuan peneliti mulai melakukan penelitian dengan memperhatikan masalah etika penelitian yang meliputi :

4.7.1 *Informed consent* (Lembar Persetujuan)

Lembar *Informed Consent* diedarkan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan penjelasan maksud dan tujuan dari penelitian. Jika responden bersedia diteliti maka mereka diminta menandatangani lembar persetujuan, tetapi jika responden tidak setuju atau keluarga tidak mengizinkan maka peneliti harus menjunjung tinggi hak klien dan keluarga.

4.7.2 *Anomity* (Tanpa nama)

Dalam menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar observasi hanya diberikan nomor urut responden atau diberi kode tertentu.

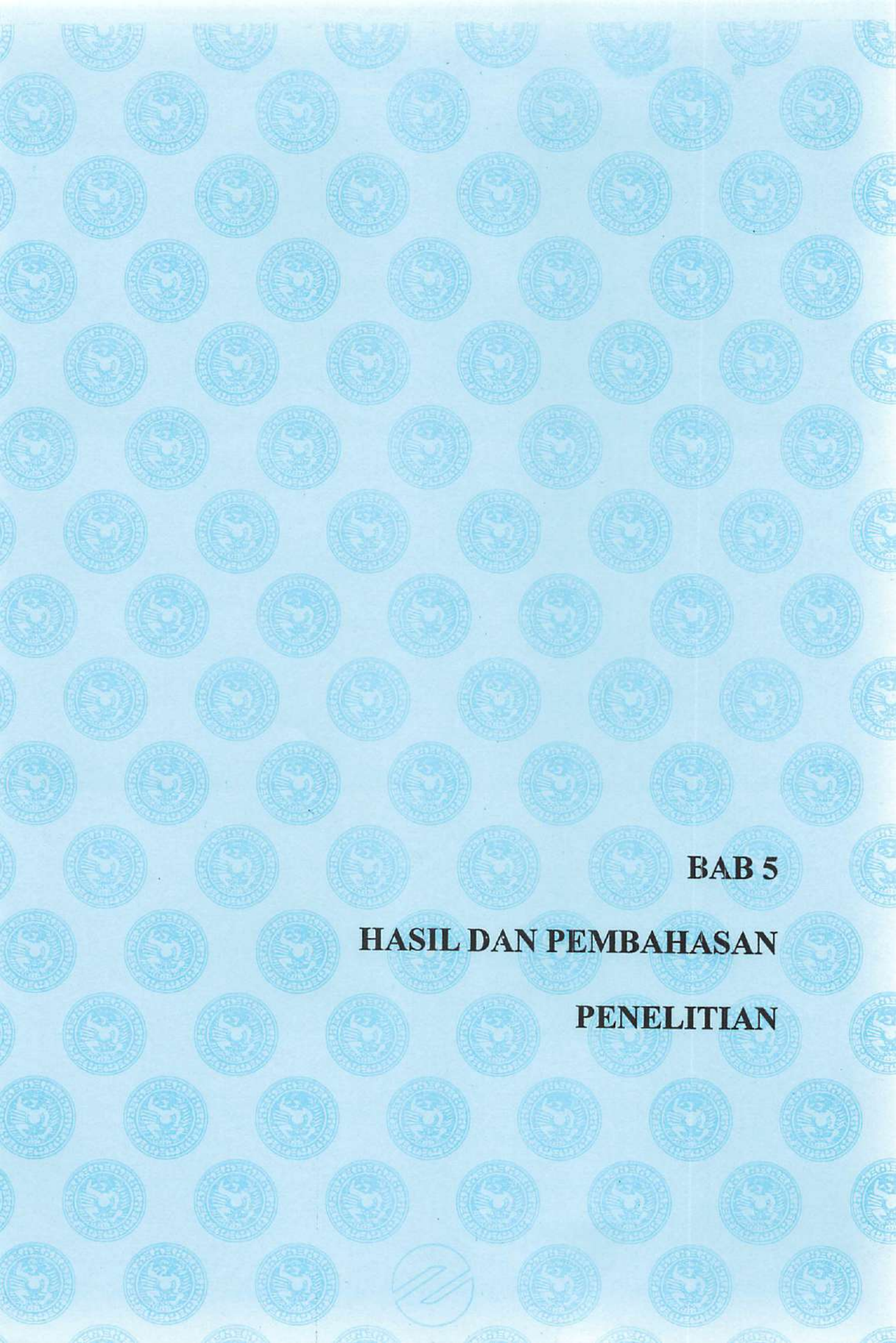
4.7.3 *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Informasi yang telah dikumpulkan dari responden dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya pada kelompok tertentu yang diperbolehkan mengetahui rahasia responden pada saat peneliti menyajikan hasil risetnya.

4.8 Keterbatasan

Dalam penelitian ini keterbatasan yang dihadapi peneliti adalah:

1. Sampel yang digunakan terbatas pada anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal dan jumlah sampel dalam penelitian ini termasuk jumlah minimal sehingga perlu dikembangkan ditempat lain dengan jumlah sampel yang lebih banyak lagi.
2. Waktu penelitian terbatas hanya 2-3 minggu, sehingga sample yang diambil untuk jangka waktu satu tahun cukup diwakili dalam waktu 2-3 minggu saja. Keterbatasan keahlian peneliti sehingga membuat penelitian ini kurang sesuai dengan yang diharapkan.



BAB 5
HASIL DAN PEMBAHASAN
PENELITIAN

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil dan pembahasan dari pengumpulan data penelitian meliputi gambaran umum lokasi penelitian, karakteristik responden dan variable yang diukur meliputi alat permainan edukatif dan perkembangan *multiple intelligences* anak usia 4-5 tahun. Selanjutnya dilakukan pembahasan dari data yang didapat selama penelitian.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal yang terletak di Jalan Trunojoyo 29 Kecamatan Kamal Bangkalan dengan luas tanah 210 m². TK ini merupakan milik yayasan pendidikan Dewi Sartika yang berpusat di jalan Jagir Sidomukti Lebar 47 Surabaya. Sumber pendanaan berasal dari yayasan dan wali murid. Jumlah pengajar sebanyak 5 orang terdiri dari 3 orang guru tetap yayasan dan 1 orang guru ekstrakurikuler, serta 1 orang kepala sekolah. TK mempunyai 6 ruangan yang terdiri dari 2 kelas (1 kelas untuk Play Group, 1 kelas untuk kelas TK A yang dipakai bergantian dengan TK B), 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 musholla, dan 1 kamar mandi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas TK A dengan jumlah siswa 20 anak. Untuk meningkatkan perkembangan anak berupa 1 pelajaran inti dan 1 bermain yang dimaksudkan adalah setiap harinya para murid wajib menyelesaikan pelajaran inti yang diberikan sebelum melaksanakan aktivitas bermain. Aktivitas bermain dilaksanakan sesuai keinginan murid. Bermain didalam kelas disediakan alat permainan puzzle, ring donat, lego, bangun

balok, bowling, masak-masakan, bermain di luar kelas disediakan permainan perosotan, jungkat-jungkit, dan permainan tangga)

5.1.2 Karakteristik responden

1. Data demografi anak

1) Jenis Kelamin



Gambar 5.1 Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Dari gambar 5.1 menunjukkan bahwa sebagian besar anak pada kelompok kontrol berjenis kelamin perempuan yaitu 6 anak (60%), dan pada kelompok perlakuan antara jenis kelamin perempuan dan laki-laki jumlahnya sama yaitu masing-masing 5 (50%) anak.

2) Umur



Gambar 5.2 Distribusi Responden berdasarkan Usia di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Dari gambar 5.2 didapatkan bahwa sebagian besar anak pada kelompok kontrol berumur 5 tahun yaitu sebanyak 7 anak (70%) dan pada kelompok perlakuan antara usia 4 dan 5 tahun jumlahnya sama masing-masing 5 anak.

3) Riwayat play grup



Gambar 5.3 Distribusi Responden berdasarkan Riwayat Play Group di TK R.A Dewi Sartika2 Kamal Bulan Januari 2009

Gambar 5.3 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya anak pada kelompok kontrol tidak pernah masuk *play group* yaitu sebanyak 8 anak (80%) dan kelompok perlakuan sebagian besar anak (70%) tidak pernah masuk *play group*.

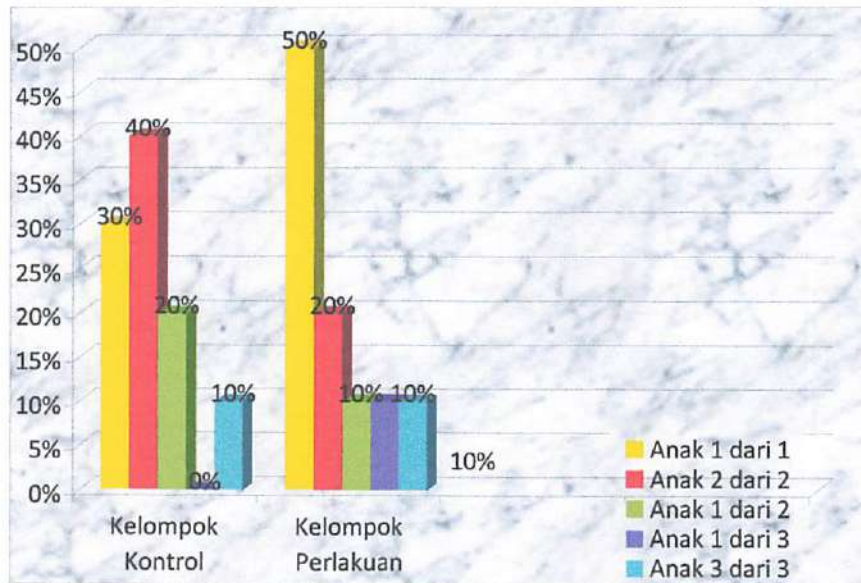
4) Status anak



Gambar 5.4 Distribusi Responden berdasarkan Status Anak di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Gambar 5.4 menunjukkan bahwa semua anak pada kelompok kontrol merupakan anak kandung (100%), sedangkan pada kelompok perlakuan hampir seluruh anak adalah anak kandung yaitu sebanyak 9 anak (90%)

5) Urutan anak

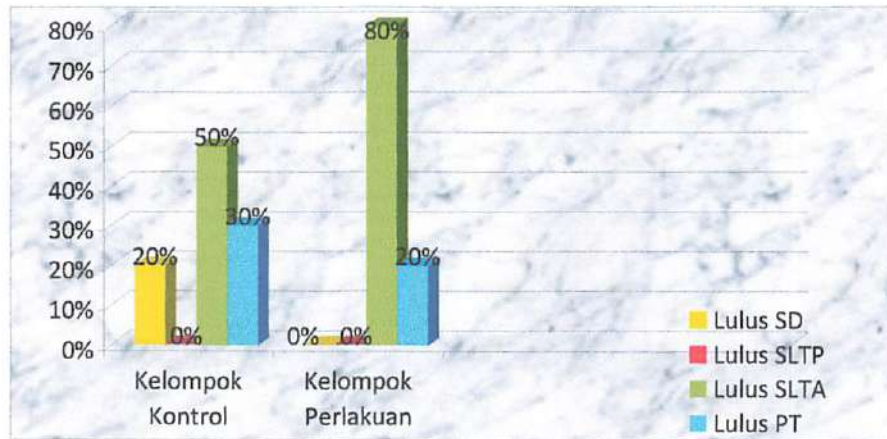


Gambar 5.5 Distribusi Responden berdasarkan Urutan Anak di TK
R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009 Tanggal
8-24 Januari 2009

Dari gambar 5.5 menunjukkan bahwa hampir sebagian anak pada kelompok kontrol merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara yaitu sebanyak 4 anak (40%), sedangkan pada kelompok perlakuan setengahnya adalah anak 1 dari 1 bersaudara (tunggal) yaitu sebanyak 5 anak (50%).

2. Data demografi ibu

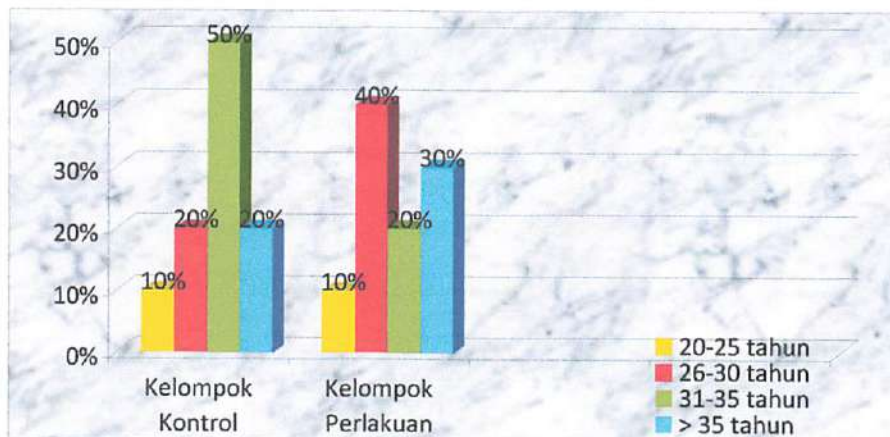
1) Pendidikan



Gambar 5.6 Distribusi Responden berdasarkan Tingkat Pendidikan Ibu di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Dari gambar 5.6 menunjukkan bahwa pendidikan ibu pada kelompok kontrol setengahnya adalah lulus SLTA yaitu sebanyak 5 orang (50%) dan sebagian besar 7 orang (70%) pada kelompok perlakuan adalah lulusan SLTA.

2) Usia

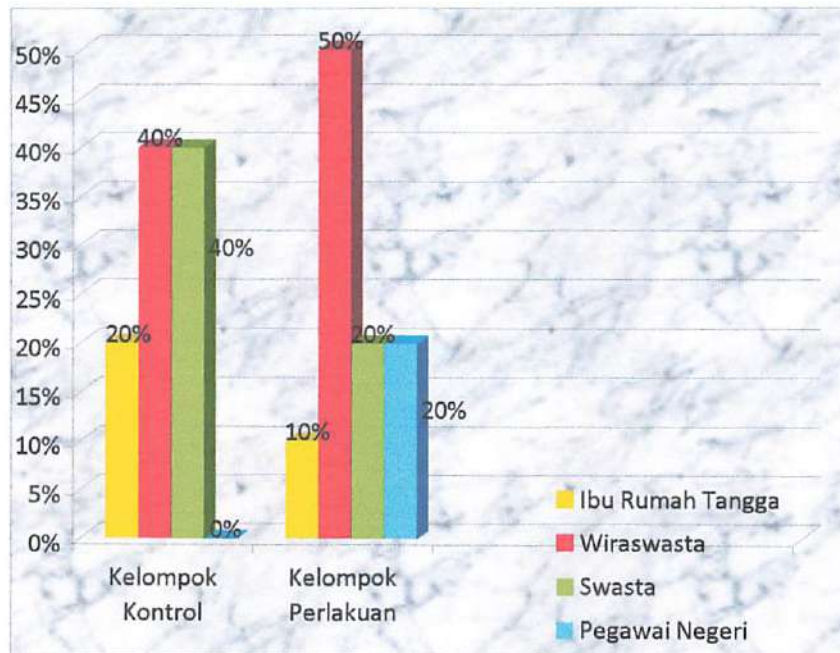


Gambar 5.7 Distribusi Responden berdasarkan Usia Ibu di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Dari gambar 5.7 menunjukkan bahwa usia ibu pada kelompok kontrol, setengahnya berusia 31-35 tahun yaitu sebanyak 5 orang

(50%) sedangkan pada kelompok perlakuan hampir sebagian berusia 26-30 tahun yaitu 4 orang (40%).

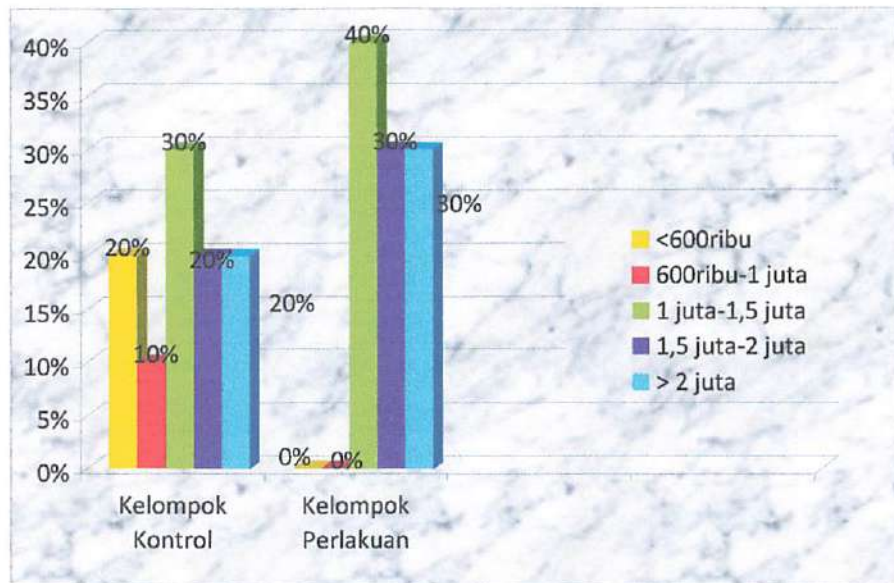
3) Pekerjaan



Gambar 5.8 Distribusi Responden berdasarkan Pekerjaan Ibu di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Dari gambar 5.8 menunjukkan bahwa hampir sebagian ibu pada kelompok kontrol bekerja (wiraswasta dan swasta yaitu masing-masing sebanyak 4 orang (40%) sedangkan pada kelompok perlakuan setengahnya adalah ibu yang bekerja sebagai wiraswasta yaitu sebanyak 5 orang (50%)

4) Penghasilan orang tua

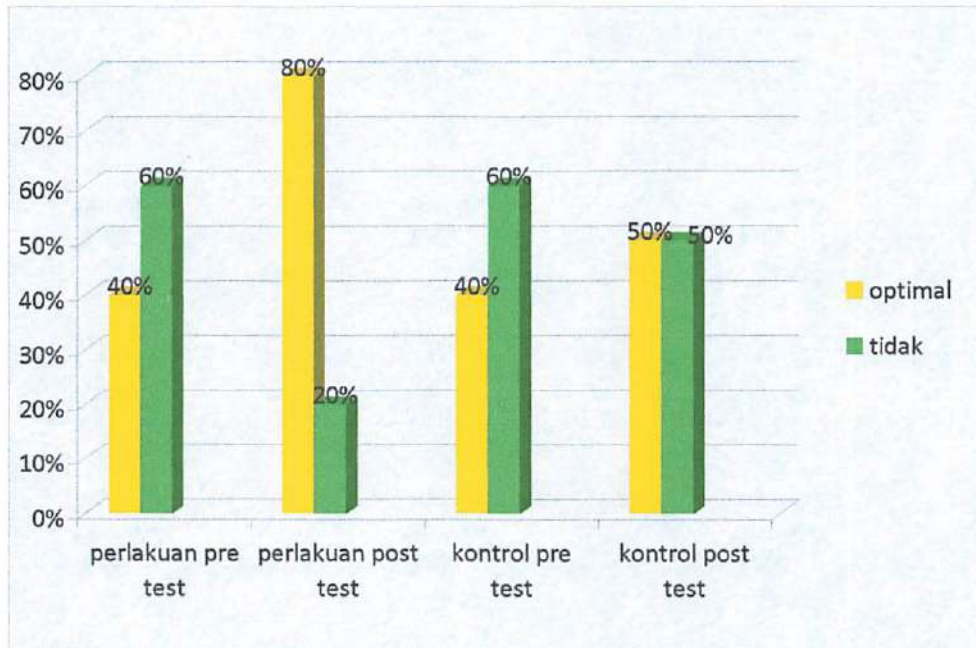


Gambar 5.9 Distribusi Responden berdasarkan Penghasilan Orang Tua di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal Bulan Januari 2009

Gambar 5.9 menunjukkan bahwa hampir sebagian orang tua pada kelompok kontrol maupun perlakuan berpenghasilan Rp. 1.000.000,00 – Rp. 1.500.000,00 yaitu sebanyak 3 orang (30%) pada kelompok kontrol dan pada kelompok perlakuan sebanyak 4 orang (40%).

5.1.3 Variabel yang diukur

1. Perkembangan *multiple intelligences*: bahasa anak prasekolah usia 4-5 tahun yang diberikan alat permainan edukatif.

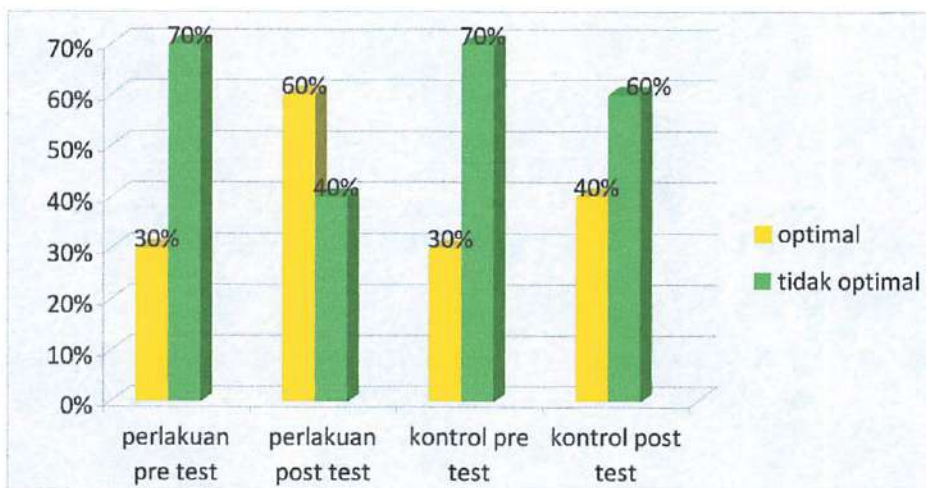


Gambar 5.10 Perkembangan Multiple Intelligences : bahasa Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun pada Kelompok Kontrol dan Perlakuan Bulan Januari 2009

Gambar 5.10 menunjukkan data sebelum diberi perlakuan alat permainan edukatif 4 orang anak (40%) mempunyai perkembangan *multiple intelegences* : bahasa optimal dan 6 orang anak (60%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : bahasa tidak optimal. Sesudah beri perlakuan alat permainan edukatif 8 orang anak (80%) mempunyai perkembangan *multiple intelegences* : bahasa optimal dan 2 orang anak (20%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : bahasa tidak optimal, sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan data bahwa sebelum dikontrol 4 orang anak (40%) mempunyai perkembangan *multiple intelegences* : bahasa optimal dan 6 orang anak (60%)

mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : bahasa tidak optimal. Sesudah dilakukan post test 4 orang anak (40%) mempunyai perkembangan *multiple intelegences* : bahasa optimal dan 6 orang anak (60%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : bahasa tidak optimal.

2. Perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik (motorik halus) anak prasekolah usia 4-5 tahun yang diberikan alat permainan edukatif.



Gambar 5.11 Perkembangan Multiple Intelligences : kinestatik Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun pada Kelompok Perlakuan Bulan Januari 2009

Gambar 5.11 didapatkan data sebelum diberi perlakuan alat permainan edukatif 3 orang anak (30%) mempunyai perkembangan *multiple intelegences* : kinestatik optimal dan 7 orang anak (70%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik tidak optimal. Sesudah diberi perlakuan alat permainan edukatif 6 orang anak (60%) mempunyai perkembangan *multiple intelegences* : kinestatik optimal dan 4 orang anak (40%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik tidak optimal sedangkan pada kelompok control didapatkan bahwa sebelum kontrol 3 orang anak (30%) mempunyai

perkembangan *multiple intelegences* : kinestatik optimal dan 7 orang anak (70%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik tidak optimal. Sesudah dikontrol 5 orang anak (50%) mempunyai perkembangan *mu'tiple intelegences* : kinestatik optimal dan 5 orang anak (50%) mempunyai perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik tidak optimal.

3. Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun

Tabel 5.1 Perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa kelompok perlakuan dan control sebelum dan sesudah

No Responden	Kelompok Perlakuan		Kelompok Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	3	8	6	6
2	8	11	10	11
3	10	16	15	15
4	9	15	12	12
5	10	18	7	7
6	15	19	14	14
7	16	19	14	15
8	5	9	10	10
9	10	18	10	10
10	12	18	10	10
Mean / SD / Wilcoxon/ Mann Whitney	Mean :9,80 SD : 3,99	Mean :15,10 SD : 4,23	Mean: 10,80 SD : 2,974	Mean: 11,00 SD :3,091
	Wilcoxon (2-tailed) p=0,005		Wilcoxon (2-tailed) : p=0,157	
	Mean :13,05 SD : 4,174 Mann Whitney (2-tailed) : p=0,03			

Dari tabel 5.1 diketahui hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-tailed) adalah $p=0,005$ berarti $\alpha < 0,05$ maka H_1 diterima artinya APE berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan bahasa pada kelompok perlakuan

Pada kelompok kontrol didapatkan hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-tailed) adalah $p=0,157$ berarti $\alpha > 0,05$ maka H_1 ditolak artinya APE tidak berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan bahasa pada kelompok kontrol.

Hasil uji statistik menggunakan *Mann Whitney test* nilai Sig (2-tailed) adalah $p=0,03$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan *multiple intelligences* : bahasa antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

4. Menganalisis pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan kinestatik pada anak prasekolah usia 4-5 tahun

Tabel 5.2 Perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan kinestatik kelompok perlakuan dan kontrol sebelum dan sesudah pemberian alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun

No Responden	Kelompok Perlakuan		Kelompok Kontrol	
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	6	8	6	6
2	9	10	10	10
3	10	12	15	15
4	9	16	16	16
5	11	18	9	9
6	12	17	14	14
7	13	18	10	11
8	9	14	9	9
9	10	18	9	9
10	10	17	10	10
Mean / SD / Wilcoxon/ Mann Whitney	Mean: 9,90 SD : 1,91	Mean: 14,80 SD:3,65	Mean: 10,8 SD:3,16	Mean: 10,9 SD:3,14
	Wilcoxon (2-tailed) $p=0,005$		Wilcoxon (2-tailed) : $p=0,317$	
	Mean :13,05 SD : 4,174 Mann Whitney (2-tailed) : $p=0,03$			

Berdasarkan tabel 5.2 diketahui hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-tailed) adalah $p=0,005$ berarti $\alpha < 0,05$ maka H_1 diterima artinya APE berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan kinestatik pada kelompok perlakuan

Pada kelompok kontrol didapatkan hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-tailed) adalah $p=0,317$ berarti $\alpha > 0,05$ maka H_1 ditolak artinya APE tidak berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan kinestatik pada kelompok kontrol.

Hasil uji statistik menggunakan *Mann Whitney test* nilai Sig (2-tailed) adalah $p=0,02$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

5.2 Pembahasan

Perkembangan bahasa dan kinestatik (motorik halus) pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol anak prasekolah sebelum diberikan APE berdasarkan analisis data sebagian besar dalam kategori tidak optimal. Perkembangan bahasa dan motorik halus anak mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda sesuai stimulus yang diberikan sebelumnya. Berdasarkan distribusi riwayat *play group* sebagian besar anak tidak mengikuti *play group*. Pendidikan usia dini atau yang dikenal *play group* banyak memberikan peluang stimulasi untuk tumbuh kembang anak. Masa usia dini merupakan periode emas

(*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya. Sehingga periode emas ini merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang diperoleh pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga masa dewasa. Sementara masa emas ini hanya datang sekali, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya. Untuk itu pendidikan untuk usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak. (Direktorat PAUD, 2004)

Berdasarkan analisis data tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan bahasa kelompok perlakuan dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada perkembangan *multiple intelligences* : bahasa setelah diberikan perlakuan APE kartu bergambar. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah diberikan perlakuan APE dengan prosentase terbanyak perkembangan *multiple intelligences* : bahasa optimal. Dengan uji *Wilcoxon signed rank test* untuk perkembangan *multiple intelligences*: bahasa menunjukkan ada pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* :

bahasa anak prasekolah usia 4-5 tahun pada kelompok perlakuan. Meskipun masih ada 2 orang anak dari 10 anak yang memiliki perkembangan bahasanya meningkat tetapi tidak optimal yaitu anak "H" dan anak "SI". Selama observasi yang dilakukan saat penelitian anak "H" memiliki keterlambatan motorik halus dan bahasa hal ini bisa dikarenakan pola asuh orang tua yang terlalu *over protektif* pada anak, sedangkan pada anak "SI" bisa dikarenakan pola asuh yang terlalu dimanja.

Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak dimana melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya dan adaptasi sosialnya (Hidayat, 2005). Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alatpun dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Tedjasaputra, 2005). Ketika memasuki taman kanak – kanak, atau usia 4 tahun, anak dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata " apa ", " mengapa ", " kapan ", " di mana ", dan " siapa ". Mereka juga dapat berargumentasi dan dapat tertawa oleh penggunaan kata – kata yang keliru. Anak usia 4 tahun mempunyai selera humor yang relatif baik, senang terhadap rima atau persajakan, teka – teki, lelucon sederhana, dan gurauan lisan. Mereka juga dapat menikmati cerita yang di bicarakan kepada mereka, khususnya ketika mereka dapat melihat ke ilustrasi gambar yang menyertai cerita tersebut (Sheridan, 1999 dikutip dalam Musfiroh, 2008).

Usia 5 tahun pertama adalah usia yang sangat menentukan bagi seorang anak. Usia ini biasa disebut dengan *golden age* atau usia emas dikarenakan pada usia itu aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak berkembang secara pesat. Untuk itu diperlukan stimulasi-stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut agar seorang anak kelak juga mampu menjadi pribadi yang matang sehingga kelak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, mampu menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya. Salah satu cara mengoptimalkan kemampuan kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak adalah dengan stimulasi, salah satu alat ataupun sarana menstimulasinya adalah dengan mainan ataupun permainan.

Perkembangan kinestatik pada kelompok perlakuan anak prasekolah setelah diberikan APE, berdasarkan analisis data tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan kinestatik kelompok perlakuan dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik setelah diberikan perlakuan alat APE . Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah diberikan perlakuan APE dengan prosentase terbanyak perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik optimal. Hasil uji *Wilcoxon signed rank test* untuk perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik menunjukkan ada pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik anak prasekolah usia 4-5 tahun pada kelompok perlakuan.

Menurut Sheriden (1999), keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun meningkat pesat melalui kegiatan bermain balok-balok kreativitas, aktivitas yang membutuhkan keterampilan sederhana, menguntai manik-manik, melakukan

aktivitas yang berulang-ulang. Perkembangan dan kemampuan motorik halus anak dapat dipacu dengan menyediakan kesempatan yang luas kepada mereka untuk mencoba, menyediakan perangkat-perangkat yang memadai dan dibutuhkan serta memberikan bantuan yang dibutuhkan. Bukti menunjukkan bahwa pengalaman-pengalaman anak dan antisipasi kultural amat kondusif bagi perkembangan keterampilan motorik halus ini (Musfiroh, 2008). Alat permainan edukatif memiliki kebermanfaatan bagi anak bila dapat mengembangkan kecerdasan yang ada pada anak. Hal ini tentunya akan terwujud apabila orang dewasa yang ada disekitar anak termasuk tenaga pendidik dan orangtua memberikan arahan atau stimulasi yang baik kepada anak saat bermain dengan alat permainannya. Alat permainan edukatif yang sesuai tujuannya yaitu untuk mengembangkan kecerdasan dan potensi dalam diri anak barulah dikatakan alat permainan yang efektif. Pada perkembangan motorik halus dimulai dengan memiliki kemampuan menggoyangkan jari, menggambar dua bagian tubuh, memilih garis yang lebih panjang, dan menggambar orang, melepas obyek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain menempatkan obyek ke dalam wadah, makan sendiri, membuat coretan diatas kertas (Hidayat, 2005).

Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil seperti manik-manik, butiran kalung, menjemput sedotan, memegang pensil dengan benar, menggantung, mengikat tali sepatu, mengancing, dan menarik ritsleting. Sangat gampang melihat betapa pentingnya keterampilan motorik halus pada setiap area kehidupan anak. Hampir sepanjang hari di sekolah,

anak menggunakan keterampilan motorik halusnya. Misalnya di kelas taman kanak-kanak. Anak banyak mengerjakan hal seperti menggunting gambar dari majalah lalu menempelkannya di kertas. Mewarnai dan menulis nama mereka. Dalam kelas kesenian, anak sering membuat kalung dari tali dan butiran manik. Saat istirahat makan, mereka membuka bekalnya dan makan dengan menggunakan sendok. Saat bermain di lapangan, kadang mereka harus mengikat tali sepatu yang lepas, mengancing baju, dll. Keterampilan motorik halus sangatlah penting dalam kehidupan mereka dan dapat secara langsung mempengaruhi rasa percaya diri anak dan kesuksesan di sekolah.

Stimulasi dengan bermain melipat kertas, bermain adonan kue atau *play dough* dan meronce dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah 4-5 tahun. Melipat kertas ini butuh kesabaran dan kehalusan diri. Melipat kertas, terlebih sampai membuat sebuah karya, takkan berhasil atau maksimal hasilnya jika dilakukan secara tergesa-gesa, tak bisa tenang dan tak memiliki kehalusan diri. Bermain adonan kue atau *play dough*. Permainan ini sangat membantu mengasah kreativitas anak. Selain ketelitian dan kesabaran serta jiwa seni bisa didapat anak lewat permainan ini, meronce bisa melatih konsentrasi selain melatih ketajaman koordinasi mata dan tangannya sehingga dapat merangsang kerja otak anak. Keterlambatan perkembangan motorik halus anak pada usia perkembangan, biasanya akan mempengaruhinya pada saat ia besar. Termasuk, pada saat memasuki usia sekolah. Misalnya, belum mampu memenuhi kebutuhannya sendiri atau memegang pensil dengan sempurna. Efeknya akan mempengaruhi performa dan kemandiriannya dalam melakukan sejumlah aktivitas yang seharusnya bisa dilakukan dengan mudah. Sebaiknya memberikan

stimulus yang tepat sejak dini. Dalam perkembangannya, anak membutuhkan stimulus, sesuai dengan usianya. Banyak anak-anak yang akhirnya diidentifikasi mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus. Hal itu akan tampak semakin jelas seiring pertambahan usianya.

Pada kelompok kontrol berdasarkan analisis data tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* : perkembangan bahasa dan kinestatik (motorik halus) kelompok kontrol dapat diketahui bahwa tidak ada perubahan yang signifikan pada perkembangan *multiple intelligences* : bahasa dan kinestatik. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden dengan prosentase terbanyak perkembangan *multiple intelligences* : bahasa dan kinestatik (motorik halus) tidak optimal. Hasil uji *Wilcoxon signed rank test* untuk perkembangan *multiple intelligences* : bahasa dan kinestatik menunjukkan tidak ada pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* : kinestatik anak prasekolah usia 4-5 tahun pada kelompok kontrol.

Menurut Irma Gustiana A., M.Psi., dari Lembaga Psikologi Terapan UI menjelaskan bahwa banyak faktor yang dapat menyebabkan anak tidak dapat mencapai perkembangan optimal, diantaranya : kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak bayi, pola asuh orangtua yang cenderung *overprotektif* dan kurang konsisten dalam memberikan rangsangan belajar, tidak membiasakan anak untuk mengerjakan aktivitas sendiri sehingga anak terbiasa selalu dibantu untuk memenuhi kebutuhannya (Admin, 2008)

Untuk dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan kinestatik (motorik halus) pada anak sebaiknya orangtua tidak memberikan kritikan ketika mendapati perkembangan bahasa dan motorik halus yang belum optimal karena hal ini akan

menimbulkan perasaan kurang nyaman dan cemas pada anak untuk mengulang kembali kegiatan yang dilakukan, latih anak untuk mengembangkan keterampilannya tersebut. Misalnya, meningkatkan frekuensi permainan yang merangsang koor'dinasi motorik halus seperti melipat kertas, bermain adonan kue, melipat kertas, dan lain-lain. Berikan dukungan yang positif setiap kali anak menunjukkan hasil karyanya karena akan memperkuat keinginan anak untuk melakukan kegiatan dengan baik.



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligence* anak prasekolah usia 4-5 tahun dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan bahasa pada anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal meningkat setelah diberikan perlakuan dengan APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce)
2. Kemampuan motorik halus pada anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal meningkat setelah diberikan perlakuan dengan APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce)
3. APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce) berpengaruh terhadap perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal setelah diberikan perlakuan APE
4. APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce) berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal setelah diberikan perlakuan APE

5. Terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan yang diberi APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce) terhadap perkembangan bahasa dan kinestatik anak prasekolah usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal

6.2 Saran

1. Bagi Orang tua dan perawat diharapkan dapat menggunakan APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce) sebagai alternative alat permainan untuk menunjang perkembangan anak, khususnya perkembangan bahasa dan motorik halus anak prasekolah usia 4-5 tahun.
2. Bagi institusi pendidikan prasekolah diharapkan dapat menyediakan permainan kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce sebagai variasi jenis permainan di Taman Kanak-kanak dan lebih mengoptimalkan APE untuk menstimulasi tumbuh kembang anak dengan optimal.
3. Bagi para guru diharapkan mengikuti pelatihan lebih dalam mengenai berbagai macam permainan edukatif, kegunaan, dan cara-cara memainkan sehingga lebih berkompeten dalam mengajarkan kepada anak.
4. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variable lain tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* yang lain seperti perkembangan naturalis, eksistensial, musikal, dan lain-lain pada anak khususnya usia prasekolah, mengingat pada usia ini perkembangan anak sangat pesat



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, (2004). Galeri Origami. <http://www.sanggar-origami.com>. Tanggal 19 Desember 2008. Jam 15.35
- Anonim, (2006). *Indonesia Urutan Terendah dalam Riset Kemampuan Fisik dan Bermain*. <http://www.kompas.com>. Tanggal 28 Oktober 2008. Jam 1630
- Anonim, (2007). *Multiple Intelegence (Kecerdasan majemuk)*. http://Rhenngganis_spd@yahoo.com. Tanggal 3 November 2008. Jam 16.30
- Anonim, (2007). *Multiple Intelegence*. <http://www.motherandbaby.co.id>. Tanggal 3 November. Jam 17.00
- Anonim, (2006). *Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak*. <http://e-smartschool.com>. Tanggal 3 November. Jam 16.45
- Anonim, (2007). *Permainan Edukatif dan Fun*. <http://permainanedukatif.wordpress.com>. Tanggal 28 Oktober 2008. Jam 16.10
- Anonim, (2008). *Rangsangan Perkembangan Anak*. <http://sebastian.wordpress.com>. 3 November. Jam 16.55
- Arikunto, Suharsimi, (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimurti (2007). *Tanda-tanda Siap Masuk TK*. <http://click.egroup.com>. Tanggal 3 November 2008. Jam 16.35
- Chatarina, Istiya (2008). *Media Belajar untuk Meningkatkan Multiple Intelligence Anak*. www.e-psikologi.com. Tanggal 4 November 2008. Jam 15.45
- Depdiknas (2006). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendiakn Nasional.
- Fajriananda, Siregar Yusminita, Aslamiyah Saibatul (2007). *Efektifitas Alat Permainan Edukatif Produksi BPPLSP Regional I Dalam Peningkatan Multiple Intelligence Anak Usia Dini*. <http://www.bp-plsp.com>. Tanggal 3 November 2008. Jam 16.55
- Gustian, Edy (2001). *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Puspa Swara: Jakarta

- Hariwijaya, Sustiwi (2008). *1001 Pendekatan Multiple Intelegence Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Pimetra.
- Hidayat, A.A, (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, Elizabet B, (1997). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Irawati, M (2006). *Menggali Kecerdasan Jamak Melalui Bermain*. www.indonesia.com. Tanggal 4 November 2008. Jam 16.00
- Jasmine, Grace (2008). *Cerdas dan Kreatif Melalui Bermain*. Yogyakarta: Locus
- Munandar ,(2008). *Pentingnya Kreatifitas dan aktifitas bagi Anak Usia Dini* <http://agustriansyah.wordpress.com/A>. Tanggal 28 Oktober 2008. Jam 16.00
- Musfiroh, Tadkiroatun, (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Naudeau, Scarlet, Pasternak, Ponte, (2005). *Children's Play*. California: Sage Publications Inc
- Ngastiyah, (2005). *Perawatan Anak Sakit*. Jakarta: EGC
- Nursalam, (2008). *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.
- Nusalam, Rekawati, Sri Utami (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Prasetyo, Dwi Sunar, (2007). *Membedah psikologi bermain anak*. Yogyakarta: Penerbit Think
- Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, (2007). *Buku Pedoman Penyusunan Proposal dan Skripsi*. Universitas Airlangga Surabaya
- Potter, Patricia A (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan; Konsep, Proses, dan Praktik ed. 4*. Jakarta: EGC
- Santrock, John W (2002). *Life Span Development Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Semiawan, Conny R, (2004). *Belajar dan pembelajaran dalam taraf usia dini*. Jakarta: Prenhallindo
- Septeni, Garda (2008). *Bermain dan Berkreasi Dengan Limbah Kayu*. <http://edutoys.multiplay.com>. Tanggal 28 Oktober 2008. Jam 16.30
- Soetjningsih, (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.

- Subair, Agus, (2008). *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media
- Sudono, Anggani (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- S.ajiono, Yulianan Anggraini, dkk (2006). *Metode Pengembangan Kognitif Edisi I*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Sugianto, Mayke (1995). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supartini, Yuni (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC
- Surya, Sutan (2007). *Melejitkan Multiple Intelcgence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Tangyong, Agus F, dkk (1994). *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Tedjasaputra, Mayke S (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Widayati, Widijati (2008). *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna Publisher.
- Willy, Deny, dkk (2006). *Penelitian Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Dini Usia (PADU)*. Lembaga penelitian dan Pembelajaran Masyarakat ITB. Bandung
- Wong. DL (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik ed 4*. Jakarta: EGC

LAMPIRAN



UNIVERSITAS AIRLANGGA

FAKULTAS KEPERAWATAN

Lampiran 1

Surabaya, 12 Januari 2009

Nomor : 068 /H3.1.12/PPd/2009
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan Bantuan Fasilitas Penelitian**
Mahasiswa PSIK – FK Unair

Kepada Yth.
Kepala Sekolah
TK. R.A. Dewi Sartika 2
di –
Kamal

Dengan hormat,

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun Proposal Penelitian terlampir.

Nama : Fitriyah Putri Ardyasana
NIM : 010730441 B
Judul Penelitian : Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan
Multiple Intelligences anak prasekolah usia 4-5 tahun di
TK. R.A. Dewi Sartika 2 Kamal

Tempat : TK. R.A. Dewi Sartika 2 Kamal

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terima kasih.

Penjabat Dekan



Nursalam, M.Nurs (Hons)
140738226



ROUDHOTULATHFAL DEWI SARTIKA¹²

Raya Trunojoyo 29 Perumnas kamal Tel. 031-3013119

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

No. Surat : 265 / PG-ITK-IT / II / 2009

1. Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : SULISTYAWATI, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah RA. Dewi Sartika

Menerangkan bahwa :

N a m a : FITRIYAH PUTRI ARDYASANA
NIM : 010730441 B
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Fakultas : Keperawatan Universitas Airlangga

2. Benar-benar bahwa saudara tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di RA. Dewi Sartika, terhitung mulai tanggal 8 sampai dengan 20 Januari 2009.

3. Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kamal, 22 Februari 2009

TTD
Kepala Sekolah
RA. Dewi Sartika

RAIT
DEWI SARTIKA
(SULISTYOWATI, S.Pd.)

Lampiran 3

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Dengan Hormat,

Saya yang bernama Fitriyah Putri Ardyasana, mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya. Saya akan melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* Anak Prasekolah Usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal".

Manfaat penelitian ini sebagai pertimbangan bagi praktisi kesehatan dan pendidik taman kanak-kanak dalam pemberian alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* anak sesuai dengan usia dan tahap tumbuh kembang. Untuk itu saya mengharapkan kesediaan bapak atau ibu sebagai wali murid berkenan secara sukarela ikut berpartisipasi dalam penelitian atau responden, dengan menandatangani "Lembar Persetujuan Responden" yang telah disediakan. Kesediaan bapak atau ibu adalah sukarela, data yang diambil dan disajikan nanti bersifat rahasia, tanpa menyebutkan identitas bapak/ibu. Atas perhatian dan partisipasi bapak/ibu saya ucapkan terima kasih.

Kamal,

2008

Hormat Saya

Fitriyah Putri Ardyasana

Lampiran 4

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan sesungguhnya telah secara sukarela tanpa paksaan untuk ikut berpartisipasi menjadi responden atau subjek penelitian dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* Anak Prasekolah Usia 4-5 tahun di TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal” yang dilakukan oleh Fitriyah Putri Ardyasana Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya. Tanda tangan dibawah ini menunjukkan bahwa saya telah diberi penjelasan sehubungan dengan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian tersebut dan saya menyatakan bersedia secara sukarela menjadi responden.

Kamal 2008

Responden

Lampiran 6

LEMBAR PENGUMPULAN DATA RESPONDEN PENELITIAN

No Responden :

Tanggal Pengisian :

Petunjuk Pengisian

1. Diisi oleh orang tua.
 2. Beri tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar.
 3. Jangan memberi tanda apapun pada kotak sebelah kanan.
-

A. Data Demografi

Tanggal:

No Kode Responden :

1. Data Anak :

a. Jenis Kelamin

a) Laki-laki

b) Perempuan

b. Usia

a) 4 tahun

b) 5 tahun

c. Riwayat *PlayGrup*

a) Pernah masuk playgrup

b) Tidak pernah masuk playgrup

d. Status Anak

a) Kandung

b) Tiri

c) Angkat

e. Urutan anak ke..... dari.....bersaudara

2. Data Demografi Ibu

a. Pendidikan.

a) Lulus SD

b) Lulus SLTP

c) Lulus SLTA

d) Lulus Perguruan Tinggi

e) Lulus Tidak Sekolah

b. Usia.

- a) 20 – 25 tahun.
- b) 26 – 30 tahun
- c) 31 – 35 tahun
- d) > 35 tahun

c. Pekerjaan

- a) Ibu Rumah Tangga
- b) Wiraswasta
- c) Swasta
- d) Pegawai Negeri

d. Penghasilan Orang Tua

- a) < Rp. 600.000,-
- b) Rp. 600.000 – Rp. 1.000.000,-
- c) Rp. 1000.000 – Rp.1.500.000,-
- d) Rp. 1.500.000 – Rp.2.000.000,-
- e) >Rp.2.000.000,-

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI PRA DAN POST TES
PERKEMBANGAN KECERDASAN BAHASA

No Responden :

Tanggal Pengisian :

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kotak nilai
- Dinilai oleh peneliti/guru
- Jangan memberikan tanda apapun pada kolom skor

No	Perkembangan Kecerdasan Bahasa	MTB (2)	MDB (1)	TMS (0)	Skor
1	Menirukan kembali 2 sampai dengan 3 urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran)				
2	Mengikuti 1 sampai dengan 2 perintah sekaligus				
3	Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, dan bagaimana secara sederhana				
4	Bicara lancar dengan kalimat sederhana				
5	Mengenal kata-kata yang menunjukkan posisi didalam, diluar, dikiri, dikanan, diatas dan dibawah				
6	Menunjuk, menyebutkan, dan memperagakan gerakan-gerakan sederhana, misalnya duduk, jongkok, berlari, makan, menangis dan sebagainya				
7	Mengurutkan dan menggambarkan isi gambar seri (2-3 gambar)				
8	Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu. Misalnya coba sebutkan benda-benda yang berwarna hitam				
9	Bercerita tentang gambar yang dibuatnya sendiri.				
10	Mengenal kebalikan misalnya: siang malam, gelap terang, jauh dekat				
TOTAL					

Keterangan : MTB : Mampu tanpa bantuan
 : MDB : Mampu dengan bantuan
 : TM : Tidak mampu Sama Sekali

Skor : Optimal : 51-100%
 : Tidak Optimal: ≤ 50%

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI PRA DAN POST TES
PERKEMBANGAN KECERDASAN KINESTATIK

No Respon/len :

Tanggal Pengisian :

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kotak nilai
- Dinilai oleh peneliti/guru
- Jangan memberikan tanda apapun pada kolom skor

No	Perkembangan Kecerdasan Bahasa	MTB (2)	MDB (1)	TMS (0)	Skor
1	Membuat berbagai bentuk sederhana dengan menggunakan plastisin, playdough/tanak liat, adonan tepung.				
2	Meniru melipat kertas sederhana (5-7 lipatan) secara horizontal, diagonal, dan vertikal menjadi bermacam-macam benda				
3	Meniru membuat garis tegak, datar miring, lengkung dan lingkaran				
4	Mencocok bentuk sesuai pola				
5	Memegang pensil/kuas dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)				
6	Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media				
7	Meronce dengan berbagai media misal manik-manik, kertas, bagian tanaman, dan lain-lain sesuai pola				
8	Menggunting, dengan berbagai media berdasarkan pola/bentuk (lurus, gelombang, zigzag, lingkaran, segiempat, segitiga)				
9	Menyusun menara kubus minimal 12 kubus				
10	Membuat lingkaran dan bujur sangkar dengan rapi				
TOTAL					

Keterangan : MTB : Mampu tanpa bantuan

: MDB : Mampu dengan bantuan

: TM : Tidak mampu Sama Sekali

Skor : Optimal : 51-100%

: Tidak Optimal: ≤ 50%

Lampiran 8

SATUAN ACARA KEGIATAN

Materi : Alat Permainan Edukatif Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun

Waktu : Penelitian dilakukan selama 30 menit setiap hari selama 16 hari

a. Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah diberikan alat permainan edukatif anak pra sekolah usia 4-5 tahun, perkembangan *multiple intelligences*: kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestetik anak prasekolah usia 4-5 tahun akan meningkat.

2. Tujuan Khusus

- a. Menunjukkan rasa senang dan minat terhadap permainan: bermain kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan
- b. Melakukan aktivitas bermain kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan
- c. Anak mampu menyelesaikan permainan yang diberikan

b. Waktu

Aktivitas bermain kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan dilakukan 1 hari 1 permainan selama 2-3 minggu dengan permainan yang berganti-ganti dengan durasi 20-30 menit

c. Tempat

Tempat aktivitas bermain kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan dilakukan di ruang kelas TK R.A Dewi Sartika 2 Kamal.

d. Peserta Bermain

Anak TK A (usia 4-5 tahun)

e. Fasilitator

1. Guru kelas
2. Peneliti

f. Jenis Permainan

Jenis permainan yang digunakan adalah kartu bergambar, melipat kertas sederhana, membentuk benda dari adonan kue, meronce kertas dan sedotan

g. Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu
1.	Pembukaan 1. Hari I : 1) Memberikan salam 2) Memperkenalkan diri 3) Menyampaikan tujuan 2. Hari ke II s/d XVI 1) Memberikan salam 2) Menyampaikan tujuan	5 menit
2.	Pelaksanaan 1. Hari ke-1 : Berikan APE kartu bergambar Hari ke-2 : Berikan APE adonan kue (<i>play dough</i>) Hari ke-3 : Berikan APE melipat kertas Hari ke-4 : Berikan APE meronce Dst-nya bergantian selama 2 minggu 2. Guru kelas ikut terlibat 3. Berikan waktu yang cukup untuk bermain 4. Tetap berkomunikasi dengan anak selama permainan 5. Hindari mengkritik anak selama permainan 6. Akhiri permainan dan jelaskan kontrak permainan berikutnya dengan bahasa yang mudah dimengerti anak prasekolah usia 4-5 tahun.	20 menit

3.	Terminasi 1. Mengucapkan terimakasih setelah melakukan kegiatan 2. Membuat kontrak untuk kegiatan selanjutnya 3. Mengucapkan salam penutup kegiatan	5 menit
----	---	---------

h. Evaluasi

1. Evaluasi Struktur:

- 1) Alat permainan yang akan digunakan tersedia
- 2) Kontrak dilakukan minimal 1 jam sebelum kegiatan permainan dilakukan

2. Evaluasi Proses:

- 1) Anak selalu hadir dalam kegiatan permainan
- 2) Anak mampu mengikuti kegiatan permainan dengan ekspresi wajah senang dan tidak takut untuk melakukan permainan
- 3) Anak mau mengikuti kegiatan sampai selesai.

3. Evaluasi Hasil:

- 1) Anak kooperatif pada saat kegiatan tanpa adanya penolakan
- 2) Anak dapat mengenal huruf dan kosakata
- 3) Anak dapat membuat bentuk setelah diberi contoh terlebih dahulu
- 4) Anak mampu menginterpretasikan bentuk yang telah dibuatnya dengan membuat cerita atau mewarnai bentuk yang telah dibuatnya.
- 5) Peningkatan kecerdasan bahasa dan kinestetik anak diobservasi melalui lembar observasi Pedoman penilaian taman kanak-kanak dari Departemen Pendidikan Nasional (2006)

MATERI ALAT PERMAINAN EDUKATIF

1. Bermain kartu bergambar

1) Deskripsi :

Permainan menggunakan kartu bergambar buah-buahan dan tanaman.

2) Manfaat :

- Melatih anak mengenal huruf
- Menambah perbendaharaan kosakata

3) Cara memainkan :

- a. Sediakan kartu gambar buah atau tanaman
- b. Ajak anak duduk melingkar
- c. Bagikan kartu pada anak masing-masing satu
- d. Setiap anak disuruh membuka kartu dan menebak gambar yang ada pada kartu dan huruf yang tertera pada kartu
- e. Suruh anak bercerita tentang gambar yang dilihatnya

2. Melipat kertas sederhana

1). Deskripsi :

Permainan menggunakan kertas warna-warni yang dilipat menjadi bentuk-bentuk yang sederhana.

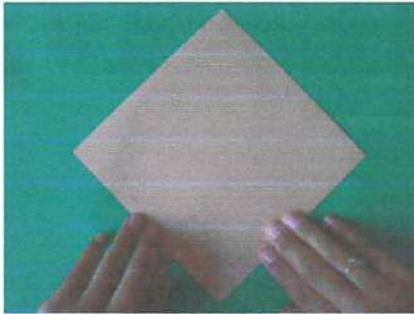
2). Manfaat :

- Melatih anak untuk mengikuti arahan/belajar meniru
- Melatih anak berkreaitivitas dengan membentuk model baru
- Melatih motorik halus anak

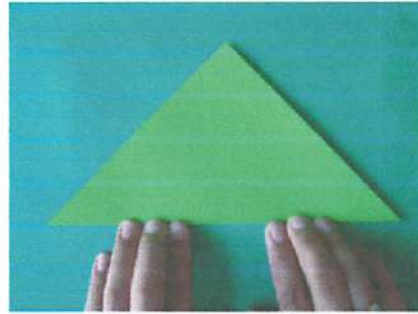
- Dapat merangsang kecerdasan bahasa melalui cerita anak tentang kertas yang dilipat.

3). Cara memainkan :

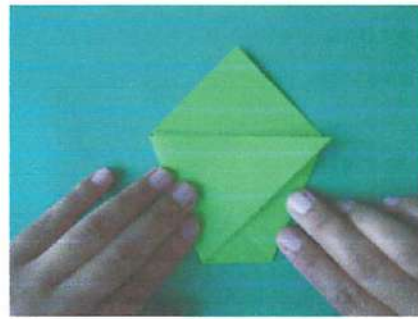
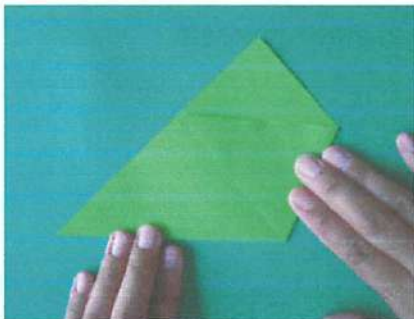
a. membuat gelas.



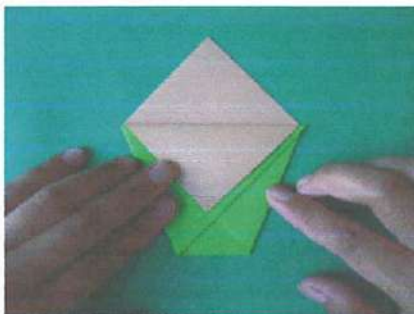
1. Bentangkan selembar kertas, yang berwarna di bawah



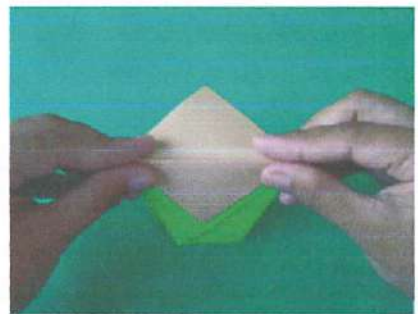
2. Lipat pada garis diagonal, membentuk lipatan lembah



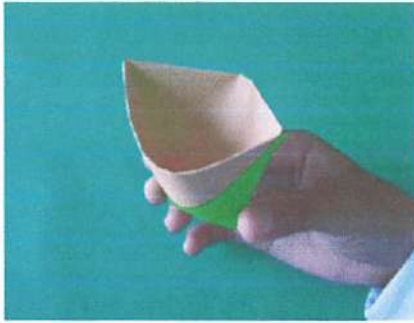
3. Lipat pada satu kakinya, hingga ujung menyentuh batas kertas dan lakukan hal yang sama untuk sebelahnya



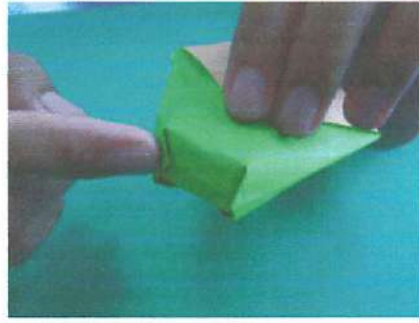
4. Buka ujung atas, akan terlihat warna lain



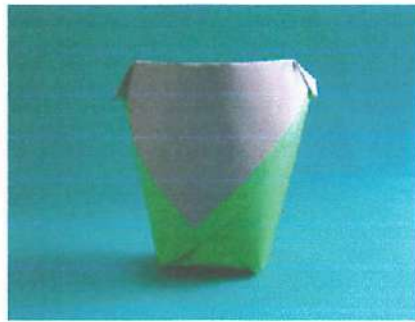
5. Lipat masing-masing bagiannya ke arah berlawanan



6. Buat bentukan oval atau melingkar, selesai

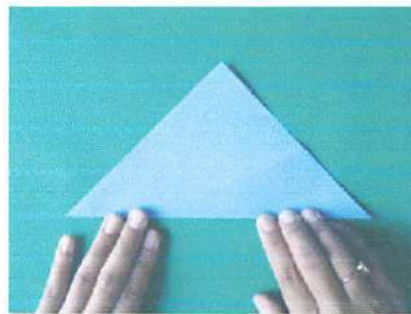
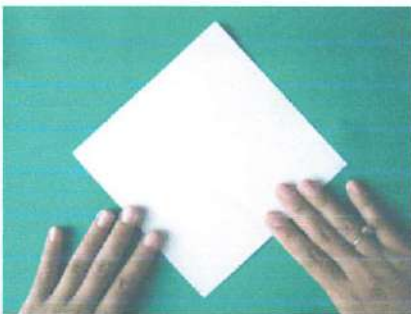


7. Jika ingin gelasnya bisa didudukkan lipat bagian ujung

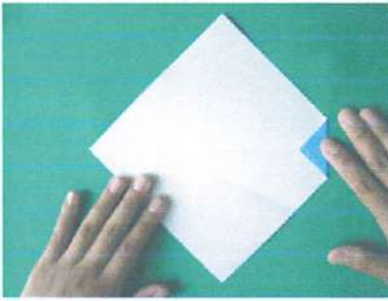


11. Gelas siap digunakan

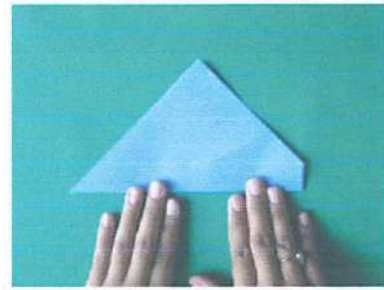
b. Membuat Ikan



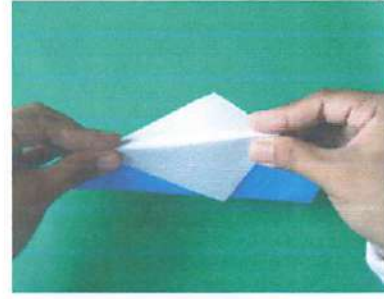
1. Bentangkan selembar kertas dengan sisi berwarna di bawah dan lipat pada garis diagonalnya, membentuk lipatan lembah



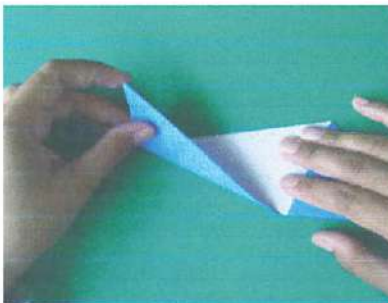
3. Buka kembali lalu buat lipatan kecil pada salah satu ujung



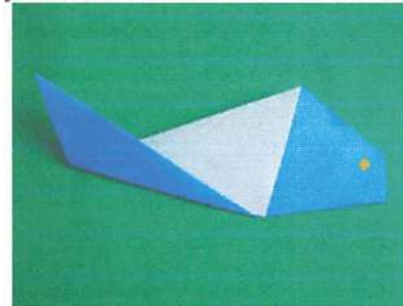
4. Lipat kembali sesuai lipatan lembah sebelumnya



5. Lipat salah satu bagian seperti pada gambar dan buat serupa untuk yang satunya lagi, perhatikan caranya



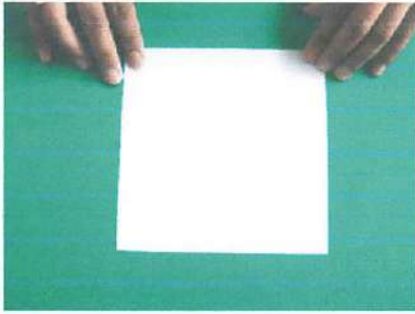
6. Lipat lagi sesuai garis



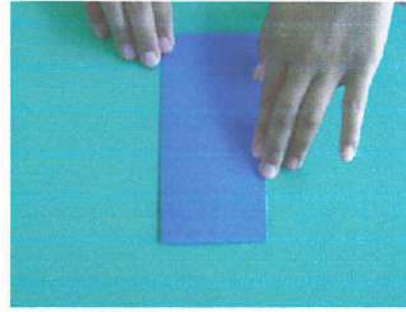
7. Tempel potongan bulat kertas seperti di atas untuk

Gambar 4.3 cara melipat kertas menjadi gelas dan ikan dikutip dari www.sanggar-origami.com

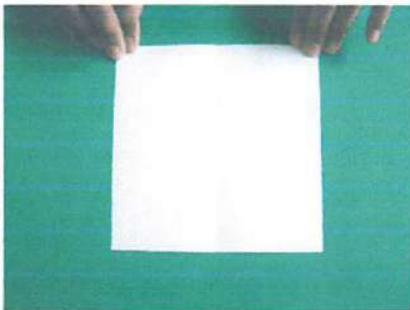
c. Membuat rumah.



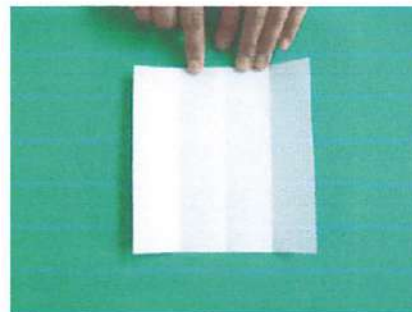
1. Bentangkan selembar kertas, bagian berwarna letak di bawah



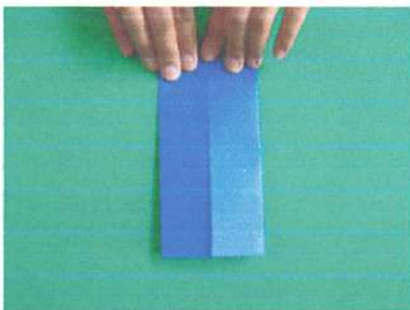
2. Buat lipatan lembah, seperti pada gambar



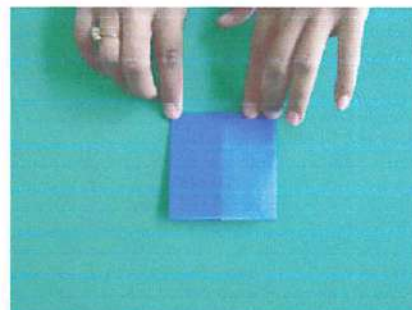
3. Buka kembali



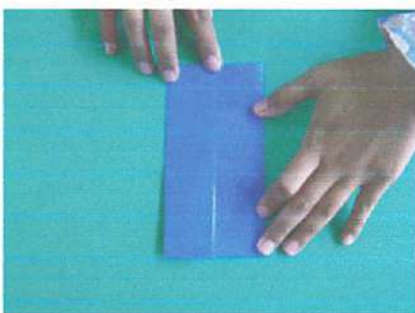
4. Buat lipatan tengahnya



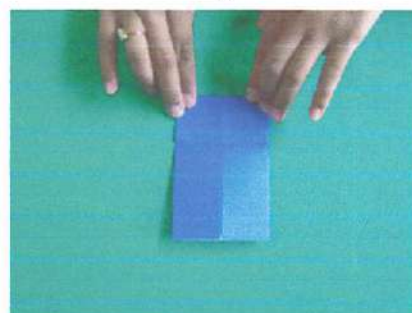
5. Lipat kanan dan kirinya hingga bertemu di tengah



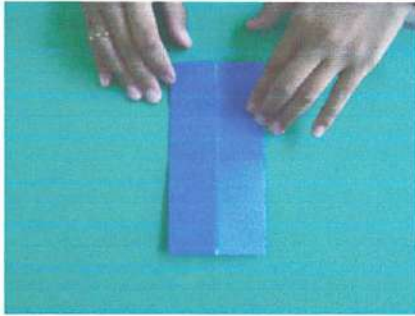
6. Lipat lembah, ratakan pada sisi luarnya



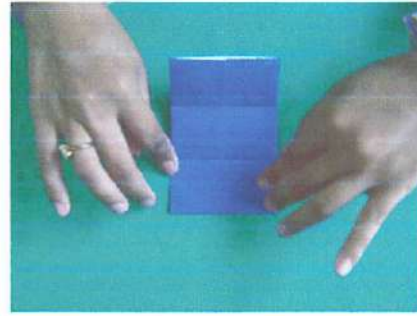
7. Buka lagi



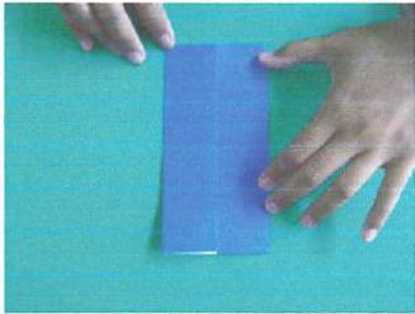
8. Lipat pada ukuran setengahnya



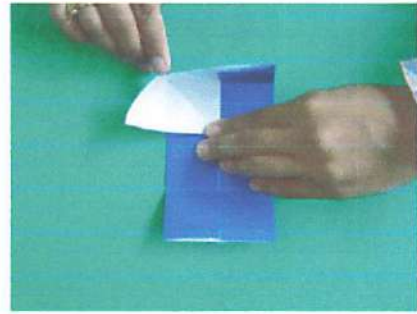
9. Buka lagi



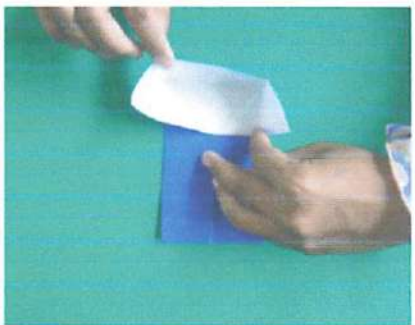
10. Lipat lagi untuk bagian lainnya



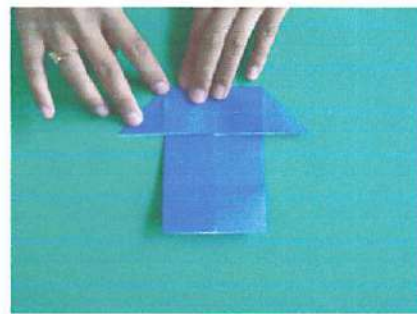
11. Terlihat bekas-bekas lipatan



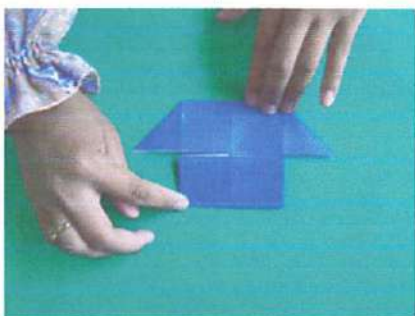
12. Buka sisinya seperti gambar



13. Buka sisi lainnya seperti



14. Rapihkan pada setiap bekas lipatan



15. Lipat pada bagian bawahnya ke arah belakang.



16. Tempelkan potongan kertas untuk pintu dan jendela.

Gambar 4.4 cara melipat kertas menjadi gelas dan ikan dikutip dari www.sanggar-origami.com

3. Membentuk benda dari adonan kue

1). Deskripsi :

Permainan yang menggunakan bahan-bahan adonan kue sebagai pengganti lilin, dengan cara :

Bahan :

1 cangkir garam

3 cangkir tepung terigu

1 sdm minyak goreng

Pewarna makanan (sesua selera : hijau, merah, kuning, dll)

1 cup air

Cara membuat :

1. campur garam dan tepung terigu, aduk rata, tambahkan minyak
2. Tambahkan tetesan pewarna makanan ke dalam air
3. Tuang air yang telah diberi pewarna ke dalam campuran terigu dan garam
4. Masukkan minyak goreng
5. Uleni adonan hingga kalis, *Play dough* siap digunakan



Gambar 4.4 adonan play dough dari tepung terigu dikutip dari www.infogoue.com

2). Manfaat

- Melatih anak untuk mengikuti arahan/belajar meniru
- Melatih anak berkeaktivitas dengan membentuk model baru
- Melatih motorik halus anak
- Melatih mewarnai pada benda
- Dapat merangsang kecerdasan logiko matematika dengan pengenalan warna dan bentuk

3). Cara memainkan

- a. Berikan adonan kue yang sudah disediakan oleh pendidik/peneliti
- b. Bimbing anak untuk membuat bentuk seperti contoh yang diberikan oleh pendidik/peneliti
- c. Bahan yang sudah dibentuk dikeringkan lalu diwarnai oleh anak-anak dengan cat air.

4. Meronce kertas dan sedotan

1) Deskripsi

Permainan menggunakan sedotan warna warni dan kertas berbentuk bunga yang akan disusun dengan tali dan membentuk roncean

2) Manfaat

- Melatih kecerdasan motorik halus
- Dapat merangsang kecerdasan visual melalui penataan warna dan pola manic-manik

3) Cara memainkan

- a. Berikan sedotan dan kertas bunga yang akan dironce oleh anak
- b. Berikan aba-aba pola yang akan dironce
- c. Beri aba-aba bunga berwarna merah dan masukkan pada tali
- d. Beri aba-aba sedotan warna kuning dan masukkan pada tali
- e. Lakukan pola tersebut secara bergantian sampai membentuk roncean panjang dan bantu anak menalikan ujung tali roncean

Lampiran 9

DATA TABULASI KARAKTERISTIK RESPONDEN

No	Anak					Ibu			
	Usia	Jenis Kelamin	Riwayat Play Group	Status Anak	Urutan Anak	Pendidikan	Usia	Pekerjaan	Penghasilan
1	2	2	2	1	1	4	3	1	3
2	2	2	1	1	2	3	4	1	4
3	2	1	2	1	1	3	1	1	1
4	1	1	1	1	1	3	3	4	5
5	2	2	1	1	2	4	3	4	5
6	2	2	2	1	5	4	4	1	5
7	2	1	2	1	5	3	3	1	3
8	1	2	1	1	1	3	2	3	3
9	1	1	1	1	1	3	1	2	2
10	2	2	2	1	1	1	4	1	1
11	2	1	2	1	2	3	4	3	3
12	1	2	2	1	2	3	4	3	3
13	1	1	2	1	2	4	3	4	4
14	1	1	1	1	3	1	3	3	3
15	1	2	1	1	1	3	2	3	4
16	1	2	1	3	1	3	2	2	5
17	2	1	2	1	3	3	2	1	4
18	2	1	1	1	3	3	2	1	4
19	2	2	2	1	2	3	2	1	5
20	2	2	2	1	1	4	3	3	3

Keterangan

1. Responden Anak :

a. Jenis Kelamin

1. Laki-laki

2. Perempuan

b. Usia

1. 4 tahun

2. 5 tahun

c. Riwayat *PlayGrup*

1. Pernah masuk playgrup

2. Tidak pernah masuk playgrup

- d. Status Anak
 - 1. Kandung
 - 2. Tiri
 - 3. Angkat
 - e. Urutan anak
 - 1. ke 1 dari 1bersaudara
 - 2. ke 2 dari 2 bersaudara
 - 3. ke 1 dari 2 bersaudara
 - 4. ke 1 dari 3 bersaudara
 - 5. ke 3 dari 3 bersaudara
2. Responden Ibu Ibu
- a. Pendidikan.
 - 1.Lulus SD
 - 2.Lulus SLTP
 - 3.Lulus SLTA
 - 4.Lulus Perguruan Tinggi
 - 5.Tidak Lulus Sekolah
 - b. Usia.
 - 1.20 – 25 tahun.
 - 2.26 – 30 tahun
 - 3.31 – 35 tahun
 - 4.> 35 tahun
 - c. Pekerjaan
 - 1.Ibu Rumah Tangga
 - 2.Wiraswasta
 - 3.Swasta
 - 4.Pegawai Negeri

d. Penghasilan Orang Tua

1.< Rp. 600.000,-

2.Rp. 600.000 – Rp. 1.000.000,-

3.Rp. 1000.000 – Rp.1.500.000,-

4.Rp. 1.500.000 – Rp.2.000.000,-

5.>Rp.2.000.000,-

Lampiran 10

DATA TABULASI RESPONDEN SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Responden Kelompok Perlakuan	Perkembangan Bahasa				Perkembangan Motorik Halus				Responden Kelompok Kontrol	Perkembangan Bahasa				Perkembangan Motorik Halus			
	Pre	Skore (%)	Post	Skore (%)	Pre	Skore (%)	Post	Skore (%)		Pre	Skore (%)	Post	Skore (%)	Pre	Skore (%)	Post	Skore (%)
An "H"	3	15%	8	40%	6	30%	8	40%	An "So"	6	30%	6	30%	6	30%	6	30%
An "L"	8	40%	11	55%	9	45%	10	50%	An "P"	10	50%	11	55%	10	50%	10	50%
An "Sa"	10	50%	16	80%	10	50%	12	60%	An "B"	15	75%	15	75%	15	75%	15	75%
An "Al"	9	45%	15	75%	9	45%	16	80%	An "M"	12	60%	12	60%	16	80%	16	80%
An "I"	10	50%	18	90%	11	55%	18	90%	An "G"	6	30%	7	35%	9	45%	9	45%
An "Y"	15	75%	19	95%	12	60%	17	85%	An "Fe"	14	70%	14	70%	14	70%	14	70%
An "Am"	16	80%	19	95%	13	65%	18	90%	An "Ai"	14	70%	15	75%	10	50%	11	55%
An "Sl"	5	25%	9	45%	9	45%	14	70%	An "Ji"	10	50%	10	50%	9	45%	9	45%
An "Ja"	10	50%	18	90%	10	50%	18	90%	An "D"	10	50%	10	50%	9	45%	9	45%
An "N"	12	60%	18	90%	10	50%	17	85%	An "Fa"	10	50%	10	50%	10	50%	10	50%

Keterangan

Optimal : 51-100%

Tidak Optimal : ≤ 50%

Lampiran 11

Mann-Whitney Test

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
post bahasa kontrol dan perlakuan	20	13,05	4,174	6	19	10,00	13,00	17,50
post kinestatik kontrol dan perlakuan	20	12,85	3,870	6	18	9,25	13,00	16,75
multiple intelligences	20	1,50	,513	1	2	1,00	1,50	2,00

Mann-Whitney Test

Ranks

	multiple intelligences	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post bahasa kontrol dan perlakuan	perlakuan	10	13,35	133,50
	kontrol	10	7,65	76,50
	Total	20		
post kinestatik kontrol dan perlakuan	perlakuan	10	13,50	135,00
	kontrol	10	7,50	75,00
	Total	20		

Test Statistics(b)

	post bahasa kontrol dan perlakuan	post kinestatik kontrol dan perlakuan
Mann-Whitney U	21,500	20,000
Wilcoxon W	76,500	75,000
Z	-2,166	-2,281
Asymp. Sig. (2-tailed)	,030	,023
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,029(a)	,023(a)

a Not corrected for ties.

b Grouping Variable: multiple intelligences

Wilcoxon Signed Rank Test

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Percentiles		
						25th	50th (Median)	75th
pre kemampuan bahasa perlakuan	10	9,80	3,994	3	16	7,25	10,00	12,75
pre kemampuan kinestatik perlakuan	10	9,90	1,912	6	13	9,00	10,00	11,25
pre kemampuan bahasa kontrol	10	10,80	2,974	6	15	9,25	10,00	14,00
pre kemampuan kinestatik kontrol	10	10,80	3,155	6	16	9,00	10,00	14,25
pos kemampuan bahasa perlakuan	10	15,10	4,228	8	19	10,50	17,00	18,25
post kemampuan kinestatik perlakuan	10	14,80	3,645	8	18	11,50	16,50	18,00
post kemampuan bahasa kontrol	10	11,00	3,091	6	15	9,25	10,50	14,25
post kemampuan kinestatik kontrol	10	10,90	3,143	6	16	9,00	10,00	14,25

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pos kemampuan bahasa perlakuan - pre kemampuan bahasa perlakuan	Negative Ranks	0(a)	,00	,00
	Positive Ranks	10(b)	5,50	55,00
	Ties	0(c)		
	Total	10		
post kemampuan kinestatik perlakuan - pre kemampuan kinestatik perlakuan	Negative Ranks	0(d)	,00	,00
	Positive Ranks	10(e)	5,50	55,00
	Ties	0(f)		
	Total	10		
post kemampuan bahasa kontrol - pre kemampuan bahasa kontrol	Negative Ranks	0(g)	,00	,00
	Positive Ranks	2(h)	1,50	3,00
	Ties	8(i)		
	Total	10		
post kemampuan kinestatik kontrol - pre kemampuan kinestatik kontrol	Negative Ranks	0(j)	,00	,00
	Positive Ranks	1(k)	1,00	1,00
	Ties	9(l)		
	Total	10		

- a pos kemampuan bahasa perlakuan < pre kemampuan bahasa perlakuan
- b pos kemampuan bahasa perlakuan > pre kemampuan bahasa perlakuan
- c pos kemampuan bahasa perlakuan = pre kemampuan bahasa perlakuan
- d post kemampuan kinestatik perlakuan < pre kemampuan kinestatik perlakuan
- e post kemampuan kinestatik perlakuan > pre kemampuan kinestatik perlakuan
- f post kemampuan kinestatik perlakuan = pre kemampuan kinestatik perlakuan
- g post kemampuan bahasa kontrol < pre kemampuan bahasa kontrol
- h post kemampuan bahasa kontrol > pre kemampuan bahasa kontrol
- i post kemampuan bahasa kontrol = pre kemampuan bahasa kontrol
- j post kemampuan kinestatik kontrol < pre kemampuan kinestatik kontrol
- k post kemampuan kinestatik kontrol > pre kemampuan kinestatik kontrol
- l post kemampuan kinestatik kontrol = pre kemampuan kinestatik kontrol

Test Statistics(b)

	pos kemampuan bahasa perlakuan - pre kemampuan bahasa perlakuan	post kemampuan kinestatik perlakuan - pre kemampuan kinestatik perlakuan	post kemampuan bahasa kontrol - pre kemampuan bahasa kontrol	post kemampuan kinestatik kontrol - pre kemampuan kinestatik kontrol
Z	-2,816(a)	-2,820(a)	-1,414(a)	-1,000(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005	,005	,157	,317

- a Based on negative ranks.
- b Wilcoxon Signed Ranks Test

DOKUMENTASI PENELITIAN

