MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK BERMAIN PANDAWA WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN TAHUN AJARAN 2011/2012

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Disusun oleh:

SUSANTI
A.520081036

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012

PENGESAHAN

MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK BERMAIN PANDAWA WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN TAHUN AJARAN 2011/2012

Yang dipersiapkan dan disusun Oleh :

SUSANTI
A520081036

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji

Pada tanggal 22 Oktober 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

DEWAN PENGUJI

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd ( )
2. Drs. Djaelani, M.Pd ( )
3. Dra. Darsinah, SE, M.Si ( )

Surakarta,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pemdidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,

Drs. H. SOEYAN ANIF,M.Si

NIK : 547

ABSTRAK

MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK BERMAIN PANDAWA WONOKERSO KEDAWUNG SRAGEN TAHUN 2012

Susanti, A 520 0810 36, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 79 Halaman.

Tujuan penalitian ini untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok bermain Pandawa Wonokerso, Kedawung, Sragen tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus, setiap siklusnya terdiri atas perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan reflesi (*reflecting*). Data kecerdasan intrapersonal dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data analisis dengan pengumpulan data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan reduksi data. Subjek penelitian 16 anak. Peningkatan kecerdasan intrapersonal anak melalui bermain puzzle nilai rata-rata kelas di peroleh data pada pra siklus, siklus I, siklus II adalah 1,9, 2,4, dan 2,7. Dengan KKM 2,5, yang mencapai KKM untuk pra siklus, siklus I, siklus II adalah 7 anak, 10 anak, 14 anak atau prosentasenya adalah 43,8%, 62,5%, dan 87,5%. Berdasarkan data yang diperoleh Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain puzzle dalam pembelajaran di Kelompok Bermain dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak KB Pandawa Wonokerso Kedawung Sragen Tahun 2012 .

Kata kunci : *Kecerdasan Intrapersonal, Bermain Puzzle*

A. PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan nasional, menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah “suatu upaya optimalisasi tumbuh kembang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Sehingga dapat dicapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (pasal 1, butir 14). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, social emosional, bahasa dan komunikaksi sesuai dengan tahap–tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini menjadi pondasi penting dalam membangun sumber daya manusia berkualitas. Maka pendidikan anak usia dini menjadi prioritas utama dalam membangun karakter yang tangguh sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang perlu kita perhatikan karena usia dini merupakan usia emas pertumbuhan dan perkembangannya (Golden Age) usia ini merupakan masa bermain bagi anak, tapi pada usia inilah anak dapat masukan pembelajaran yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Kesadaran orang tua, guru dan masyarakat tentang usia emas pada anak umumnya masih kurang. Sehingga mereka tidak terlalu memperhatikan perkembnag dan pertumbuhan anak. Orang tua maupun guru memerlukan sebuah dorongan dalam memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anak.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemempuan yang berbeda–beda. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu serta memupuk yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa. Orang biasanya

mengartikan “Anak Berbakat” untuk anak yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi.

Pada kesempatan ini, penulis mengangkat permasalahan anak yang berkaitan dengan kecerdasan intrapersonal. Seperti yang kita ketahui, tingkat social emosi seorang anak yang tidak labil terutama anak usia dini sangat dibutuhkan perhatian khusus untuk dikembangkan. Pengembangan tersebut meliputi aspek pengembangan moral dari nilai-nilai agama serta pengembangan sosial emosional dan kemandirian. Pada usia tersebut, kecerdasan intrapersonal masih sangat rendah, utamanya dalam menerapkan kemandirian, kedisplinan, tanggung jawab dan tata tertib sekolah. Dari pengalaman–pengalaman yang terjadi dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain puzzle. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan yang berupa puzzle untuk meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal anak.

Berdasarkan pernyataan–pernyataan diatas, penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI BERMAIN PUZZLE DI KELOMPOK BERMAIN PANDAWA WONOKERSO, KEDAWUNG, SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2011 - 2012”**.

B. LANDASAN TEORI

Penelitian yang dilakukan oleh Yusminta Siregar pada (2010) yang berjudul “Efektifitas Alat Permainan Edukatif Puzzle Produksi BPPLSP Regional I dalam Peningkatan Multiple Intelligence Anak Usia Dini Di Sumatera Utara” 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.

Thomas Amstrong (2002), pakar Multiple Intelligence, menyampaikan satu metode pengembangan kecerdasan intrapersonal dengan memberi kesempatan untuk refleksi selama satu menit. Artinya, setelah satu topic selesai, anak–anak diberi waktu jeda untuk mawas diri atau merenung.

Kesempatan ini digunakan oleh anak–anak menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman hidupnya. Guru bisa membantu dengan menggunakan alat berupa penggabungan bentuk uraian permainan yang menggambarkan tentang kegiatan sehari–hari, misalnya seorang anak bermain bola dengan teman–temannya atau gambar–gambar yang lain sekiranya dapat dilakukan oleh anak–anak pada umumnya untuk digabungkan menjadi satu.

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk mengenali diri sendiri dengan memiliki konsep diri yang jelas serta citra diri yang positif. Dari kecerdasan intrapersonal inilah seorang anak akan menjadi unik dan otentik, tidak terombang ambing oleh pengaruh luar.

Menurut May Lwin, dkk (2003) kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai diri sendiri, kecerdasan ini merupakan kemampuan memahami diri sendiri dan bertanggung jawab pada kehidupannya sendiri. Sedangkan menurut Suryadi (2006:48) berpendapat bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan diri kita untuk berpikir secara reflektif, yaitu mengacu pada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri.

Berdasarkan uraian pengertian diatas maka Kecerdasan Intrapersonal dapat digaris bawahi bahwa kecerdasan ini menitikberatkan pada konsep pemahaman diri atas hidup pribadinya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inhern) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari bebagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa dalam kegiatan bermain. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan selanjutnya. Kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap melalui tes intelegensi saja, akan tetapi anak juga memiliki sejumlah kecerdasan jamak yang berwujud berbagai keterampilan dan kemampuan menurut Emmy Budiarti (2008:34).

Andang Ismail (2009:199) menyebutkan bahwa puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Puzzle memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan intelegensi anak, sebab dengan permainan ini anak benar–benar terpacu kemampuan berpikirnya untuk dapat menyatukan kembali posisi gambar pada tempatnya yang sesuai.

C. METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain "Pandawa" Wonokerso, Kedawung Sragen yang terletak di Mungguran RT. 05, Desa Wonokerso, Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen. Penelitian di tempat ini didasarkan atas pertimbangan bahwa karakteristik sekolah tersebut sudah dikenal oleh peneliti. Selain itu, sekolah ini belum dilakukan penelitian dengan judul yang sama oleh peneliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Pandawa Wonokerso pada bulan Desember 2011-Maret 2012

Subyek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak–anak pada Kelompok Bermain "Pandawa" Wonokerso, Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen dengan jumlah 16 anak terdiri dari 8 perempuan dan 8 laki–laki. Hal ini untuk mendorong peneliti menerapkan metode "Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Bermain Puzzle". Pada dasarnya mereka adalah anak yang lincah dan kreatif serta mempunyai semangat belajar yang tinggi. Maka penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kinerja guru sehingga Kelompok Bermain Pandawa akan semakin berkualitas.

Teknik Pengumpulan Data

Guna memecahkan masalah dalam suatu penelitian diperlukan suatu data yang relevan dengan permasalahan sedang untuk memperoleh data tersebut perlu dipergunakan data teknik pengumpulan data sehingga dapat

diperoleh data yang benar-benar valid serta dipercaya. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Observasi

   Supaya metode observasi bisa digunakan secara lebih efektif, maka harus memiliki criteria sebagai berikut :

   a. Pengamatan digunankan untuk penelitian dan telah direncanakan
   b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan
   c. Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proporsi umum dan suatu yang menarik perhatian
   d. Pengamatan dapat dicek dan dikontrol atas validitas dan reabilitasnya.

2. Wawancara Mendalam

   Wawancara adalah suatu proses Tanya jawab lisan dalam mana dua orang atau lebih berhadap–hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinganya sendiri merupakan alat pengumpulan informasi langsung tentang beberapa jenis data social, baik yang terpendam maupun manifest (Fadjeri, 2001:13)

   Sugiyono (2001:75) mengatakan bahwa interview dapat dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab sepihak dilakukan secara sistematik dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan. Melalui wawancara, dapat diperoleh berbagai keterangan dan data yang diperlukan dalam suasana penelitian. Dalam metode ini dilakukan pada guru, orangtua dan anak didik.

3. Dokumentasi

   Menurut Fadjeri (2001:41) metode pengumpulan dokumentasi yaitu metode pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, terutama arsip–arsip dan termasuk buku tentang pendapat, teori, dalil, hukum dan lain–lain yang berhubungan dengan masalah penyelidikan. Pengumpulan data dalam penelitian ini mengambil sumber–sumber dokumen misalnya buku, foto, catatan, video dan sebagainya.

Menurut Winarno (2001:59) dokumentasi adalah laporan tertulis tentang suatu peristiwa yang intinya terdiri dari penjelasan dan pemikiran terhadap peristiwa itu dan tertulis dengan sengaja untuk menyimpan atau merumuskan keterangan mengenai peristiwa itu.

Metode dokumentasi berarti suatu cara mengumpulkan data dengan mengambil data–data dari sumber–sumber dokumen, yang dimaksud adalah suatu catatan atau keterangan baik yang tertulis atau tercetak yang menunjukkan tentang peristiwa atau kejadian masa lampau sehingga dapat memberikan bebagai macam keterangan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang "Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Bermain Puzzle".

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah beberapa catatan yang diperoleh peneliti mengenai hasil pengamatan pada saat penelitian untuk mendapatkan data yang detail, sehingga proses penelitian berjalan secara efektif dan efisien dalam setiap tindakan-tindakan pada saat proses pembelajaran. Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk merangkum perubahan perubahan dalam proses pembelajaran yang tidak terdapat dalam pedoman observasi, sehingga catatan lapangan hanya sebagai pelengkap data.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru diperoleh hasil sebagai berikut : (1) pada pertemuan pertama ada beberapa anak yang bertindak sekehendak hati, (2) ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti kegiatan, (3) sulit memahami dan mengerti intruksi, (3) bayak anak yang belum bisa menyelesaikan kegiatan, (4) sering melakukan kegaduhan, (5) kurangnya rasa percaya diri anak dalam menyelesaikan permainan, (6) kurangnya waktu yang disediakan, (7) hasil observasi kegiatan bermain puzzle untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak menunjukan adanya peningkatan yaitu dari sebelum

tindakan nilai rata-rata kecerdasan intrapersonal anak 43,8%, pada siklus I ini baru mencapai 62,5%.

2. Siklus II

Peneliti mengamati anak pada waktu proses pembelajaran pada siklus II ini tidak ada anak yang absen, situasi yang kondusif dan lebih terkontrol di bandingkan dengan siklus I sebelumnya. Kalupun ada hanya sebatas kewajaran saja dan peneliti menginginkan kegiatan pembelajaran tetap pada suasana kecerian dan bukan suasana ketegangan atau ketakutan. Peneliti menginginkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Kesulitan-kesulitan pada siklus I dapat teratasi pada siklus II ini. Observasi dilakukan untuk membandingkan dan untuk mengetahui peningkatan anak dalam mengembangkan rasa empati, percaya diri dan tanggung jawab. Seperti pada siklus sebelumnya, siklus II ini diperoleh hasil sebagai berikut : (1) setelah pembelajaran bermain puzzle dilakukan pada pra siklus dan siklus I sebanyak 3 kali pertemuan dapat dilihat antusias anak dalam mengikuti kegiatan bermain, (2) setelah diberikan motivasi dan reward anak-anak menjadi semangat dalam mengikuti kegiatan, (3) anak mampu menempatkan diri dan saling menolong dan bekerja sama. Selain itu peningkatan intrapersonal anak juga meningkat sangat baik. Yaitu pada pra siklus peningkatan intrapersonal anak sebesar 43,8% atau 7 anak, sedang pada siklus I peningkatan pada pertemuan ketiga diperoleh hasil 62,5% atau atau 10 anak dan pada siklus II peningkatan diperoleh 87,5% atau 14 anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, serta paparan hasil penelitian berikut ini dijabarkan pembahasan hasil penelitian kecerdasan intrapersonal anak KB Pandawa Wonokerso Kedawung Sragen.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan kegiatan bermai puzzle dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. hal ini ditandai dengan adanya peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan oleh peneliti. Peningkatan ini dapat tercapai melalui metode dan strategi permainan yang bervariasi dan menyenangkan. Peningkatan dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menempatkan diri pada satu permainan, menyelesaikan kegiatan sendiri dan mampu merasakan perasaan orang lain ketika melihat teman mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kegitan. Pada setiap indikator yang diajarkan mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari sebelum tindakan sampai ke siklus ke II, yakni dari sebelum tindakan 43,8%, siklus I mencapai 62,5%, pada siklus II mencapai 87,5%.

Bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak di Kelompok Bermain Pandawa pada kelompok B. metode pemberian permainan puzzle ini sangat bervariasi tidak hanya menggunakan satu macam bentuk atau gambar puzzle, tapi menggunakan barbagai macam gambar puzzle seperti puzzle gambar anggota tubuh dan puzzle gambar buah-buahan. Penggunaan puzzle yang bervariasi ini sangat menyenangkan bagi anak dan mampu meningkatkan minat anak untuk mau mengikuti kegiatan dalam pembelajaran dengan baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

   Khususnya bagi guru Kelompok Bermain sebaiknya menggunakan media puzzle yang menarik dan bervariasi untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

2. Bagi Anak

   Sarankan untuk selalu mengikuti kegiatan di sekolah dan tertib dalam pembelajaran. Selalu semangat untuk menerima kegiatan yang baru.

3. Bagi Peneliti

   Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti dkk. 2007. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Andyda, Meliala, 2004. Anak Ajaib. Yogyakarta: Andi Offset.

Aqib, Zainal. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Campbell, Linda dkk. 2002. Multiple Intelegences Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan. Depok: Inisiasi Press

Hurlock, B. Elizabeth. 2005. Perkembangan Anak 1. Jakarta: Erlangga.

Ismail, Andang, 2009. Education Games. Yogyakarta. Pro-U Media.

May, Lwin,dkk, 2005. Cara membangkitkan Berbagai Komponen Kecerdasan. Jakarta : Gramedia.

Meliala, A. 2004. Anak Ajaib Temukan dan Kembangkan Keajaiban Anak Anda melalui Kecerdasan Majemuk. Yogyakarta: PT Andi.

Mini, Rose, Andri dkk. 2007. Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak. Jakarta: Indocam Prima.

Musfiroh, Takdiroatun. 2008. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Jakarta: UT

Nakita, 2006. Panduan Tumbuh Kembang. Jakarta. PT. Sarana Kinasih.

Noorlaila, Iva. 2010. Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Rich, Dorothy dkk. 2010. Metode Mega Skill untuk Usia 1 – 6 Tahun. Jakarta: PT. Mizan Publika.

Santrock, W. John. 2007. Perkembangan Anak Jilid 1. Jakarta: Erlangga.

Yuriastien, Effiana dkk. 2009. Game Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita. Jakarta: Wahyu Media.

http://rumahedukasi.wordpress.com/2009/09/12/delapan-kecerdasan-dasar-menurut gardner/