

VOLUME 1
NOMOR 3
JUNI 2014

jurnal
PAUD

ISSN
2338-4832

Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini



Jurnal PAUD	Volume 1	Nomor 3	Halaman 141-212	Malang JUNI 2014	ISSN 2338-4832
----------------	----------	---------	--------------------	---------------------	-------------------

JURNAL PAUD

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN 2338-4832
Volume 1, Nomor 3, Juni 2014, hlm. 141-212

JURNAL PAUD terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan November, memuat artikel hasil penelitian Teori dan Praktik di bidang Pendidikan Anak Usia Dini.

Ketua Penyunting

I Wayan Utama

Wakil Ketua Penyunting

Muh. Arafik

Penyunting Pelaksana

Kentar Budhojo

A. Samawi

Musa Sukardi

Usep Kustiawan

Suryadi

Retno Tri Wulandari

Wuri Astuti

Penyunting Ahli (Mitra Bestari)

Sugeng Santoso (UNJ)

Rakimahwati (UNP)

Rahma Hasibuan (UNESA)

Pelaksana Tata Usaha

Pramono

Ony Herdianto

Windhita Pranawengrum

Fitria Yuliati Wiludjeng

M. Abdul Ghofur

Nia Windyaningrum

Alamat Penyunting dan Tata Usaha: Kantor Laboratorium Jurusan KSDP, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Jln. Ki Ageng Gribig No.45 Malang 65138, Telp. (0341) 712192 Psw. 111 atau Telp./Faks. (0341) 712192. E-mail: jurnal.paud@um.ac.id dan jurnal.paud@fip.um.ac.id. Langganan setahun (2 nomor) Rp.40.000,00 (empat puluh ribu rupiah). Uang langganan dikirimkan dengan pos waduk ke alamat Ketua Penyunting (I Wayan Utama) atau melalui **Bank BRI, Rekening Nomor 0151-40-045896-50-0 a.n. I Wayan Utama.**

JURNAL PAUD diterbitkan oleh Program S1 PG-PAUD, Jurusan KSDP, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. **Dekan:** Supriyono. **Ketua Jurusan:** Sutrisno. **Ketua Program:** Musa Sukardi. Terbit Pertama kali pada tahun 2013 dengan nama JURNAL PAUD.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah dimuat dalam media cetak lain. Syarat-syarat, format dan tata tulisnya dapat diperiksa pada **Petunjuk bagi (Calon) Penulis JURNAL PAUD** di sampul belakang dalam jurnal ini. Artikel yang dimuat telah ditelaah oleh Mitra Bestari untuk dinilai kelayakannya. Penyunting melakukan penyuntingan atas tulisan yang dimuat.

Dicetak di Percetakan UM Press. Isi di luar tanggung jawab Percetakan.

JURNAL PAUD

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2338-4832

Volume 1, Nomor 3, Juni 2014, hlm. 141-212

DAFTAR ISI

- Pengembangan RKM Berbasis Permendiknas 59 Tahun 2009 141-146
Endang Sri Redjeki
- Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 dengan Menggunakan Media Loker Cerdas 147-152
pada Anak Kelompok A di TK Muslimat NU 17 Kebonsari Malang
Any Maisaroh
- Internalisasi Karakter Sosial melalui Budaya Sekolah (Studi pada Taman Kanak-kanak Berbasis 153-160
Islam di Purwokerto)
Tri Na'imah
- Inovasi Media Pembelajaran bagi Kecerdasan Jamak Anak Taman Kanak-kanak 161-166
Eny Nur Aisyah
- Pengembangan Permainan Kartu Apel dalam Pembelajaran Membuat dan Memodifikasi Urutan 167-174
Pola pada Anak Kelompok B TKK Mardi Wiyata Malang
Theresia Komang Triharyani, I Wayan Sutama, Pramono
- Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Kelompok B di 175-182
TK
Nopa Simamora, Musa Sukardi, Wuri Astuti
- Pengembangan Motorik Halus melalui Kegiatan Melipat Kertas Sesuai Bidang Pengembangan 183-187
Anak Usia Dini
I Made Seken
- Pengembangan Tari Permainan Simpai pada Pembelajaran Motorik Kasar di TK Mutiara Hati 188-197
Kabupaten Nganjuk
Christina Fuji Ayuning Tias, Heru Widijoto, Retno Tri Wulandari
- Perolehan Bahasa dalam Pendidikan bagi Anak Usia Dini 198-207
Evania Yafie
- Pengaruh Stimulasi Modifikasi *Brain Gym* Model Dennison terhadap Penguasaan Konsep 208-212
Bilangan Anak Kelompok B TK Diponegoro Ngajum-Malang
Ardhana Reswari, Saichudin, Abdul Huda

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI KECERDASAN JAMAK ANAK TAMAN KANAK-KANAK

Eny Nur Aisyah

PG-PAUD Universitas Negeri Malang

***Abstract:** The successfully children not only by their intelligence quotient but also their multiple intelligence. Therefore the teacher must have good strategy to stimulate their multiple intelligence while studied process by media innovation education. But on fact, the teachers of kinder garten was feel unsuccessfully to develop a media innovation education to increased their children brightness. With the result that the Children multiple intelligences not rising up as expected. It's was very importance to develop our children knowledge, inspect about media education innovation in Kinder-garten education to increase their multiple intelligence. This study aimed to describe media innovation development to increase the children's multiple intelligence of kindergarten.*

Abstrak: Keberhasilan seorang anak tidak hanya dengan intelektual yang baik namun juga berbagai kecerdasan jamak yang dimiliki. Hal ini menuntut kemampuan guru untuk dapat merangsang kecerdasan jamak mereka selama proses belajar melalui inovasi media pembelajaran. Namun kenyataannya masih banyak guru Taman Kanak-kanak belum mampu melakukan inovasi pembuatan media pembelajaran dengan baik guna meningkatkan kecerdasan jamak mereka, sehingga banyak anak yang belum dapat berkembang kecerdasan jamaknya secara maksimal. Penulisan ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak Taman Kanak-kanak.

Kata kunci: inovasi media pembelajaran, kecerdasan jamak

Usia anak TK berkisar antara 4 sampai 6 tahun yakni masuk dalam kategori anak usia dini yang berusia nol sampai enam tahun. Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga disebut sebagai periode emas (*golden age periode*). Pada masa ini anak sangat mudah dirangsang untuk meningkatkan kecerdasannya. Kesalahan dalam hal merangsang, membimbing dan menanamkan nilai-nilai dasar akan berakibat fatal bagi perkembangannya di masa yang akan datang. Rangsangan yang tepat, terukur dan terarah

sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kecerdasannya sebagai bekal untuk melalui kehidupannya.

Setiap anak terlahir cerdas, dan masing-masing anak memiliki kecerdasan yang beragam tidak hanya cerdas secara IQ (*Intelligence Quotient*) namun juga kecerdasan lainnya. Teori kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence* atau MI) merupakan istilah yang relatif baru dikenalkan oleh Howard Gardner, didalamnya menyatakan ada dua belas macam kecerdasan manusia yang membutuhkan rangsangan tepat untuk dapat

berkembang, yakni: Kecerdasan Logika-Matematika (*Logical Mathematical Intelligence*), Kecerdasan Bahasa (*Linguistic Intelligence*), Kecerdasan Visual-Spasial (*Visual-Spatial Intelligence*), Kecerdasan Kinestetik-Tubuh (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*), Kecerdasan Musik (*Musical Intelligence*), Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*), Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*), Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligence*), Kecerdasan Spiritual, Kecerdasan Intuisi, Kecerdasan Eksistensi, dan Kecerdasan Kuliner.

Banyaknya kecerdasan yang dimiliki seseorang maka tidak akan ada orang yang merasa bodoh. Dan kelak di masa yang akan datang mereka akan dapat membidangi keahliannya sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya penuh percaya diri dan dedikasi serta loyal terhadap pekerjaan.

Menekankan pentingnya memahami bahwa setiap anak terlahir dengan memiliki kecerdasan, maka hendaknya proses pembelajaran mampu mengembangkan kecerdasan anak hingga ia dapat menemukan sendiri kecerdasan yang dimiliki. Salah satu yang memiliki hal besar dalam mengembangkan kecerdasan mereka dalam proses belajarnya adalah kemampuan seorang guru berinovasi dengan media pembelajaran.

Proses menemukan atau mengimplementasikan sesuatu yang baru ke dalam situasi yang baru adalah merupakan bagian dari berinovasi. Saat ini kekurangmampuan guru berinovasi mengembangkan media pembelajaran secara tepat dalam kegiatan belajar di kelas menjadi

salah satu faktor yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Padahal jika upaya pengembangan media bisa dilakukan dengan seksama maka proses pembelajaran yang terjadi dalam kelas antara guru dan siswa akan dapat berlangsung dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Oleh karena itu, untuk menjawab kebutuhan tersebut maka tulisan ini akan mengkaji lebih lanjut pengetahuan tentang inovasi media dalam pembelajaran anak usia dini guna mengembangkan kecerdasan jamak mereka berdasarkan dari beberapa masalah yang dikaji: 1) Apa jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak Taman Kanak-kanak? 2) Bagaimana inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak Taman Kanak-kanak? 3) Komponen kecerdasan jamak apa saja yang dapat ditingkatkan melalui inovasi media pembelajaran?

Kecerdasan Jamak Anak Taman-Kanak-kanak

Teori kecerdasan jamak atau *multiple intelligence*, merupakan buah pikir dari Howard Gardner. Dalam bukunya *Frame of mind*, Gardner (1993) mengemukakan secara terperinci bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata, kemampuan menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk dapat diselesaikan, juga kemampuan menciptakan sesuatu yang akan mendapatkan penghargaan dari lingkungan.

Pada setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan

sebagai hasil faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi.

Selanjutnya Gardner (1993) mengemukakan bahwa kecerdasan terbagi menjadi dua, yakni secara biologis dan psikologis. Secara biologis kecerdasan akan berkembang alami, sedangkan secara psikologis kecerdasan perlu distimulasi oleh lingkungan sekitar anak.

Lingkungan menjadi faktor yang dominan untuk menstimuli kecerdasan jamak anak selain faktor psikologis, sehingga menghargai keunikan setiap anak dengan berbagai variasi cara belajar serta mengaktualisasikan diri dalam kehidupan sehari-hari dengan tanpa batas menjadikan seorang anak akan lebih berkembang tingkat kecerdasannya melalui dukungan, pengayaan dan pembelajaran yang tepat (Amstrong 2003). Untuk emaksimalkan kecerdasan tersebut menurut Ericson dalam Broson (1999) stimulasi yang tepat sesuai karakteristik, dan tingkat kecerdasan serta perkembangan anak harus diberikan sejak dini dalam kehidupannya.

Oleh karena itu kecerdasan itu harus dipelihara, ditumbuhkembangkan secara optimal oleh orang dewasa di sekitar anak. Hal ini tentu saja hanya dapat dilakukan apabila orang tua, pendidik memahami akan kecerdasan itu sehingga dapat diterapkan dalam proses belajar di rumah, sekolah, tempat bermain, dan juga lainnya.

Berikut ini dijelaskan secara ringkas satu persatu dari bentuk-bentuk kecerdasan yang dimaksud oleh Gardner dalam Shearer (2004), antara lain:

1. Kecerdasan Bahasa (*Linguistic Intelligence*):

Kecerdasan bahasa erat hubungannya dengan keterampilan orang dalam menguasai bahasa

tulisan dan lisan. menjelaskan bahwa ciri utama dari kecerdasan berbahasa meliputi kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif dalam membaca, menulis, dan berbicara.

2. Kecerdasan Musik (*Musical Intelligence*): Kecerdasan musikal meliputi kepekaan terhadap tangga nada, irama, dan warna bunyi (kualitas suara) serta aspek emosional akan bunyi yang berhubungan dengan bagian fungsional dari apresiasi musik, bernyanyi, dan memainkan alat music.
3. Kecerdasan Logika-Matematika (*Logical Mathematical Intelligence*): Kecerdasan logika-matematika meliputi keterampilan berhitung juga berpikir logis serta memecahkan masalah.
4. Kecerdasan Visual-Spasial (*Visual-Spatial Intelligence*): Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan untuk mempresentasikan dunia melalui gambaran-gambaran mental dan ungkapan artistik.
5. Kecerdasan Kinestetik-Tubuh (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*): Kecerdasan kinestetik menyoroti kemampuan untuk menggunakan seluruh badan (atau bagian dari badan) dalam membedakan berbagai cara baik untuk ekspresi gerak maupun aktivitas yang bertujuan.
6. Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*): kemampuan menilai diri yang akurat, penentuan tujuan, memahami diri atau instropeksi, dan mengatur emosi diri.
7. Kecerdasan Interpesonal (*Interpersonal Intelligence*): kemampuan seseorang dalam mengatur hubungan antar individu. Contoh profesi yang pekerjaan sehari-harinya berhadapan dengan orang, seperti guru,

dokter, polisi, atau pedagang perlu lebih trampil dalam kecerdasan interpersonal.

8. Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligence*): Kemampuan yang menonjol dalam menunjukkan rasa empati, pengenalan, dan pemahaman tentang kehidupan dan alam (tanaman, hewan, geologi).
9. Kecerdasan Spiritual: kemampuan spiritual dengan indikasi cenderung lebih dekat kepada Tuhan, memiliki kepekaan batin yang kuat, mudah memahami tentang agama, memiliki visi dan misi hidup, serta tertib dalam ibadah.
10. Kecerdasan Intuisi: kemampuan memecahkan memecahkan setiap permasalahan, otodidak dalam aktivitas, sensitif terhadap sesuatu hal yang baru ditandai dengan keinginan untuk mencoba dan mempelajari hal yang baru dilihat hingga mampu memahami dan menguasai hal tersebut. Contoh orang yang memiliki kecerdasan intuisi adalah Thomas Alva Edison, penemu bola lampu yang suka terhadap tantangan baru, sistematis, tidak mudah putus asa hingga akhirnya berhasil dalam percobaan yang kesepuluh ribu.
11. Kecerdasan Eksistensial: kecerdasan yang memiliki indikasi sifat ingin tahu yang tinggi, kritis terhadap berbagai macam permasalahan, suka mempelajari hal baru, dan suka bertanya akan sesuatu hal yang kurang dipahami .
12. Kecerdasan Kuliner: kemampuan bereksplorasi dengan berbagai jenis makanan, peka terhadap aroma dan rasa, peka terhadap komposisi rasa, suka memasak dan segala hal yang berhubungan dengan masakan atau makanan.

Telah banyak pendidik mendiskusikan dengan antusias cara pengembangan berbagai

kecerdasan jamak di dalam kelas. Dengan perspektif kecerdasan jamak serta mencoba mengadopsi penggunaan dari kecerdasan jamak di dalam kelas sehingga seorang guru dapat melihat adanya perbedaan dalam gaya mengajar mereka, kurikulum sebagai suatu keseluruhan, dan juga cara pengorganisasian kelas. Karena ketika seorang guru dapat memandang perbedaan dalam setiap kecerdasan manusia, maka mereka pun akan mempunyai cara-cara efektif untuk mendidik para siswa di dalam kelas (Gardner, 2003).

Menggunakan kecerdasan jamak dalam pembelajaran merupakan salah satu cara yang efektif untuk dapat membantu mencapai tujuan pendidikan (Hopper dan Hurray, 2000). Dengan adanya dua belas kompetensi intelektual di dalam otak, maka seorang guru dapat menyertakan beberapa cara baru dan berbeda dalam pendekatan pembelajaran yang menggunakan satu atau lebih dari kombinasi kecerdasan jamak melalui sebuah rancangan inovasi media pembelajaran.

Inovasi Media Pembelajaran

Ansyar (1991) menyatakan bahwa Inovasi merupakan gagasan, perbuatan, atau suatu yang baru dalam konteks sosial tertentu untuk menjawab masalah yang dihadapi. Inovasi bisa dilakukan dalam berbagai aspek kehidupan khususnya dalam proses pembelajaran. Karena menurut Gagne dan Briggs (1979) di dalam proses pembelajaran berisi rancangan guna terlaksananya interaksi proses belajar untuk mendapatkan pengetahuan

Inovasi pendidikan adalah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati

sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *inverse* (penemuan baru) atau *discovery* (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan (Ibrahim, 1988). Inovasi dalam pembelajaran menjadi semakin bermakna apabila terwujud dalam sebuah inovasi rancangan media guna memperlancar proses belajar anak.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium, kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Arsyad, 2002; Sadiman, dkk., 1990). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

Banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini terkandung pengertian sebagai *medium* (Gagne: 1988) atau *mediator*, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar antara siswa dan isi pelajaran.

Berdasarkan ulasan tersebut maka media adalah sebagai alat penyampai pesan pembelajaran yang memiliki peran penting untuk selalu berinovasi sesuai dengan perkembangan zaman sehingga proses belajar menjadi lebih *reliable* dan bermakna bagi anak.

Hasil penelitian dari para pakar pendidikan rata-rata menyimpulkan bahwa pembelajaran

yang menyenangkan bagi anak tidak pernah terlepas dari faktor penunjang yakni media yang menarik. Menurut Montessori pada hakikatnya seorang anak akan dengan mudah belajar ketika disuguhkan dengan benda nyata karena ia belum mampu berpikir abstrak.

Terdapat bermacam-macam media pembelajaran: 1) media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan, 2) media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif/ mendengar, dan 3) media audio visual yaitu media yang memiliki unsur gambar dan suara

Melalui proses aktualisasi yang tepat media pembelajaran dalam proses belajar akan mendatangkan banyak manfaat antara lain: 1) menjelaskan informasi yang disampaikan, 2) menyenangkan proses belajar, dan 3) merangsang anak belajar.

Pengembangan Kecerdasan Jamak Anak Taman Kanak-Kanak melalui Pengembangan Media

Sejak usia dini, pengembangan kecerdasan jamak mustinya tidak hanya berfokus pada esensi inovasi media pembelajaran yang terjadi pada ranah proses belajar formal saja tapi juga in formal dan nonformal, karena sesungguhnya di dalam proses belajar terjadi interaksi yang multidimensional bagi si penyampai pesan maupun penerima pesan.

Secara tidak langsung pada prinsipnya dalam kehidupan, pada proses penyampaian pesan tersebut seorang guru maupun orang terdekat dengan anak memerlukan alat bantu/ media sebagai penyampai pesan, maka pengembangan kecerdasan jamak melalui inovasi

media pembelajaran dipandang sangat tepat dengan beberapa faktor yang menjadi penunjang meningkatkan kecerdasan seorang anak, diantaranya: efektifitas dan fungsi media yang sudah tidak relevan sebagai alat peyampai pesan, berkembangnya pengetahuan anak yang semakin kompleks, dan timbulnya kesadaran bahwa ternyata kecerdasan adalah sesuatu yang dimiliki setiap orang sehingga tuntutan terhadap inovasi media pembelajaran menjadi sebuah keharusan yang segera dilakukan oleh guru maupun orang-orang terdekat di sekitar anak baik di lingkungan formal, informal maupun non formal untuk dapat memudahkan mereka mentransformasi pengetahuan dengan menggugah maupun meningkatkan beberapa kecerdasan yang mungkin saja telah dimiliki anak dengan ataupun tidak disadari dari beberapa kecerdasan jamak yang ada.

Penerapan Media Pembelajaran meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak Taman-Kanak-kanak

Secara konseptual, kajian pengembangan terhadap inovasi pembelajaran di atas menjadi dasar pengembangan yang bisa dilakukan siapa pun dengan tanpa mengesampingkan prinsip pengembangan media. Sedangkan secara metodologis maka inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak bisa dilaksanakan dengan *action research*.

Kemampuan menghasilkan produk yang bisa digunakan untuk meningkatkan kecerdasan jamak anak dalam proses inovasi media dilakukan uji secara berkala melalui siklus-siklus tertentu dengan proses refleksi untuk mencapai target tingkat kecerdasan yang diharapkan atau

minimal setiap anak dapat terbaca memiliki satu kecerdasan dominan yang ada pada dirinya dengan tolak ukur yang pasti dan terarah.

Pendekatan yang perlu dilakukan bagi guru dan orang dewasa terdekat anak untuk mengembangkan kecerdasan jamak melalui inovasi media pembelajaran antara lain adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan tema, sesuai dengan tingkat perkembangan anak, media yang memiliki sifat multiguna, mudah digunakan, memiliki keamanan saat dipakai, ukuran yang tepat, menarik dari segi bentuk, ukuran dan warna, bahan yang mudah ditemukan, dapat digunakan secara individual dan kelompok, dan mudah dibersihkan ketika kotor. Implementasi penggunaan bisa dilakukan dalam proses belajar dalam kelas maupun di luar kelas. Bentuk inovasi tersebut bisa berupa boneka jari, boneka tangan, puzzle, kotak alfabet, kartu gambar, kartu bilangan, papan titian, jungkat jungkit, bola dunia, prosotan, ayunan dll.

Beberapa hal yang segera dapat dilakukan guru untuk melakukan inovasi media pembelajaran adalah: 1) melakukan observasi kecerdasan yang dimiliki masing-masing anak, 2) membuat daftar media yang harus dikembangkan sesuai kebutuhan, 3) mengikuti sebanyak mungkin pelatihan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran, 4) menyusun instrumen kecerdasan jamak dalam suatu tim penelitian yang teruji ahli untuk melihat peningkatan maupun penurunan yang terjadi dalam menerapkan inovasi media pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap siklusnya. Ini tidak terlepas dari prinsip keberfungsian media sebagai alat bantu

mengembangkan kecerdasan jamak anak yakni penyampaian pelajaran menjadi lebih terarah, menarik, interaktif, efektif, peningkatan kualitas belajar, dapat digunakan kapan saja dan dimanapun saja berada, dan perubahan peran guru dan siswa ke arah yang lebih positif (Kemp & Dayton: 1995). Kemenarikan penggunaan inovasi media pembelajaran agar tepat guna dan tujuan tidak terlepas dari penggunaan metode belajar yang sesuai dengan pedekatannya, antara lain metode bercerita, metode percobaan (*Experimental Method*), Metode Latihan Keterampilan (*Drill Method*), Metode Global (*fGanze Method*), sehingga pembelajaran bagi anak lebih bermakna dan menarik.

Kajian ini menemukan bahwa kecerdasan yang dimiliki masing-masing anak dapat digali dan temukan melalui suatu proses belajar. Konsep bermaknanya suatu pembelajaran bukan hanya untuk menyampaikan pengetahuan namun juga menggali dan meningkatkan kecerdasan anak melalui penyampaian pengetahuan dengan melakukan pengembangan media dalam pembelajaran. Kecerdasan jamak melegalkan siapapun untuk dapat dikatakan cerdas berdasarkan kemampuan yang dimiliki masing-masing individu dengan tanpa pengecualian, oleh karenanya kesadaran untuk mengenali kecerdasan yang dimiliki masing-masing anak harus diupayakan sejak dini untuk dilakukan. Hal ini berbeda dengan pandangan terdahulu bahwa manusia cerdas adalah mereka yang memiliki skor IQ yang tinggi, maka paradigma dan cara guru memandang kecerdasan terhadap siswanya pun harus segera dirubah dan mengfungsikan diri sebagai fasilitator anak untuk dapat menemukan

kecerdasan yang dimiliki melalui berbagai upaya dalam proses belajar.

Contoh Rancangan Inovasi Pembelajaran Media Taman Pintar untuk Meningkatkan kecerdasan Jamak Anak Usia Dini

Media Taman Pintar adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini melalui kegiatan pembelajaran, sebagai sebuah inovasi pembelajaran. Media Taman Pintar telah didesain berbentuk dua dimensi yang dapat dipajang sebagai hiasan atau bulletin board sebagai manfaat lain ketika tidak digunakan, serta memudahkan dalam penyimpanan. Sedangkan apabila akan digunakan dalam pembelajaran, setiap wahana dapat dipasang atau ditambahkan, sehingga media menjadi berbentuk tiga dimensi. Setiap wahana yang ada memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda, disesuaikan dengan sasaran kecerdasan jamak yang ingin dikembangkan, meskipun tetap mengacu pada lima bidang pengembangan sesuai kurikulum TK.

Gambar Media Taman Pintar tiga dimensi memiliki tiga wahana pembelajaran. Sedangkan macam-macam wahana yang ada dalam Media Taman Pintar antara lain:

Wahana Taman Bunga Aneka Warna (pembelajaran sains permulaan dengan memperkenalkan macam-macam warna, pencampuran warna, serta sifat-sifat air).

Wahana ini berupa botol-botol yang berisi cairan pewarna yang beraroma buah-buahan, serta bunga-bunga yang terbuat dari kain. Di wahana ini, peserta didik dapat melakukan

percobaan sederhana yaitu mencelupkan batang bunga kain ke dalam cairan warna, untuk melihat proses kapilaritas (air merambat melalui celah-celah kecil) dan mendapatkan bunga sesuai warna yang diinginkan (warna primer). Untuk mendapatkan warna bunga yang lain, anak dapat mencampurkan cairan warna yang satu dengan warna yang lain, sehingga menghasilkan warna baru (pencampuran warna). Setelah itu peserta didik dapat mengelompokkan bunga sesuai warnanya, serta menghitung masing-masing warna.

Selain itu peserta didik dapat diajak untuk melatih daya penciuman untuk meningkatkan kecerdasan kulinernya dengan cara menebak aroma yang tersembunyi dalam cairan warna atau bunga kain yang telah dicelupkan di dalamnya.

Kegiatan tambahan yang dapat diberikan adalah membuat bunga dari bermacam-macam bahan seperti kertas, tisu, sedotan dan sebagainya, yang nantinya dapat digunakan dalam percobaan selanjutnya, apakah setiap bahan dapat menyerap air atukah tidak.

Wahana Bermain Film Bayangan (pembelajaran fisik motorik terutama motorik halus, Pembelajaran agama dan moral, pembelajaran sains permulaan mengenai bayangan, pengenalan huruf dan angka).

Di wahana ini terdapat sebuah layar kain, rol film dari plastik, senter untuk membuat bayangan, serta aneka wayang termasuk wayang huruf dan angka.

Wayang yang adapat digunakan sebagai media untuk bercerita, baik dalam kegiatan pembuka ataupun kegiatan inti. Agar semakin menarik, guru dapat menerapkan teknik-teknik bercerita yang baik, serta memancing anak untuk

bermain dan bernyanyi dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan bahasa dan musikal anak.

Di wahana ini terdapat dua macam permainan film bayangan yaitu:

Film Bayangan Nyata, yang menggunakan gulungan plastik bergambar yang disinari senter, sehingga menghasilkan bayangan berwarna pada layar film. Wahana ini menyajikan pengetahuan dasar konsep film dengan menggunakan bayangan. Film atau gambar yang ditampilkan dapat bercerita tentang ajakan moral dan kebiasaan baik seperti membuang sampah pada tempatnya, cerita pengalaman, ataupun pengetahuan alam seperti metamorfosis kupu-kupu dan proses terjadinya hujan. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoperasikan film secara mandiri bergantian, bahkan memutar film atau karyanya sendiri, untuk meningkatkan minat dan motifasi belajar dan berkarya. Kegiatan pembelajaran di wahana ini dapat dimodifikasi menjadi kegiatan proyek, dimana anak-anak atau peserta didik diberi kesempatan untuk mengoperasikan kegiatan pemutaran film secara kelompok, untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerjasama.

Untuk melatih dan meningkatkan kecerdasan musikal anak, wahana bermain film bayangan ini telah dilengkapi dengan alat musik terompet yang dapat digunakan sebagai sandi atau tanda dimulai dan diakhirinya sebuah film, atau bahkan sebagai musik pengisi film.

Film Bayangan di Balik Layar, yang menggunakan wayang, huruf dan angka di balik layar, yang kemudian disinari senter dari belakang, sehingga menghasilkan bayangan pada layar. Pada kegiatan ini peserta didik dapat diajak

bercerita ataupun menjawab teka-teki sekitar angka dan huruf. Dengan demikian belajar membaca, mengenal angka menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Anak juga diberi kesempatan untuk mencoba menjadi dalang di balik layar untuk mendapatkan pengalaman berarti.

Wahana Perahu Pintar (Pengenalan konsep terapung, melayang dan tenggelam, konsep dasar kapasitas, berhitung, serta konsep lebih banyak-sedikit, lebih besar-kecil)

Wahana Perahu Pintar adalah wahana yang menyajikan pembelajaran untuk mengenalkan konsep logik matematik. Di wahana ini terdapat perahu kertas dengan berbagai ukuran yang dapat dimainkan di kolam mini. Untuk menguatkan konsep berhitung, disediakan batu-batu yang dapat dianggap sebagai penumpang perahu. Di sini peserta didik dapat menghitung berapa kapasitas penumpang masing-masing perahu, apa yang terjadi apabila sebuah perahu kelebihan penumpang, perahu manakah yang kapasitas penumpangnya paling banyak atau sedikit dan sebagainya. Kegiatan tambahan yang dapat dilakukan adalah melipat kertas bentuk perahu dengan berbagai warna dan ukuran kertas.

Alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat Media Taman Pintar adalah gunting dan cutter. Sedangkan bahan-bahan yang dibutuhkan adalah kardus bekas, kain flanel, kertas lipat, spidol bekas, spidol permanen, crayon, plastik sampul buku, bambu, toples dan botol bekas, kain putih, lem uhu serta senter kecil. Bahan dan alat yang digunakan lebih banyak memanfaatkan barang bekas, sehingga dapat menekan biaya pembuatan media, meskipun tidak mengurangi keindahan dan kualitasnya.

Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan media ini antara lain:

Metode bercerita, sebagai kegiatan pembuka serta untuk mempersiapkan peserta didik pada kegiatan selanjutnya. Agar pembelajaran lebih menarik, guru dapat memanfaatkan wayang-wayang yang telah tersedia pada media.

Metode Percobaan (*Experimental Method*), yang diterapkan pada kegiatan inti pada masing-masing wahana sesuai dengan karakteristiknya. Pada kegiatan ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan sendiri dengan bimbingan dan pengawasan guru, sehingga diharapkan anak akan mendapat pengalaman yang bermakna.

Metode Latihan Keterampilan (*Drill Method*), dapat diterapkan setelah kegiatan percobaan, dengan kegiatan membuat prakarya (artwork) untuk melatih kemampuan motoriknya seperti menggunting, menggambar, melipat dan sebagainya. Kegiatan ini bahkan dapat dikembangkan menjadi sistem proyek yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengeluarkan ide kreatifnya mengembangkan prakarya yang dibuat.

Metode Global (*Ganze Method*), memberi kesempatan anak untuk membuat suatu kesimpulan sederhana, mengungkapkan pendapat dan menceritakan apa yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran mereka, terutama saat kegiatan percobaan.

Kecerdasan jamak yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui Media Taman Pintar

Kecerdasan yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui pembelajaran dengan menggunakan media “Taman Pintar” adalah:

Kecerdasan Bahasa/Linguistik, melalui kegiatan bercerita, mengungkapkan apa yang terjadi dalam percobaan, membangun komunikasi dalam kelompok dalam kegiatan permainan dan sebagainya.

Kecerdasan Musikal, melalui kegiatan bernyanyi bersama wayang, serta permainan dengan alat musik terompet yang terdapat pada wahana Bermain Film Bayangan, serta mengkonsep penataan musik dalam film.

Kecerdasan Logik-matematik, melalui rangkaian kegiatan percobaan dan permainan sains sederhana, mengenalkan konsep sebab-akibat, menghitung kapasitas di wahana Perahu Pintar, membilang bunga aneka warna dan sebagainya.

Kecerdasan Visual Spasial, melalui kegiatan mengenal konsep pembuatan film secara sederhana dan kegiatan menggambar.

Kecerdasan Kinestetik, melalui kegiatan pemutaran film sederhana, menirukan gerakan wayang, melakukan kegiatan fisik mengatur koordinasi alat gerak dalam melakukan setiap percobaan dan sebagainya.

Kecerdasan Intrapersonal, karena dengan pembelajaran sambil bermain yang ditawarkan pada semua wahana yang ada, anak dapat lebih mengenal kelebihan dan minatnya sendiri, serta dapat lebih menanamkan sikap moral dengan penayangan film sederhana tentang nilai-nilai moral seperti membuang sampah pada tempatnya dan sebagainya.

Kecerdasan Interpesonal, yang dilatih melalui semua kegiatan pada setiap wahana,

karena kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberi kesempatan bagi anak-anak untuk bersosialisasi dengan teman, bekerjasama, berbagi, saling berbagi dan sebagainya.

Kecerdasan Naturalis melalui kegiatan mengenal pentingnya menjaga lingkungan alam melalui film yang diputar, mengenal keindahan bunga aneka warna, meskipun hanya sebatas model, namun dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap alam sekitar.

Kecerdasan Spiritual, melalui kegiatan mengenal sains sederhana seperti konsep bayangan dan sifat air, sehingga lebih mengenal ciptaan-Nya.

Kecerdasan Intuisi, melalui bermacam-macam kegiatan sains sehingga dapat merangsang keingintahuan ilmiah, mengembangkan ide kreatif serta menciptakan karya seni.

Kecerdasan Eksistensialis, melalui kegiatan yang dirancang mengedepankan keaktifan dan kreatifitas peserta didik, serta memberikan kesempatan dan ruang untuk unjuk kerja, baik dalam mempresentasikan karyanya maupun untuk melakukan percobaan sains.

Kecerdasan Kuliner, melalui kegiatan tebak aroma bunga untuk melatih sensitifitas indera penciuman yang diaplikasikan pada kegiatan percobaan pada wahana Taman Bunga Aneka Warna

KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif serta menunjang peningkatan kecerdasan jamak anak usia dini, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa model, metode ataupun

media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media “Taman Pintar” adalah salah satu inovasi rancangan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa wahana belajar, yaitu Wahana Taman Bunga Aneka Warna, Wahana Bermain Film Bayangan serta Wahana Perahu Pintar. Media ini dibuat untuk mengembangkan kecerdasan jamak anak usia dini juga bertujuan untuk terwujudnya proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, sehingga merangsang minat dan motivasi mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal.

Rangsangan perkembangan kecerdasan yang distimulus melalui media, metode dan penyampaian yang tepat akan lebih optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan memiliki peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif serta menunjang peningkatan kecerdasan jamak

anak usia dini, oleh sebab itu diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berupa model, metode ataupun media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Semua media yang ada disekitar anak dapat dikembangkan sesuai kebutuhan belajar.

Kemampuan guru mengembangkan dan melakukan inovasi dalam pembelajaran harus terus dikembangkan melalui pelatihan dan proses penelitian yang berkesinambungan guna mencapai target pengembangan pengetahuan dan kecerdasan anak sesuai kondisi zaman. Dengan pengembangan media yang kreatif dan inovatif serta reliable maka tantangan untuk menjawab pengembangan kecerdasan jamak pada anak akan dapat dimiliki secara utuh.

Untuk mencapai semua kecerdasan jamak yang dimiliki anak maka rangsangan perkembangan kecerdasan yang distimulus melalui media yang variatif dengan metode penyampaian yang tepat akan lebih optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Armstrong, Thomas. 2000. *Multiple Intelligence in The Classroom*. Alexandria, Virginia US : ASCD.

Armstrong, Thomas. 2004. *Kamu itu Lebih Cerdas daripada yang Kamu Duga*. Alih bahasa : Arvin Saputra. Batam : Interaksara.

Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bruner, J. S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvad University.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, Alih bahasa oleh: Yusufhadi Miarso, dkk., edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.

Gagne, R. M. 1985. *The Condition of Learning and Theory of Instruction*, 4th ed. New York: CBS College Publishing.

Gardner, H. 2003. *Kecerdasan jamak : Teori dalam Praktek*. Alih bahasa : Arvin Saputra. Batam : Interaksara.

_____, 2003, *Multiple Intelligences*, Alih Bahasa: Drs. Alexander Sindoro, Batam Centre.

_____, 1999, *Intelligences Reframed, Multiple Intelligences for 21 st Century*, New York: Basic Books, A member of Perseus Books Group

_____, 1993, *Multiple Intelligences, The Theory in Practice*, New York: Harper Collin Publisher, Inc.

Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. 1993. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*, 4th ed. New York: Macmillan Publishing Company.

Jensen, Eric.2008. *Brain-Based Learning*.Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Kemp, J.E., 1985. *Planning and Producing Audio-Visual Materials*, New York: Crowel Harper and Row Publisher

Sudjana, N. & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.

Shearer, C.B. 2004. *Multiple Intelligences After 20 years*. Teachers College Record.