

**LAPORAN TAHUNAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KECERDASAN JAMAK
DALAM IMPLEMENTASI PROGRAM SEKOLAH RAMAH ANAK
DI DAERAH RAWAN BENCANA JAWA TENGAH**

Tahun ke-1 dari rencana 2 tahun

Dra. Lilis Madyawati, M.Si NIDN 0007096412 (Ketua)

Drs. Hamron Zubadi, M.Si NIDN 0020055501 (Anggota)

Dede Yudi, S.Pd NIDN 0620068203 (Anggota)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

Oktober 2014

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Program Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah

Peneliti/ Pelaksana

Nama Lengkap : Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIDN : 0007096412
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Nomor HP : 081 328 553 369
Alamat surel (e-mai) : lilis_madya@yahoo.co.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Drs. Hamron Zubadi, M.Si
NIDN : 0020055501
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Anggota (2)

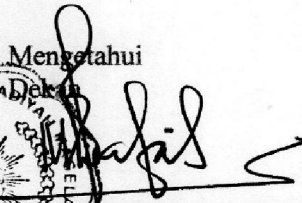

Nama Lengkap : Dede Yudi, S.Pd
NIDN : 0620068203
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

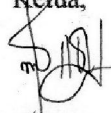
Institusi Mitra

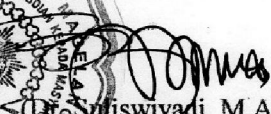
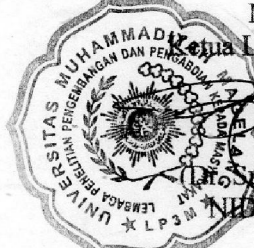
Nama Institusi Mitra : UPT Dinas Dikpora Kec. Cilacap Selatan, Kab. Cilacap
UPK Purwokerto Utara, Kab. Banyumas
UPTD Dikpora Unit Kec. Prembun, Kab. Kebumen
UPT SKB Kab. Wonosobo

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke-1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 57.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 139. 695.000,00

Magelang, Oktober 2014

Mengetahui


(Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons)
NIP. 19580912 1985031 006

Ketua,

(Dra. Lilis Madyawati, M.Si)
NIP. 19640907 1989032 002

Menyetujui,


(Dr. Sutiswiyadi, M.Ag)
NIDN 0620106605

**PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KECERDASAN JAMAK
DALAM IMPLEMENTASI PROGRAM SEKOLAH RAMAH ANAK
DI DAERAH RAWAN BENCANA JAWA TENGAH**

RINGKASAN

Berawal dari keprihatinan peneliti, bahwa di daerah rawan bencana masih dirasa kurang adanya model-model kegiatan bermain yang dikembangkan dengan berbasis kecerdasan jamak dan mengarah pada ramah anak. Selama ini pelaksanaan kegiatan bermain masih parsial. Penelitian ini telah menghasilkan pengembangan model program kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak, yaitu suatu bentuk pengembangan model kegiatan bermain dengan memacu dan mengoptimalkan kecerdasan jamak, khususnya daerah rawan bencana yang meliputi kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo Propinsi Jawa Tengah. Tujuannya untuk lebih meningkatkan kecerdasan pada anak di daerah rawan bencana. Sekolah ramah anak dengan pengembangan model program kegiatan bermain juga diharapkan lebih tumbuh dan berkembang.

Dalam penelitian ini dilaksanakan metode pendekatan *action research*, berupa kegiatan penelitian yang dilanjutkan dengan aksi/ implementasi. Tahapan kegiatan meliputi: 1) identifikasi dan pemetaan keberadaan model-model kegiatan bermain yang telah ada di daerah rawan bencana Jawa Tengah dengan metode *desk analysis*, survei dan *Focus Group Discussion (FGD)* dan 2) menyusun model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dengan metode deskriptif dan regresi.

Hasil penelitian: 1) terdeskripsikannya model-model kegiatan bermain yang telah dilaksanakan di daerah-daerah rawan bencana Jawa Tengah, terutama dari permainan tradisional yang berbasis kearifan lokal, 2) tersusunnya suatu model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence Games Model*) yang dapat diaplikasikan secara praktis di daerah rawan bencana, serta 3) terumuskannya prosedur pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang ramah anak.

PRAKATA

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah swt. berkat limpahan karunia dan taufik-Nya penulis telah mampu menyelesaikan dan menyusun Laporan Tahunan penelitian Hiba DIKTI yang berjudul:” Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Program Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah”.

Model-model kegiatan bermain memang perlu dikembangkan khususnya di daerah rawan bencana agar menyediakan ragam kegiatan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Pengembangan model kegiatan bermain dimaksudkan untuk memberikan alternatif kepada banyak pihak yang peduli terhadap pendidikan anak usia dini, khususnya para tenaga pendidik pada jalur formal, informal maupun non-formal di daerah rawan bencana.

Dalam melakukan penelitian hingga menyusun Laporan Tahunan ini penulis menghadapi beberapa hambatan. Kelancaran dalam pelaksanaan penelitian tidak lain berkat bantuan, dorongan, serta kerja sama berbagai pihak. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberi kesempatan, kepercayaan, dan pendanaan sehingga penelitian tahap pertama ini terlaksana dengan baik.
2. Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Tengah, UPT Dinas Dikpora Kab. Cilacap, Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Klaten dan UPT Dinas Dikpora Kab. Wonosobo yang telah bermitra dengan baik demi keberhasilan penelitian.
3. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu kelancaran administrasi dan dorongan moral maupun material.
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, sehingga penelitian tahap pertama ini selesai.
5. Para responden kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan responden dari kab. Wonosobo yang telah membantu peneliti dalam memperoleh informasi dan data lain.
6. Pihak-pihak lain yang telah berjasa dalam penyelesaian penelitian ini.

Akhirnya besar harapan kami hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi salah satu acuan yang dipakai sebagai dasar penelitian- penelitian berikutnya.

Magelang, Oktober 2014

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	11
BAB 4. METODE PENELITIAN.....	12
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	37
BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN	39
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN.....	43
Instrumen.....	43
Personalia Tenaga Peneliti beserta Kualifikasinya.....	63
Publikasi.....	65

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Nama Kegiatan Bermain di Daerah Rawan Bencana	20
2 Prosedur Sebelum Pengembangan dan Setelah Pengembangan Model Kegiatan Bermain.....	24
3 Prosedur Hasil Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Ke- cerdasan Jamak.....	28

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Integrasi Kurikulum dengan Kecerdasan Jamak.....	22
2 Kecerdasan Jamak dalam Kegiatan Bermain	23
3 Modifikasi Prosedur Kegiatan Bermain.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN		Halaman
1	Instrumen Penelitian.....	43
2	Personalia Tenaga Peneliti Beserta Kualifikasinya.....	63
3	Publikasi.....	65

BAB 1.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berbagai stimulan dapat diberikan kepada anak sebagai salah satu bentuk pendidikan yang mengarah pada mencerdaskan kehidupan bangsa. Menstimulan kognitif, bahasa, emosi, sosial maupun fisik pada anak harus sesuai dengan perkembangan mereka. Bermain merupakan belajarnya bagi anak, merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya.

Akhir-akhir ini kegiatan bermain tradisional berbasis kearifan lokal mulai tergerus dengan hadirnya permainan- permainan modern yang siap pakai dan cenderung individualis. Padahal permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indera anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berpikir serta memahami berbagai aturan.

Belum lagi munculnya kebijakan pemerintah mengenai kabupaten dan kota layak anak yang bertujuan untuk mengintegrasikan sumber daya pembangunan dalam upaya pemenuhan hak-hak anak. Pendidikan untuk semua sebagai salah satu prinsip terselenggaranya kota/ kabupaten layak anak dipandang masih perlu ditinjau dan dibenahi utamanya pada daerah-daerah rawan bencana, dengan harapan ada sinergi antara tataran kebijakan pemerintah dengan realita di lapangan. Dengan melakukan pengembangan model-model kegiatan bermain yang ramah anak diharapkan mampu membantu program pemerintah dan mengoptimalkan kecerdasan jamak pada berbagai tataran pendidikan.

Kecerdasan jamak yang meliputi kemampuan mengekspresikan diri melalui musik, kemampuan menggunakan kecekatan tubuh, kemampuan berhubungan dengan aritmatika, mengimajinasikan dan membayangkan sesuatu, kemampuan berekspresi secara verbal, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, kemampuan menganalisis diri sendiri, kemampuan mengenali alam sekitar serta kemampuan mengaplikasikan nilai dan norma dalam masyarakat memang sangat penting untuk dioptimalkan. Optimalisasi kecerdasan jamak lewat kegiatan bermain yang ramah anak perlu dilakukan sebagai salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus mendukung program pemerintah kota/ kabupaten layak anak menuju Indonesia layak

anak. Upaya mewujudkan kota kabupaten layak anak menuju Indonesia layak anak melalui model kegiatan bermain telah dijalankan dan dibuktikan di Dumai/ Riau yang tidak lama lagi akan dapat menikmati tata ruang kota yang nyaman dalam menyalurkan minat dan hobi kesenangan anak tanpa ada perbedaan suku, agama maupun status sosial. Tujuannya agar mewujudkan anak yang sehat, cerdas, ceria dan berbudi luhur serta terlindungi hak dan jaminan hidupnya, juga melindungi anak dari tindak kekerasan dan diskriminasi.

Kota Magelang telah meraih penghargaan kota layak anak Nasional Tingkat Madya tahun 2012. Hal ini merupakan indikator bahwa pemerintah kota Magelang telah memberikan apresiasi positif melindungi anak-anak dari kekerasan serta gaya hidup yang tidak ramah anak, perlakuan salah terhadap anak maupun eksploitasi yang dapat merugikan fisik dan mental anak.

Studi dan pemikiran tentang kota/ kabupaten layak anak (KLA) sudah banyak dilakukan karena banyak pihak dan kalangan telah memiliki pemahaman tentang pentingnya pemenuhan hak-hak anak, mendorong terbangunnya ruang peran anak di berbagai wilayah, serta membangun partisipasi masyarakat dalam keberpihakan pada hak-hak anak.

Pada hal lain, model kegiatan bermain yang disesuaikan dengan usia anak serta dilakukan secara konsisten dan bervariasi telah diyakini dapat menstimulasi kecerdasan jamak. Dengan bermain, sistem panca indera anak dirangsang sehingga dapat menyerap berbagai informasi, yang pada akhirnya memacu berbagai aspek kecerdasan atau lebih dikenal dengan kecerdasan jamak. Berbagai model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak seperti digunakannya alat-alat musik perkusi, lompat tali maupun memanjat bola dunia, bermain dengan balok-balok angka dan masih banyak lainnya. Model kegiatan bermain itu sangat memacu kecerdasan anak.

Sejak dicanangkannya kebijakan pembangunan Kota Layak Anak tahun 2011 lalu, pengarusutamaan hak anak di semua wilayah menjadi sangat penting. Yang menjadi permasalahan adalah model kegiatan bermain yang benar-benar ramah anak dan berbasis pada kecerdasan jamak masih kurang memadai sehingga belum sepenuhnya mampu menjadi pendukung utama program pendidikan untuk semua. Hal ini dikarenakan selama ini model-model kegiatan bermain tidak terfokus pada kecerdasan jamak, belum mengarah pada ramah anak dan masih dilakukan secara parsial, sehingga upaya pengembangan yang dilakukan tidak satu dan fokus. Pengembangan model kegiatan bermain dengan memperhatikan kecerdasan jamak diharapkan dapat

menyatupadukan berbagai upaya pengembangan sektor pendidikan untuk semua sehingga keberhasilan pendidikan dapat lebih bertumbuh. Kegiatan penelitian ini direncanakan selama 2 tahun. Adapun pertanyaan penelitian yang akan dijawab: 1) bagaimanakah model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang ramah anak di daerah rawan bencana Jawa Tengah dan pengaruh faktor-faktor yang dapat menjadi penunjang keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain? , serta 2) bagaimanakah perumusan dan penyusunan satu model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Model awal itu selanjutnya akan diperjelas dengan: 3) bagaimanakah hasil pengembangan model kegiatan bermain dapat dilaksanakan, serta 4) bagaimanakah implementasi hasil pengembangan model kegiatan bermain tersebut dapat diuji hasilnya serta apakah perlu direvisi untuk menjadi model akhir.

Sejak disadari bahwa melalui bermain anak dapat melatih kemampuan fisik, proses berpikir, memahami dan mengikuti aturan bahkan dapat memacu berbagai kecerdasan anak, berbagai upaya untuk mengembangkan model kegiatan bermain sudah banyak dilakukan. Berbagai aspek yang dirasakan menjadi kelemahan dari kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang ramah anak, misalnya kegiatan bermain yang belum nyata ramah anak, pelaksanaan kegiatan bermain yang parsial, terbatasnya sarana dan prasarana yang sudah diupayakan untuk diatasi. Upaya pengembangan juga tidak hanya dilaksanakan oleh satu dinas/ instansi saja, misalnya jalur pendidikan formal dan nonformal, Lembaga Sosial Masyarakat, namun pihak lainpun turut melakukan kegiatan peduli anak ini.

Salah satu dugaan atas kegagalan dari berbagai usaha untuk mengangkat kegiatan bermain tersebut adalah karena kegiatan pendekatan unit analisis yang digunakan. Berbagai upaya pengembangan model kegiatan bermain belumlah benar-benar berbasis kecerdasan jamak dan ramah anak. Model-model kegiatan bermain yang ada baru semata-mata mengupayakan agar anak *fun* namun kurang memperhatikan kebutuhan, keamanan maupun kenyamanan anak. Selain itu model-model kegiatan bermain masih banyak dilakukan di pendidikan formal dan nonformal. Untuk pendidikan informal masih terabaikan, apalagi model-model kegiatan bermain tradisional dengan kearifan lokal dan dapat diaplikasikan di banyak daerah rawan bencana masih dirasa kurang. Mungkin kunci permasalahannya adalah masih mengabaikan model kegiatan bermain yang memfokuskan pada optimalisasi kecerdasan jamak dan juga ramah anak, sehingga pencapaian pendidikan untuk semua belum optimal dan belum menjadi pendukung utama sektor pendidikan. Kondisi ini muncul karena tidak adanya arah pengembangan

model kegiatan bermain yang dapat mengoptimalkan kecerdasan jamak yang ramah anak serta dapat diaplikasikan di berbagai daerah dan berbagai kondisi.

Sejalan upaya turut mendukung program pemerintah dalam mewujudkan kota/kabupaten layak anak menuju Indonesia layak anak penelitian ini secara khusus diajukan untuk mengkaji optimalisasi satu model kegiatan bermain di Jawa Tengah dengan satu model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

B. Keutamaan Penelitian

Di antara berbagai strategi untuk memacu kecerdasan anak, penelitian ini diajukan sebagai salah satu bentuk pencerahan dan peningkatan kinerja pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak dalam upaya mewujudkan Pendidikan untuk Semua utamanya di daerah rawan bencana untuk merasa peduli pada sentuhan bidang pendidikan yang ramah anak di Jawa Tengah. Melalui pengembangan model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak, penelitian ini telah dapat menghasilkan terobosan baru guna mengatasi permasalahan-permasalahan yang selama ini masih dihadapi oleh dunia pendidikan anak. Penelitian ini menjadi urgen dan memiliki keunggulan utama sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil melihat pengaruh tergerusnya kegiatan-kegiatan bermain tradisional yang berbasis kearifan lokal terhadap keberadaan model-model kegiatan bermain. Pelibatan aspek kegiatan permainan tradisional dalam usaha mengevaluasi dampaknya pada optimalisasi kecerdasan jamak menjadi hal yang baru, bahkan belum pernah dilakukan penelitian secara intensif di Indonesia.
2. Penelitian ini mencoba untuk mengkonstruksi model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak. Kecerdasan jamak dimaksudkan untuk memadupadankan semua kecerdasan, mengoptimalkan tumbuh kembang anak, pencapaian perkembangan dalam rangka mencerdaskan anak bangsa di daerah minoritas, khususnya daerah rawan bencana dirasa masih kurang mendapatkan perhatian.
3. Hasil temuan awal yang diperoleh kemudian digunakan untuk mengevaluasi dan melakukan pengembangan model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak, yang kemudian akan diterapkan pada **kegiatan penelitian berikutnya di tahun kedua** sebagai usaha mengasah kecerdasan jamak anak minoritas di daerah rawan bencana. Meskipun beberapa pihak, seperti Dinas Pendidikan, para pemerhati pendidikan anak, psikolog anak, serta pihak lainnya menyatakan sudah menggunakan konsep ini namun masih samar-samar dan belum dilakukan secara intensif. Terlebih

dengan upaya mengoptimalkan kecerdasan jamak yang menyentuh anak minoritas di daerah rawan bencana. Kegiatan penelitian di **tahun pertama ini telah berhasil** melahirkan satu model kegiatan bermain yang secara maksimal menekankan pada kecerdasan jamak dengan konsep yang lengkap dan benar.

4. Pengembangan model kegiatan bermain hanya ditujukan pada pengembangan yang spesifik dan sesuai dengan daerah rawan bencana di Jawa Tengah sebagai objek penelitian.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecerdasan Jamak

Lazaer (2005) mengemukakan bahwa kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) merupakan perkembangan mutakhir dalam bidang inteligensi yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan jalur-jalur yang digunakan oleh manusia untuk menjadi cerdas. Kecerdasan jamak adalah kecerdasan yang lebih dari satu. Pernah orang mempertanyakan tentang konsep IQ, terutama hubungannya dengan prestasi di sekolah dan kesuksesan dalam dunia kerja. Orang dengan IQ tinggi belum tentu berprestasi di sekolah karena banyak juga anak berkategori *gifted* dengan IQ di atas 130 masuk dalam *gifted underachiever* yaitu tidak berprestasi. Demikian pula anak yang berprestasi bagus di sekolah belum tentu sukses dalam bisnis dan pekerjaannya. Begitu pula orang tua yang merasa kurang puas dengan hasil skor tes IQ anaknya di sekolah namun merasa anaknya mempunyai potensi terutama di bidang-bidang tertentu, mulai tertarik dengan konsep kecerdasan jamak.

Teori *Multiple Intelligences* bertujuan untuk mentransformasikan sekolah agar kelak sekolah dapat mengakomodasi setiap siswa dengan berbagai macam pola pikirnya yang unik. Gardner (1998) menegaskan bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata memiliki banyak keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Gardner menambahkan kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur kecerdasan matematika logika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.

Kecerdasan jamak adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak, antara lain verbal-linguistik (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi pidato, diskusi, tulisan), *logical mathematical* (kemampuan logika- matematik dalam memecahkan berbagai masalah), visual spasial (kemampuan berpikir tiga dimensi), *bodily- kinesthetic* (keterampilan gerak, menari, olah raga), *musical* (kepekaan dan kemampuan berekspresi dan bunyi, nada, melodi, irama), intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri), interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), serta naturalis (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan).

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan jamak ini adalah faktor lingkungan. Seorang anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan jika berada pada lingkungan yang nyaman terus menerus. Karenanya lingkungan hendaklah menyediakan kebutuhan pokok untuk pengembangan kecerdasan, agar potensi kecerdasan anak berkembang optimal. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan merupakan suatu kebutuhan yang inheren dalam diri anak.

Gardner (1993) mengemukakan bahwa anak memiliki sejumlah kecerdasan yang dapat terwujud dalam berbagai ketrampilan dan kemampuan. Kemampuan-kemampuan tersebut mewakili berbagai ciri anak dalam belajar dan berinteraksi dengan diri dan lingkungannya. Kecerdasan jamak adalah 8 jenis kecerdasan yang meliputi kecerdasan verbal linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, musik, intrapribadi, antarpribadi dan naturalis. Amstrong (2004) berpendapat bahwa setiap anak memiliki semua jenis kecerdasan. Kebanyakan anak berkemampuan mengembangkan berbagai jenis kecerdasan pada tingkat kemampuan yang memadai jika diberikan dorongan, pengayaan dan stimulan yang layak. Setiap kecerdasan biasanya bekerja bersama secara kompleks.

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat distimulasi melalui bermain. Berbagai pengalaman belajar diperoleh lewat bermain, misalnya membangun kedekatan dengan teman, menambah kosa kata, mengekspresikan perasaan, dsb. Bahkan berbagai perkembangan lainnya dapat diasah lewat bermain, seperti perkembangan aspek fisik, kinestetik, bahasa, dsb. Hal ini berarti melalui kegiatan bermain kecerdasan jamak dapat dioptimalkan.

B. Sekolah Ramah Anak

Sekolah ramah anak dapat dimaknai sebagai suatu sekolah yang dapat memfasilitasi dan memberdayakan potensi anak. Untuk memberdayakan potensi anak sekolah tentunya harus memprogramkan sesuatunya yang menyebabkan potensi anak tumbuh dan berkembang. Konsekuensi menciptakan sekolah ramah anak tidaklah mudah karena sekolah di samping harus menciptakan program sekolah yang memadai, sekolah juga harus menciptakan lingkungan yang edukatif.

Banyak aktivitas yang biasa dilakukan anak di masyarakat yang memiliki nilai-nilai positif dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dengan adanya perubahan, terutama di kota-kota karena terbatasnya lahan dan perubahan struktur bangunan menyebabkan beberapa aktivitas yang penting bagi anak tersebut hilang dan tidak dapat dilakukan lagi.

Misalnya lompat sungai kecil sebagai bentuk aktivitas uji diri,sekarang tidak dapat dilakukan karena sebagian besar telah dibeton tepinya.

Jika kegiatan-kegiatan tersebut tidak tergantikan berarti ada beberapa potensi anak yang hilang karena tidak dapat dilakukan anak di masyarakat. Oleh karena itu perlu dicari solusi untuk menggantikan aktivitas yang hilang tersebut. Utamanya, akan lebih bagus jika sekolah memprogramkannya. Jika dikaitkan dengan sekolah ramah anak maka pemrograman semacam ini sangat penting sebagai bentuk pelayanan pada anak dalam rangka memberdayakan potensinya. Apalagi sekolah-sekolah yang memprogramkan kegiatannya sampai sore.

Beberapa aktivitas anak yang hilang di masyarakat, misalnya: lompat kali/parit, keberanian, koordinasi gerak, jiwa kepahlawanan, salto di jerami, bermain di kali/ sungai, berenang, menyelam, bermain ketapel, dsb.

UNESCO menyatakan anak dengan sebuah ungkapan *Right Play* (hak bermain). Artinya bermain menjadi bagian dari dunia anak. Bermain pada anak bertujuan untuk: memperoleh kesenangan, persahabatan atau memperoleh teman baru, merasa enak, memperoleh keterampilan baru,dll. Tujuan ini dapat dicapai jika aktivitas anak sesuai dengan dunia anak dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuannya.

C. Kecerdasan Jamak pada Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana

Penerapan Kecerdasan jamak pada berbagai lini pendidikan diharapkan juga ramah anak. Sejalan dengan Pendidikan untuk Semua, hal semacam ini juga perlu diterapkan di daerah-daerah rawan bencana. Sekolah-sekolah dibangun sedemikian rupa, aman bagi anak guna mengantisipasi dan meminimalkan resiko akibat terjadinya bencana. Pasca terjadinya bencana, pemerintah diminta menerapkan pembangunan atau perbaikan sekolah-sekolah rusak dengan memenuhi kriteria sebagai sekolah aman dan ramah anak yang dilengkapi dengan berbagai sarana maupun sarat dengan fasilitas agar anak dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Sekolah-sekolah dan prasarana yang berada di daerah rawan bencana alam harus dijamin aman sebagai tempat belajar anak-anak.

Upaya sekolah aman harus diterapkan terutama di daerah rawan bencana, utamanya gempa bumi, tsunami, gunung meletus, dan sejenisnya. Sriyulianti (2011) mengharap kepada pihak Kementerian Pendidikan Nasional melaksanakan pembangunan sekolah yang memenuhi kriteria aman dari bencana dalam rehabilitasi sekolah rusak maupun pembangunan sekolah baru. Pengurangan resiko bencana juga menjadi fokus di sekolah-

sekolah. Hal ini sangat penting apalagi bila bencana itu juga datang pada saat jam-jam belajar siswa.

Pembangunan sekolah-sekolah baru maupun perbaikan sekolah rusak dengan memprioritaskan arah pengembangan ke sekolah yang ramah anak dan memfokuskan kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kecerdasan jamak. Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui berbagai model kegiatan bermain, tanpa adanya unsur paksaan, menyenangkan, serta mengundang rasa kegembiraan. Model-model kegiatan bermain yang benar-benar berkualitas dengan menekankan pada optimalisasi kemampuan anak.

Sekolah Ramah Anak di daerah rawan bencana pada implementasinya dapat dalam berbagai bentuk, dari *asesment*, materi kegiatan dan model pembelajaran, *roadshow*, permodelan, pendampingan teknis para anak, media visit, hingga monitor dan evaluasi program pendidikan penanganan anak di daerah rawan bencana. Penelitian tentang model-model kegiatan bermain telah banyak dilakukan, sehingga pentingnya pengembangan model kegiatan bermain untuk mengoptimalkan kecerdasan jamak telah dapat dipahami secara umum. Namun demikian, model kegiatan bermain yang bersinggungan dengan aspek anak di daerah minoritas rawan bencana belum banyak dikaji. Perhatian terhadap kegiatan-kegiatan bermain yang ramah anak di daerah rawan bencana merupakan strategi berkelanjutan dari kota/ kabupaten ramah anak serta sekolah ramah anak. Kegiatan-kegiatan bermain pada anak menjadi bagian penting untuk diperhatikan utamanya pada daerah rawan bencana (daerah lereng Merapi, sekitar pantai selatan pulau Jawa, misalnya). Stres dan tekanan psikhis lainnya perlu menjadi hal utama untuk diperhatikan agar anak-anak dapat tetap menjalani kehidupan dengan *fun*.

Beberapa bentuk model kegiatan bermain yang telah dilaksanakan di Indonesia di antaranya: 1. kegiatan bermain peran model penanganan bencana alam di pantai selatan pulau Jawa, 2. Simulasi bermain untuk menanggulangi ancaman bencana di wilayah Jawa Timur, 3. Permainan matematika berbasis *Lesson Study* di Boyolali Jawa Tengah.

Salah satu cara paling tampak pada model kegiatan bermain adalah suasana yang menyenangkan. Seperti halnya banyak melakukan permainan di luar kelas, di kebun atau di halaman sekolah, latihan gerak dengan musik yang membangkitkan semangat anak, menyanyi dengan senang dan meniadakan unsur paksaan.

Sekalipun demikian, fenomena bermain sambil belajar ini dalam aplikasinya masih dirasa kurang. Pada hal menurut Hartley, Frank dan Goldenson (2009), fungsi bermain bagi anak meliputi: melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata,

mencerminkan hubungan dalam keluarga, menyalurkan perasaan dan dorongan, sebagai kilas balik peran, mencerminkan pertumbuhan, dan belajar memecahkan masalah. Dengan bermain akan memungkinkan anak memilih lingkungan serta mempelajari sesuatu yang dihadapinya.

Belum lagi dalam situasi darurat bencana dan pasca bencana, aktivitas sosial budaya menjadi terganggu. Ruang fisik dan ruang sosial untuk bermain dan bersosialisasi secara normal menjadi hilang. Keadaan ini berlangsung lama hingga masa rekonstruksi dan rehabilitasi. Pasca bencana membuat anak-anak rawan untuk kehilangan waktu beristirahat, mendapatkan waktu luang dan bermain dengan cukup. Untuk menjawab hak dan kebutuhan anak banyak program yang bisa ditawarkan seperti rekreasi dan budaya, program bermain, seni, menari, menyanyi, dll. Karenanya penerapan sekolah ramah anak yang mengoptimalkan kecerdasan jamak di daerah rawan bencana dengan berbagai komponen pendidikannya, perlu mendapat perhatian khusus.

D. Kegiatan Bermain yang Ramah Anak

Berbagai kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat permainan yang edukatif hendaknya dirancang yang ramah anak serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Kegiatan dan lingkungan bermain pada anak disyaratkan memiliki kualitas oksigen yang baik dan dalam jumlah yang cukup. Permainan yang menggunakan fisik akan sangat baik untuk membantu mengalirkan oksigen ke otak dengan lancar dan cukup. Lokasi bermain *outdoor* anak didik tidak perlu dipaving keseluruhan, agar anak dapat lebih mengenal alam sekitar dan dapat bermain dengan nyaman. Dalam pembelajaran hendaknya guru memperbanyak permainan yang kreatif, permainan yang mendidik dan inovatif.

Hal lain yang dapat dikembangkan dalam mewujudkan kegiatan dan lingkungan bermain yang ramah anak, yaitu dengan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain bersama, serta memainkan banyak permainan tradisional, atau membuat boneka tangan. Tersedianya ruang dan sarana bermain yang nyaman mungkin, menghindari kejenuhan dan dapat mengendurkan otot-otot yang tegang. Adapun untuk ragam mainannya dapat berupa mainan-mainan yang meminimalkan dampak lingkungan, mainan-mainan kayu dengan ornamen organik tradisional, boneka kain, boneka hewan dengan serat alami, mainan-mainan yang bebas dari bahan kimia aktif dengan bahan tidak beracun.

BAB 3.

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi dan memetakan keberadaan kegiatan- kegiatan bermain yang berada di daerah rawan bencana Jawa Tengah.
- 2) Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
- 3) Menyusun arah dan strategi pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
- 4) Merumuskan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

B. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan peta pengembangan kegiatan- kegiatan bermain yang berada di daerah rawan bencana Jawa Tengah.
- 2) Menghasilkan identifikasi faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
- 3) Menghasilkan arah dan strategi pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
- 4) Menghasilkan rumusan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

BAB 4.

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tahun pertama ini dilaksanakan di lima kabupaten rawan bencana Propinsi Jawa Tengah yang meliputi: kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo, yang dilakukan pada bulan Januari 2014 hingga Oktober 2014. **Penelitian tahun kedua** direncanakan akan dilakukan pada tahun 2015 dengan mengimplementasikan pengembangan model kegiatan bermain hasil temuan penelitian di tahun pertama.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian *action research* karena setelah pada tahap pertama dilakukan kajian (*research*) terhadap model-model kegiatan bermain yang sudah ada dan dilaksanakan utamanya di daerah rawan bencana, kemudian berdasar hasil kajian tersebut peneliti telah berhasil merumuskan satu pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Pada tahun kedua akan dilaksanakan implementasi/ tindakan (*action*) untuk menerapkan pengembangan model yang sudah diperoleh pada tahap pertama.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu anak-anak usia dini pada pendidikan formal dan pendidikan nonformal di lima lokasi kabupaten rawan bencana Jawa Tengah.

D. Pendekatan Penelitian

Kegiatan utama pada tahun pertama telah dilaksanakan dalam dua langkah, meliputi:

- 1) Mengidentifikasi keberadaan model-model kegiatan bermain yang sudah ada di daerah rawan bencana Jawa Tengah, yaitu: kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo.
- 2) Menyusun pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Pada langkah pertama, kegiatan yang peneliti laksanakan berupa mengumpulkan informasi awal tentang model- model kegiatan bermain yang telah ada di daerah

rawan bencana di Jawa Tengah. Peneliti menggunakan studi pustaka untuk mengumpulkan data-data sekunder dan metode survei dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data primer. Sebelum dilakukan survei, peneliti terlebih dahulu menyusun kuesioner dan melakukan *preliminary research* untuk pematapan kuesioner.

Setelah dilakukan penyempurnaan kuesioner, selanjutnya dilakukan kegiatan pengumpulan data primer dengan metode survei pada model-model kegiatan bermain yang telah ada di daerah-daerah rawan bencana (kabupaten Ccilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, serta kabupaten Wonosobo). Perolehan data primer dan sekunder dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara dengan responden. Data sekunder diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos-pos PAUD, SPS (Satuan Paud Sejenis), maupun kelompok-kelompok bermain yang berada di daerah rawan bencana, sedangkan data primer diperoleh dari para tenaga pendidik anak usia dini, tokoh-tokoh masyarakat, dan dinas pendidikan setempat di tingkat kota maupun kabupaten. Untuk memperoleh data-data tertentu seperti faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak, kendala dan permasalahan-permasalahan lain yang dihadapi, peneliti menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Data yang diperoleh dianalisis dengan metode *desk analysis* dengan metode regresi.

Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun ‘pra-model’ sebagai model awal. Model awal ini kemudian dimantapkan dengan metode diskusi (*Focus Group Discussion*) yang melibatkan pihak-pihak yang memiliki kepentingan kegiatan bermain pada anak, khususnya terkait pihak-pihak yang menangani secara langsung daerah rawan bencana. Hasil *Focus Group Discussion* selanjutnya dipergunakan untuk melakukan pentahapan akhir pengembangan model sehingga dihasilkan satu model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence Games Model*) sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian tahap pertama ini.

Kegiatan penelitian di tahun kedua (2015) merupakan kelanjutan dari kegiatan tahap pertama yang ditujukan untuk mengimplementasikan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence Games Model*) yang telah dihasilkan dari kegiatan penelitian tahap pertama. Kegiatan penelitian pada tahap kedua juga akan dilaksanakan dalam dua langkah sebagai kelanjutan langkah sebelumnya, yaitu implementasi model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana dan verifikasi model

kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Pada langkah ketiga akan dilaksanakan sosialisasi model, persiapan dan implementasi model, dengan metode *action* dan pendampingan oleh peneliti. Setelah model diaplikasikan, selanjutnya dilaksanakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Dari seluruh kegiatan ini akan dihasilkan pengembangan akhir yaitu (*Multiple Intelligence Games Model*) berupa model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak untuk daerah rawan bencana.

E. Definisi Operasional Variabel yang Diteliti

Dalam penelitian ini terdapat beberapa definisi operasional variabel yang diamati antara lain:

- 1) Kecerdasan jamak adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak, meliputi: verbal linguistik (kemampuan menguraikan pikiran dalam kalimat-kalimat, presentasi pidato, diskusi, tulisan), *logical mathematical* (kemampuan logika-matematik dalam memecahkan berbagai masalah), visual spasial (kemampuan berpikir tiga dimensi), *bodily- kinesthetic* (keterampilan gerak, menari, olah raga), *musical* (kepekaan dan kemampuan berekspresi dan bunyi, nada, melodi, irama), intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri), interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), serta naturalis (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan).
- 2) Model Kegiatan Bermain ialah model-model kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat permainan yang edukatif yang dirancang ramah anak serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

- 1) Studi pustaka, dipergunakan untuk mengumpulkan data-data sekunder tentang kegiatan-kegiatan bermain yang telah ada di kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo.
- 2) Survei, dipakai untuk mengumpulkan data-data sekunder. Peneliti melakukan survei langsung ke lokasi-lokasi penelitian di daerah rawan bencana untuk mengumpulkan data-data sekunder tentang kegiatan-kegiatan bermain. Survei ini sebagai pelengkap sekaligus melakukan *cross-check* terhadap data-data yang telah diperoleh lewat studi pustaka.

- 3) Kuesioner, dipergunakan peneliti guna mengumpulkan data-data primer. Kuesioner yang dipakai untuk mengumpulkan data penelitian ini terdiri dari:
 - a) Kuesioner sekolah ramah anak
 - b) Kuesioner kecerdasan jamak
 - c) Kuesioner permainan tradisional dan bermain berbasis kecerdasan jamak.Kuesioner tersebut peneliti sampaikan kepada para tenaga pendidikan anak usia dini, tokoh-tokoh masyarakat, dan dinas pendidikan setempat di tingkat kota maupun kabupaten. Kuesioner- kuesioner tersebut telah melalui *Preliminary Research* dan *Expert Opinion* yang peneliti lakukan kepada lembaga- lembaga pendidikan anak usia dini di kabupaten Purworejo yang bukan sebagai subyek penelitian. *Preliminary Research* dipergunakan untuk pemantapan dan kelayakan kuesioner.
- 4) Wawancara yang dilakukan terhadap responden meliputi lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos- pos PAUD, SPS (Satuan PAUD sejenis) maupun kelompok-kelompok bermain yang berada di 5 lokasi penelitian. Wawancara ini menggunakan Pedoman Wawancara yang telah peneliti susun sebelumnya. (Pedoman Wawancara selengkapnya, terlampir)
- 5) *Focus Group Discussion (FGD)*, dipakai untuk memperoleh data-data tertentu. Dari *FGD* ini peneliti dapat mengetahui kendala- kendala dan permasalahan- permasalahan yang dihadapi terkait dengan upaya pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana. *Focus Group Discussion* juga dipergunakan dalam melakukan proses pentahapan akhir pengembangan model kegiatan bermain sehingga dihasilkan rumusan dan strategi pengembangan model sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian tahun pertama ini. *FGD* ini melibatkan pihak-pihak yang memiliki kepentingan kegiatan bermain pada anak, khususnya terkait pihak-pihak yang menangani secara langsung daerah rawan bencana.

G. Teknik Analisis dan Interpretasi

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini mencakup:

- 1) Data- data hasil survei dianalisis dengan metode *desk analysis*. Analisis dilaksanakan dengan metode analisis variabel dan regresi untuk mengetahui hubungan antara keberadaan model kegiatan bermain dengan variabel-variabel lain yang mempengaruhinya, termasuk variabel kontrol. Variabel yang dimaksud

meliputi struktur budaya dan latar belakang masyarakat, kebijakan daerah, kerjasama instansi terkait serta keterkaitan dengan kearifan lokal.

- 2) Peneliti juga menentukan variabel-variabel penentu hubungan. Analisis hubungan dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Variabel kontrol yang mempengaruhi berupa: faktor usia, jenis kelamin, pola asuh, dan kerentanan terhadap bencana. Hasil analisis awal ini dianalisis lebih lanjut dengan metode regresi.
- 3) Analisis regresi korelasi bivariat digunakan untuk mengukur keeratan hubungan di antara hasil-hasil pengamatan dari populasi yang mempunyai dua varian (*bivariate*). Parsial juga digunakan untuk mengetahui hubungan linier antara dua variabel dengan melakukan kontrol terhadap variabel-variabel kontrol (variabel tambahan). Korelasi *bivariate* dan parsial dilakukan menggunakan bantuan *SPSS for Windows version 21.00*.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, interpretasi peneliti sebagai berikut:

- 1) Di lima lokasi penelitian kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo masih sangat kurang adanya kegiatan-kegiatan bermain dengan berbasis kecerdasan jamak dan mengarah pada ramah anak. Kegiatan-kegiatan bermain yang ada masih dilaksanakan secara parsial.
- 2) Terdapat faktor-faktor pendorong dan penghambat keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
- 3) Kegiatan-kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana perlu dikembangkan guna mengasah kecerdasan pada anak di daerah minoritas.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kuesioner (Angket)
 - a) Kuesioner sekolah ramah anak, 45 butir pertanyaan.
 - b) Kuesioner kecerdasan jamak, 100 butir pertanyaan.
 - c) Kuesioner permainan tradisional dan bermain berbasis kecerdasan jamak, 10 butir pertanyaan.
- 2) Pedoman wawancara, 15 butir pertanyaan

- 3) Butir pertanyaan *Focus Group Discussion*
- 4) *Term of Reference (TOR) FGD* dan Tata Tertib FGD

H. Luaran yang Diharapkan

1) Luaran Tahun Pertama

Pelaksanaan penelitian tahun pertama dilaksanakan di kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo Propinsi Jawa Tengah. Adapun luaran dari penelitian ini beserta indikator capaiannya sebagai berikut:

- a) Luaran : Peta pengembangan model kegiatan bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah.
Indikator : Dihasilkannya: (1) nama-nama kegiatan bermain yang telah ada di 5 daerah rawan bencana Jawa Tengah; (2) peta pengembangan pra-model kegiatan bermain
- b) Luaran : Faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak
Indikator : Teridentifikasinya faktor- faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak
- c) Luaran : pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak
Indikator : Tersusunnya: (1) Strategi pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak; (2) kisi-kisi/ *blue-print* model pengembangan kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak; (3) Rumusan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak; (4) Tersusunnya pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak (*Multiple Intelligence Games Model= MIGM*)

3) Luaran Tahun Kedua

Pelaksanaan penelitian di tahun kedua dilaksanakan di lima kabupaten rawan bencana Jawa Tengah yaitu: kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo. Luaran penelitian yang diharapkan beserta indikator capaiannya sebagai berikut:

- a) Luaran : Peta implementasi pengembangan model kegiatan bermain
(*Multiple Intelligence Games Model*)
- Indikator : Teridentifikasinya nama- nama kegiatan bermain dengan
model *Multiple Intelligence Games Model* beserta lokasi sasaran
implementasi
- b) Luaran : Potensi Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain
(*Multiple Intelligence Games Model*)
- Indikator : Teridentifikasinya hal- hal yang menjadi potensi implemen-
tasi pengembangan model kegiatan bermain (*Multiple Intelli-
gence Games Model*)
- c) Luaran : Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain (*Mul-
tiple Intelligence Games Model*)
- Indikator : (1) Dapat diimplementasikannya pengembangan model kegiat-
an bermain/ *Multiple Intelligence Games Model*; (2) Dievaluasi
nya pengembangan model kegiatan bermain *Multiple Intelli-
gence Games Model*; (3) Direvisinya pengembangan model ke-
giatan bermain *Multiple Intelligence Games Model*; (4) Anak
usia dini di daerah rawan bencana melakukan kegiatan bermain
menggunakan *Multiple Intelligence Games Model*.

BAB 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

A. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian meliputi survei lokasi penelitian, perizinan, dan persiapan alat serta bahan yang dibutuhkan dalam penelitian.

1) Survei

Kegiatan survei ini dilaksanakan sejak awal Pebruari 2014 untuk mencari keterangan tentang subyek penelitian yang sesuai dengan jenis penelitian. Survei juga bertujuan untuk mengetahui secara jelas dan mendalam tentang berbagai karakteristik yang ada pada obyek penelitian. Peneliti melakukan survei ke 5 lokasi kabupaten rawan bencana Jawa Tengah, yaitu kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo serta meminta keterangan mengenai kegiatan- kegiatan bermain yang selama ini telah ada di daerah- daerah tersebut. Setelah mengetahui keadaan aktivitas kegiatan- kegiatan bermain dan karakteristik anak- anak di daerah rawan bencana lalu peneliti memilih daerah-daerah tersebut sebagai lokasi penelitian.

2) Perizinan penelitian

Peneliti mengajukan permohonan izin penelitian melalui Badan Penanaman Modal Propinsi Jawa Tengah yang dilanjutkan perizinan ke unit-unit pelaksana perizinan penelitian di kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, serta kabupaten Wonosobo. Penelitian ini dilakukan sejak Pebruari 2014 hingga September 2014.

3) Persiapan penelitian

Sebelum melakukan penelitian di lima lokasi kabupaten rawan bencana Jawa Tengah, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen/ *try out* dari angket- angket yang telah peneliti susun. Uji coba instrumen dilakukan pada beberapa PAUD di kabupaten Purworejo propinsi Jawa Tengah yang bukan menjadi subyek penelitian.

Try out ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas setiap butir pertanyaan yang ada pada angket tersebut. *Try out* dilaksanakan pada 12 Maret dan 13 Maret 2014. Langkah selanjutnya peneliti menyiapkan materi-materi pengembangan model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak.

B. Pelaksanaan Penelitian

Hasil yang telah dicapai untuk Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak di Daerah Rawan Bencana

Sebelum model dikembangkan terlebih dahulu diadakan studi pustaka dan prasurvei sebagai penelitian pendahuluan. Setelah itu dilakukan pengembangan awal serta Finalisasi Pengembangan Model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

1) Hasil temuan pra survei sebagai penelitian pendahuluan

Penyebaran kuesioner yang terdiri dari kuesioner ramah anak, kuesioner kecerdasan jamak, dan kuesioner permainan tradisional dan kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dilakukan kepada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos-pos PAUD, SPS (Satuan PAUD Sejenis) serta kelompok- kelompok bermain maupun tenaga-tenaga pendidik anak usia dini yang berada di daerah rawan bencana yang meliputi: kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo.

Berdasarkan hasil sebaran kuesioner maupun survei serta sesuai dengan tahapan penelitian didapat temuan sebagai berikut:

Tabel 1
Nama Kegiatan Bermain di Daerah Rawan Bencana

No	Lokasi Penelitian	Nama Kegiatan Bermain
1	Kab. Cilacap	Bedil-bedilan Bekelan/ gatheng Bentengan Bongkar pasang Ciple gunung Congklak/ dakon Genukan Gobak sodor Gundu Jago-jagoan Petak umpet Titik betik/ pathok lele Yoyo
2	Kab. Banyumas	Balap Pelelah Pinang Cis Dut- dut Kiradut

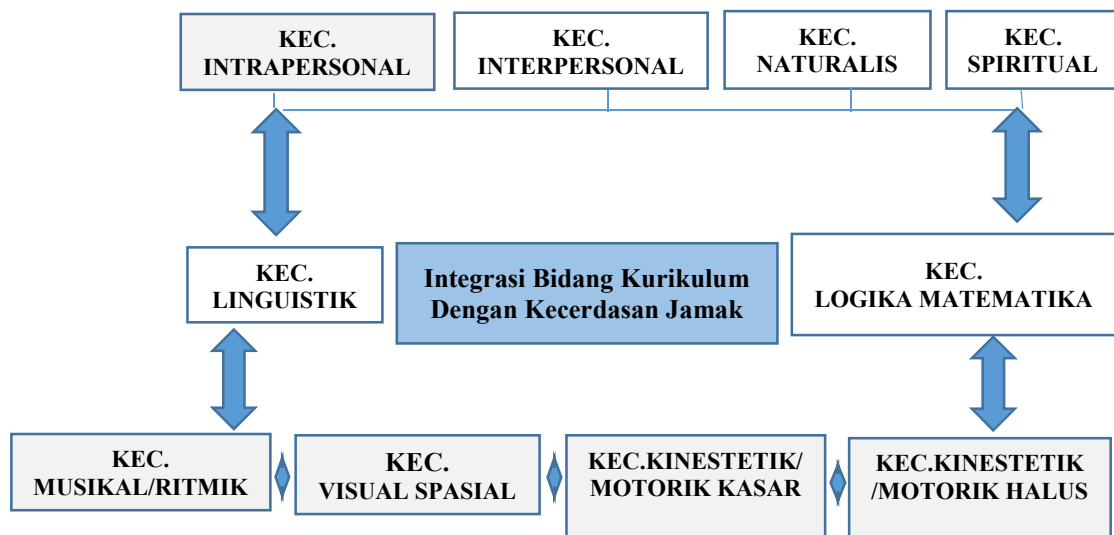
		Egrang Gandon & Siguk Sliurring Genting/ Slep dur Sripat/ Lempar Batu di Air Uluk Umbul/ Bekel
3	Kab. Kebumen	Bermain bola Bekel Dos- dosan Dakon Engklek Egrang Gobak sodor Istana pasir Layang-layang Lompat tali/ ubil Panggalan/ gangsingan Petak umpet Permainan beteng Ular naga
4	Kab. Klaten	Balok Bermain air Bermain bola engklek Bermain pasir Bermain ciluk-ba Bermain layang-layang Bermain peran
5	Kab. Wonosobo	Bekel Congklak Gobak sodor/ galah asin Jamuran Kasti Kelereng Layang-layang Petak umpet

Berdasarkan hasil survei sebagai penelitian pendahuluan bersamaan dengan studi pustaka dan *Focus Group Discussion* dengan berbagai pihak tentang berbagai teori kecerdasan jamak diperoleh bahwa nama-nama kegiatan bermain di kelima lokasi penelitian terbukti dan benar-benar belum terfokus pada kecerdasan jamak. Dengan kata lain tidak terdapat kegiatan bermain yang memenuhi kriteria penelitian ini. Sebagai contoh: permainan bedil-bedilan yang dijumpai di kabupaten Cilacap belum semua aspek kecerdasan diasah oleh kegiatan permainan ini. Kegiatan bermain bedil-bedilan baru mengasah 5 kecerdasan saja dari 9 kecerdasan jamak. Contoh lain: permainan balap pelepas pinang (kegiatan bermain dari kabupaten Banyumas), mengasah kemampuan visual-spasial, kemampuan kinestetik, kemampuan interpersonal, dan kemampuan naturalis (mengasah 4 kecerdasan) dari 9 kecerdasan jamak secara keseluruhan. Itu berarti belum ada model sejenis di daerah rawan bencana Jawa Tengah.

2) Hasil Temuan Strategi untuk Penyusunan Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

a) Strategi Pengembangan Tujuan Program Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

Peneliti mengintegrasikan kompetensi dasar dari 5 bidang pengembangan yang terdapat pada kurikulum pendidikan anak usia dini dengan 9 indikator kecerdasan jamak.

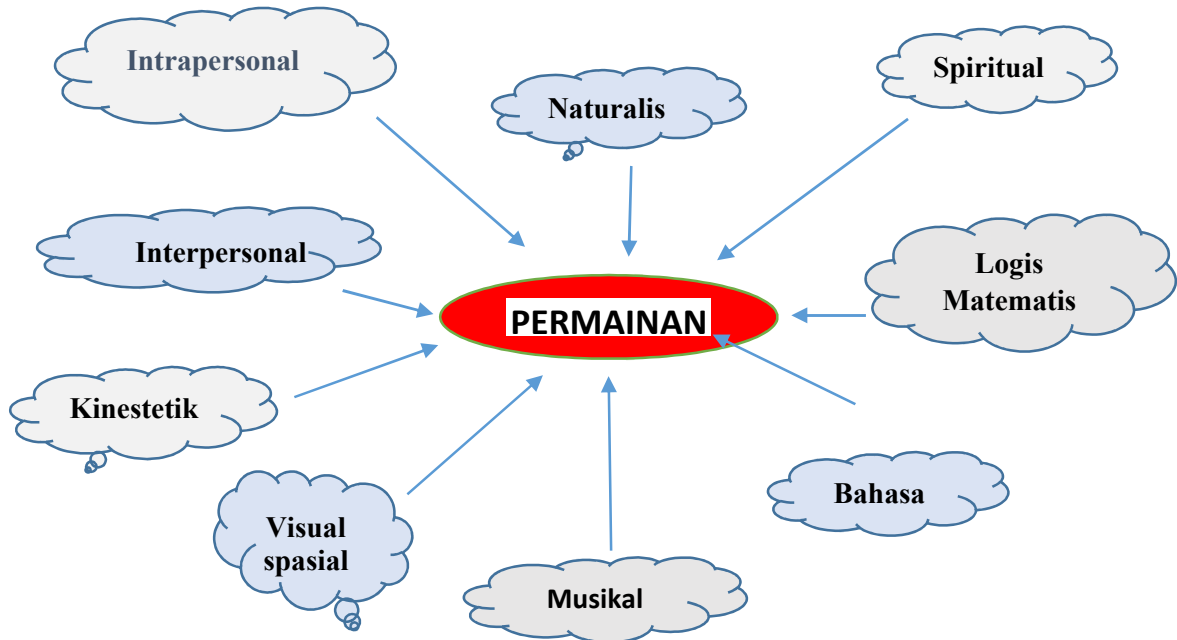


Gambar 1

Integrasi Kurikulum dengan Kecerdasan Jamak

Berdasarkan hal ini peneliti menyusun Kisi-kisi / *Blue-print* Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak sebagai berikut:

- a. Mengintegrasikan kecerdasan jamak dalam kegiatan-kegiatan bermain



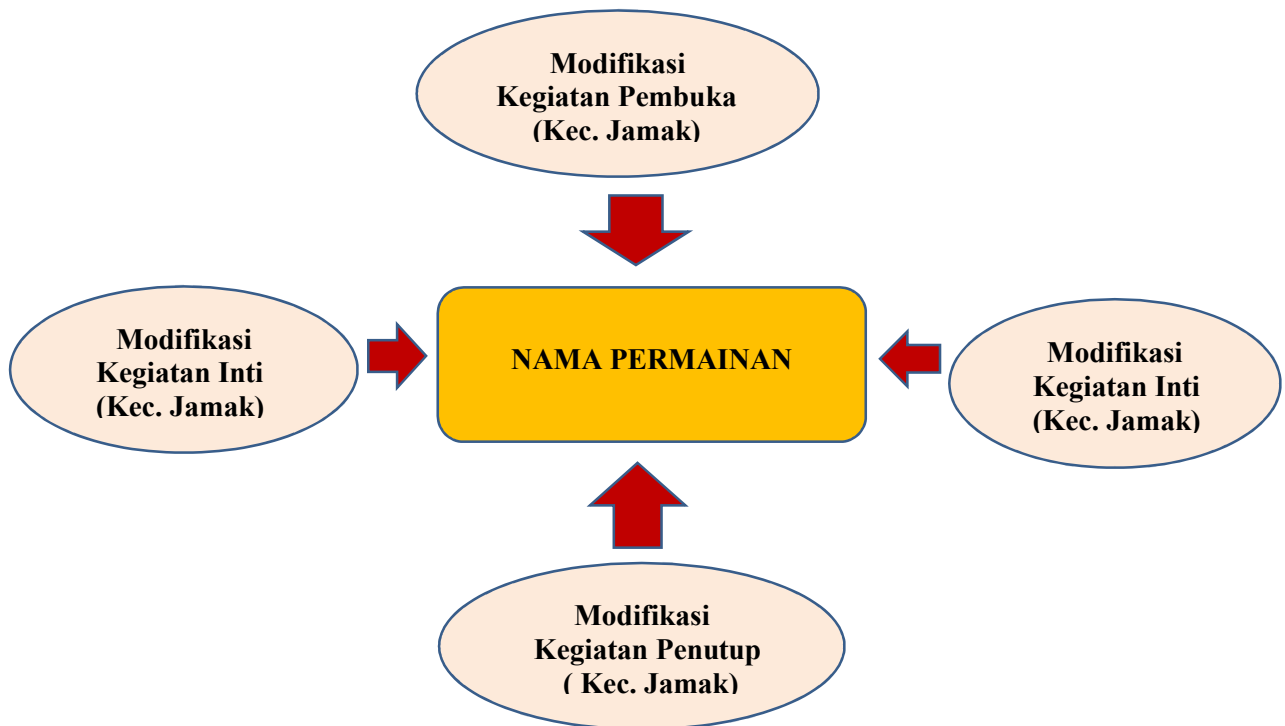
Gambar 2

Kecerdasan Jamak dalam Kegiatan Bermain

Berdasar Gambar 2. Kegiatan bermain dalam pelaksanaannya memasukkan/memadukan kesembilan kecerdasan jamak yang meliputi: kecerdasan logis-matematis, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, serta kecerdasan spiritual.

- a. Melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak

Modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak ini diimplementasikan dalam setiap satuan kegiatan yang terjabarkan dalam: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada setiap kegiatan bermain tidak sekedar memainkan kegiatan bermain seperti prosedur asal kegiatan bermain dimaksud, namun dilakukan penambahan kegiatan-kegiatan lain pada sebelum kegiatan inti, selama kegiatan inti, maupun setelah kegiatan inti dimainkan.



Gambar 3

Modifikasi Prosedur Kegiatan Bermain

3. Hasil Pengembangan Awal Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

Selain melakukan survei ke lokasi-lokasi penelitian yang terdiri dari 5 kabupaten daerah rawan bencana di Jawa Tengah, kegiatan ini juga diperoleh dari hasil *Focus Group Discussion (FGD)* yang dilakukan pada saat pra-pengembangan model hingga penyusunan model pengembangan. Hasil Pengembangan Awal Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak yang dimaksud terlihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2
Prosedur Sebelum Pengembangan dan Setelah Pengembangan Model Kegiatan Bermain

a. Kabupaten Cilacap

No	Nama Kegiatan Bermain	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Aspek MI	Ringk. Prosedur	Pengemb MI	Ringk. Prosedur
1	Bedil-bedilan	Logis-mat Musikal Vis-spasial Interperson Naturalis	Menyiapkan alat dan bahan permainan. Bedil-bedilan dari bambu, biji peluru dari bunga biji jambu air. Isi	Bahasa Kinestetik Intrapersonal Spiritual	Mengawali kegiatan dengan mengenalkan alat dan bahan. Bermain sambil beraktivitas motorik kasar (lokomotor,

			peluru dimasukkan.		non-lokomotor, gerakan manipulatif)
2	Bentengan	Logis-mat Kinestetik Interpersonal Bahasa	Menentukan benteng, bersiul sebagai simbol mulai bermain, mengejar lawan, menjaga benteng dari musuh	Musikal Visual-spasial Intrapersonal Naturalis Spiritual	Kegiatan bermain bentengan yang diawali dengan kegiatan bertepuk berirama. Anak yang memainkan ini juga dituntut untuk mengenali posisi dirinya dalam area bermain. Apakah anak dapat berbagi cerita tentang kegiatan bermain ini. Pada kegiatan bermain bentengan semula pemain menyentuh badan lawan dengan anggota badan (tangan). Kali ini dimodifikasi menyentuhnya dengan sepotong kecil bambu. Mengaitkan bambu sebagai ciptaan Allah san sumber alam.
3	Ciple gunung	Visual-spa Kinestetik interpersonal	Pemain melemparkan gaco pada gambar engklek, melompat dengan satu kaki mengikuti gambar tersebut sambil mengambil 'gaco' dan kembali ke awal/ start	Logis-matematik Bahasa Musikal Intrapersonal Naturalis Spiritual	Modifikasi dengan menuliskan angka-angka pada pola Ciple Gunung. Mengenalkan alat dan bahan yang digunakan terlebih dahulu. Pemain bila sampai tengah pola dapat bersenandung lagu kesayangan. Menyinggungkan alat dan bahan permainan dengan sumber daya alam sekaligus hasil ciptaan Allah
4	Gobak Sodor	Visual-spa Kinestetik interpersonal	Menghadang lawan agar tidak lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik	Logis-matema Bahasa Musikal Intrapersonal Naturalis Spiritual	Awali kegiatan bermain dengan berhitung 1 sampai 3. Bercakap-cakap tentang kegiatan bermain ini. Ketika anak sedang mnghadang lawan, si pemain sambil bersiul-siul. Minta anak untuk berbagi

No	Nama Kegiatan Bermain	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Aspek MI	Ringk. Prosedur	Pengemb MI	Ringk. Prosedur
					cerita tentang pengalaman bermain Gobak Sodor. Selipkan syair/ lagu ke-Tuhanan setelah permainan ini selesai. Singgung pula bahwa kekuatan manusia datangnya dari Sang Pencipta.
5	Balap pelepah pinang	Kinestetik Kognitif Interpersonal Visual-spasial Interpersonal naturalistik	Anak-anak mengambil sebuah pelepah pinang untuk dapat dinaiki dan pemain lain menyeretnya	Verbal-linguitik Musikal Intrapersonal Spiritual	Mengawali kegiatan bermain dengan lagu-lagu bertema ke-Tuhanan. Bercakap-cakap tentang permainan Balap Pelepah Pinang. Ketika anak melakukan kegiatan bermain sambil bersenandung. Mengakhiri kegiatan bermain dengan berdoa. Berbagi pengalaman kepada teman tentang permainan ini.
6	Chi	Intrapersonal Kinestetik Interpersonal naturalis	Mencari lawan bermain yang seimbang fisiknya. Mengadu bahu pemain dengan bahu lawan. Pemain saling mendorong bahu untuk menjatuhkan lawan	Verbal-linguis Logika matematika Visual-spasial Musikal Spiritual	Mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa. Bercerita/ bercakap-cakap tentang bahan permainan. Sebelum mengadu bahu, memulainya dengan berhitung terlebih dahulu. Ketika mengadu bahu, gunakan bahu kanan dan kiri secara bergantian. Berapa kali pemain kalah atau menang lakukan penghitungan
7	Dut-dut Kiradut	Verbal-linguistik Musikal Interpersonal spiritual	Anak/ para pemain duduk berbaris berbanjar ke belakang seorang pemain yang berperan	Logika-matematika Visual-spasial Kinestetik Intrapersonal	Membuka kegiatan bermain dengan metode tanya jawab. Dilanjutkan dengan sebelum kegiatan bermain dimulai

No	Nama Kegiatan Bermain	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Aspek MI	Ringk. Prosedur	Pengemb MI	Ringk. Prosedur
		naturalis	sebagai si empunya rumah. Anak-anak yang duduk berbaris berperan sebagai 'ubi'. Si tamu harus berusaha mengambil 'ubi' permintaannya dengan menariknya sendiri.		para pemain berdiri dan melompat 1x sambil berhitung. Anak diminta untuk berbagi cerita tentang permainan ini.
8	Egrang	Visual-spasial Kinestetik Intrapersonal Naturalis	Berjalan menggunakan sambungan kaki dari bambu, atau tempurung kelapa (pada anak-anak)	Verbal-linguistik Logika matematika Musikal Interpersonal Spiritual	Mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa. Sebelum kegiatan bermain dimulai, dilakukan metode tanya jawab tentang alat dan manfaat permainan. Pemain berjalan menggunakan egrang sambil membilang langkah demi langkah. Bermain sambil diiringi musik. Menutup kegiatan dengan syair tentang ke-Tuhan-an. Minta anak untuk menceritakan pengalamannya dalam kegiatan bermain Egrang.

Berdasar Tabel 2 tersebut langkah selanjutnya melakukan pengembangan model kegiatan bermain berikut yang peneliti sajikan pada Tabel 3 berupa Prosedur Hasil Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

Tabel 3

Prosedur Hasil Pengembangan Model Kegiatan Bermain
Berdasarkan Kecerdasan Jamak

CONTOH PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN

KABUPATEN CILACAP

NO	NAMA PERMAINAN	SEBELUM PENGEMBANGAN		MODEL PENGEMBANGAN	
		ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	PROSEDUR	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	MODIFIKASI
1	Bekelan	a. Verbal Linguistik b. Motorik Halus (Koordinasi gerakan mata dan tangan, melatih telapak tangan untuk menggenggam bekel, melatih kelenturan tangan) c. Kognitif (Mengenal konsep bilangan 1 – 10) d. Sosial Emosional	a. Anak duduk melingkar. b. Anak mengundi giliran bermain bekelan. c. Anak bermain bekelan secara bergilir, d. Anak yang menjatuhkan bola bekel, digantikan oleh anak selanjutnya	a. Musikal (M) b. Intrapersonal (Ia) c. Spiritual (S) d. Visual Spasial (VS)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak anak mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang bekelan (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari bekelan (K), Guru bertanya siapa yang membuat bekelan dan bahan-bahan bekelan (S), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bekelan. Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk membilang

					<p>dari 1-50 (K), Guru memberikan <i>support</i> pada anak yang belum bisa, untuk terus latihan dan bermain bekelan (Ia), Guru mendampingi anak untuk antri dan giliran bermain bekelan (SE)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi anak merefleksikan kegiatan bermain bekelan (Ia). Guru mengajak anak untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
2	Bedil-Bedilan	<p>a. Motorik Halus b. Motorik Kasar (Lokomotor & Non Lokomotor) c. Kognisi (Mengetahui Konsep Besar dan Kecil) d. Interpersonal (Kerjasama dan kompetisi) 1) Verbal Linguistik</p>	<p>a. Anak dapat membuat bedil-bedilan dari bahan bambu yang berukuran kecil b. Anak-anak menggunakan peluru dari bunga jambu air yang sudah rontok, bunga pohon mlandhing yang masih</p>	<p>a. Spiritual (S) b. Musikal (M) c. Kognisi (K) d. Intrapersonal (Ia) e. Visual Spasial (VS) f. Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)</p>	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak anak mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bernyanyi tentang bedil-bedilan (M), Guru mengenalkan konsep lebih besar dan lebih kecil (K), Guru bertanya</p>

			<p>kecil, atau memanfaatkan kertas koran bekas yang sudah dibasahi air</p> <p>c. Peluru-peluru tersebut dimasukkan satu per satu ke dalam bedil-bedilan</p> <p>d. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.</p> <p>e. Dimainkan secara beregu dengan cara saling berhadapan, seolah-olah bermain tembakan-tembakan secara nyata, dimainkan dengan cara saling menyerang dan berkejar-kejaran.</p>		<p>siapa yang menciptakan bahan bedil-bedilan dan bahan bedil-bedilan berasal dari mana (S), Guru mensimulasikan cara membuat bedil-bedilan dan pelurunya, Guru mengajak anak untuk menghitung bedil yang telah dibuat (K), Guru mengajak anak menghitung peluru yang telah dibuat (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bedil-bedilan.</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah peluru yang ditembakkan (K), Guru mengajak anak berhitung berapa sasaran yang kena tembak (K), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain bedil-bedilan, Guru memberikan</p>
--	--	--	--	--	--

					<p><i>support</i> pada anak untuk mengejar temannya. Guru mengajak anak untuk menembak objek dalam bentuk geometri (VS), Guru meminta anak menembak objek dengan menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada anak yang juara dan kalah. Guru mendampingi anak merefleksikan kegiatan bermain bedil-bedilan (Ia). Guru mengajak anak untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)</p>
3	Bentengan	<p>a. Motorik Kasar b. Interpersonal c. Sosial Emosional d. Verbal Linguistik</p>	<p>a. Kedua tim menentukan bentengnya masing-masing (dapat berupa pohon, tiang, tembok, dsb). b. Kedua ketua tim bersiul tiga kali sebagai pertanda</p>	<p>a. Spiritual (S) b. Visual Spasial (VS) c. Musikal (M) d. Kognisi (K) e. Intrapersonal (Ia) f. (Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)</p>	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak anak mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bernyanyi tentang Bentengan (M), Guru mengenalkan</p>

			<p>permainan dimulai.</p> <p>c. Anggota tim memancing anggota tim lain untuk keluar dan mengejar.</p> <p>d. Sentuh badan lawan untuk menjadi tawanan.</p> <p>e. Tetap jaga benteng sendiri dari tim lawan.</p> <p>f. Bebaskan anggota tim sendiri yang menjadi tawanan.</p> <p>g. Tim yang berhasil merebut benteng lawan meneriakkan 'BENTENG' di benteng tersebut, sebagai pertanda kemenangan tim.</p>		<p>konsep geometri dari bentengan (K), Guru mengajak anak membuat garis bentengan (VS), Guru bertanya siapa yang menciptakan bahan-bahan bentengan (S), Guru mengajak anak untuk berhitung dan membagi kelompok menjadi 2 bagian (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bentengan.</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah temannya yang ditawan (K), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain bentengan, Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk menawan anak yang lain, Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada anak yang ditawan</p>
--	--	--	---	--	---

					<p>dan penawan (Ia). Guru meminta anak yang ditawan untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi anak merefleksikan kegiatan bermain bentengan (Ia), Guru mengajak anak untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
--	--	--	--	--	--

4. Faktor Pendorong Keberhasilan Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan hasil *Focus Group Discussion (FGD)* dengan berbagai pihak terkait dari subyek penelitian kelima kabupaten di daerah rawan bencana yang meliputi: kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan kab, Wonosobo, diperoleh temuan terkait dengan faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain sebagai berikut:

- a. Kebersamaan dalam pengambilan kebijakan daerah.
- b. Kesadaran dan kerja sama instansi terkait yang peduli dengan pendidikan anak.
- c. Kearifan lokal.
- d. Usia anak adalah fase/ usia bermain.
- e. Alat dan bahan kegiatan bermain berprinsip Menyenangkan, Aman, Manfaat, dan Asyik (MAMA).
- f. Bahan baku alat permainan mudah diperoleh karena tersedia di alam.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasar hasil analisis terhadap data- data penelitian diketahui bahwa pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak telah sesuai dengan fokus utama dalam penelitian ini. Artinya, melalui model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang telah dikembangkan sejumlah karakteristik program kegiatan bermain telah dapat tersusun sesuai prosedur pengembangan kegiatan bermain pada kurikulum bagi anak usia dini (*National Association for Early Childhood and Young Children*).

Model kegiatan bermain telah dikembangkan berdasarkan tahapan, tugas dan karakteristik perkembangan anak usia dini, mampu mengoptimalkan 9 potensi kecerdasan jamak, menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak yang ditandai dengan interaksi misalnya antara pendidik anak usia dini dengan anak atau antara anak dengan anak lainnya, memunculkan kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan karena pada kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak terdapat keterlibatan anak secara aktif dan totalitas, lebih mementingkan proses daripada hasil dan telah dilakukan melalui kegiatan nyata atau sesungguhnya.

Hasil pengembangan seperangkat model berupa rumusan strategi dan prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak bagi anak usia dini di daerah rawan bencana sejalan dengan landasan dan pendekatan dalam pengembangan kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak pada anak usia dini yaitu berdasarkan teori perkembangan anak, pendekatan berpusat pada anak, pendekatan konstruktivisme dan pendekatan kurikulum dengan dasar bermain (Piaget, dalam Forman: 2011).

Berdasarkan temuan hasil penelitian pendahuluan ternyata di daerah rawan bencana kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo tidak dijumpai kegiatan- kegiatan bermain yang telah sepenuhnya mengembangkan dan menerapkan kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak seperti yang dikembangkan dalam penelitian ini. Ternyata para praktisi di daerah rawan bencana yang menyatakan telah menerapkan kegiatan bermain seperti model yang dimaksud dalam penelitian ini (tidak terbukti dalam dokumen tertulis) beranggapan bahwa kegiatan- kegiatan bermain dalam pelaksanaannya yang penting anak *fun*. Padahal berdasarkan kajian teori kecerdasan jamak seharusnya penerapan teori ini dalam pelaksanaannya harus terintegrasi satu kecerdasan dengan kecerdasan lainnya. Artinya, satu kegiatan bermain seharusnya dapat mengembangkan berbagai kecerdasan, misalnya

kegiatan bermain bekel bukan hanya untuk mengembangkan kecerdasan motorik halus saja, tetapi juga harus dapat mengembangkan dimensi kecerdasan jamak lainnya.

Melalui pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak ini telah memberikan kesempatan kepada semua anak untuk dapat mengaktualisasikan berbagai potensi kecerdasan yang merupakan modalitas belajar. Kegiatan- kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak haruslah tetap terselenggara di daerah- daerah rawan bencana, sehingga sebenarnya anak- anak tetap dapat belajar seraya bermain pada setiap waktu dan tempat. Untuk itu seharusnya pada berbagai situasi dan kondisi anak tetap dapat melakukan kegiatan bermain, mengamati secara langsung setiap fenomena yang terjadi di sekitar dan mengalaminya secara langsung (*learning by experiences*). Anak dapat memahami bahwa kondisi yang mereka terima dapat ditemui di dalam kehidupan yang sesungguhnya, sehingga anak memiliki kesan yang mendalam dan selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari terutama untuk menolong diri sendiri (*self-help*). Hal ini sejalan dengan konsep belajar bagi anak usia dini yang bersifat otoaktivitas berupa individualisasi pengalaman belajar yang diimplementasikan dalam *learning by doing*, *learning by stimulation* dan *learning by modelling* (Montessori & Smilansky, 2004).

Pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak ini akan dapat mengintegrasikan secara kongkrit seluruh bidang pengembangan fisik, kognitif, bahasa, seni dan perilaku yang terintegrasi dengan dimensi kecerdasan jamak, yaitu kecerdasan verbal linguistik, visual spasial, kinestetik, logika matematika, musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalistik, dan spiritual.

Peneliti melakukan pengembangan kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak, yakni cara bermain dengan berbasis kecerdasan jamak dan sesuai dengan karakteristik anak dengan menggunakan jenis- jenis permainan tradisional. Sejalan dengan pendapat Jefree, McConkey & Hewson bahwa dengan bermain dapat menghantarkan anak untuk mampu menguasai keterampilan- keterampilan baru (*master new skills*) dan dikembangkan menjadi keterampilan khusus (*specific skills*) yang inisiatifnya datang dari anak itu sendiri. Dari penjelasan tersebut, para tenaga pendidikan anak usia dini di daerah rawan bencana dalam melakukan kegiatan bersama- sama anak usia dini hendaknya dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan variatif agar dapat meningkatkan kecerdasan anak- anak di daerah minoritas.

Menurut Woolfolk (2012), keluarga juga merupakan tempat untuk mendorong anak berprestasi tinggi. Jika dibina dan diberi penguatan oleh para orang tua, orang tua

akan memberikan kebebasan anaknya memecahkan masalahnya sendiri, maka anak akan lebih mampu mengembangkan kebutuhan.

Pengembangan model kegiatan bermain juga difokuskan pada permainan-permainan tradisional dalam kehidupan anak sehari-hari dapat membuat anak berpikir realitas dan senada dengan pernyataan Semiawan (2010), kegiatan-kegiatan bermain yang diambil dari realita kehidupan anak dapat menimbulkan daya tarik dan kegairahan dalam belajar. Dengan cara ini anak mudah menerima dan melatih anak berpikir secara divergen. Seperti yang dinyatakan oleh Crowl, Kominsky dan Podell (2007) gaya berpikir divergen adalah pola berpikir seseorang yang lebih didominasi oleh berfungsinya belahan otak kanan, berpikir lateral. Didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Ruston (2012), bahwa sebuah lingkungan belajar yang tidak menakutkan sangat penting, anak merasa lebih nyaman menerima, mengeksplorasi, menstimulasi ide-ide baru.

Dalam pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak ini, peneliti juga memfokuskan pada kegiatan-kegiatan bermain tradisional yang dimainkan secara berkelompok. Pernyataan yang dikemukakan oleh Mead (2011) dalam hal bekerja sama, anak mampu menciptakan perasaan positif tentang dirinya dan dapat menyampaikannya kepada orang lain, ini disebut keterampilan sosial yang tinggi.

Berdasar berbagai temuan, penelitian ini sesuai dengan teori-teori yang dirujuk. Dengan bermain berbasis kecerdasan jamak anak dapat meningkatkan ZPD (*Zone of Proximal Development*) (Naughton, 2013).

BAB 6.

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penelitian ini akan dilanjutkan pada tahun kedua. Pada **tahun kedua Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain (*Multiple Intelligence Games Model*) di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah untuk Meningkatkan Kecerdasan pada Anak** yang telah direncanakan akan mengikuti hasil temuan Strategi untuk Penyusunan Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak, berupa: a) Strategi Pengembangan Tujuan Program Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak, dan b) Strategi Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak.

Kegiatan penelitian di **tahun II** terdiri dari: FGD Model Awal dan Penjajakan Pra Implementasi, Pendampingan Model Kegiatan Bermain, Uji Coba Tahap 1, evaluasi pakar dan revisi, perbaikan awal (revisi model), Uji Coba Lapangan 1, Evaluasi dan Revisi, Perbaikan Operasional (penyempurnaan Model), Uji Coba Lapangan 2, Evaluasi, dan Revisi, Peningkatan & Penyempurnaan Kualitas Model, Pengembangan Model & FGD, Uji Coba Lapangan 3, Evaluasi dan Revisi, Pembakuan Model, Penerapan dan Desiminasi Model Kegiatan Bermain *Multiple Intelligence Games Model*, serta Penyusunan Laporan Akhir.

Pada **tahun kedua** akan dilaksanakan uji kelayakan **pengembangan model kegiatan bermain** yang berintegrasi dengan kecerdasan jamak di lima lokasi kabupaten rawan bencana Jawa Tengah, dengan indikator: a) dapat diimplementasikannya model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model* pada kegiatan- kegiatan bermain anak di daerah rawan bencana kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, serta kabupaten Wonosobo, b) dievaluasinya proses implementasi *Multiple Intelligence Games Model* yang dilaksanakan selama kegiatan penelitian.

Pada akhir kegiatan penelitian tahun kedua akan diperoleh gambaran tentang keberhasilan implementasi pengembangan model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model* bagi anak- anak di daerah rawan bencana propinsi Jawa Tengah. Hal ini dapat diketahui dengan menggunakan beberapa indikator, yaitu: a) kegiatan- kegiatan bermain pada anak-anak di daerah rawan bencana menggunakan model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model*, b) kecerdasan anak- anak di daerah rawan bencana meningkat setelah diimplementasikannya pengembangan model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model*, serta c) secara afektif dan psikomotor anak- anak di

daerah rawan bencana telah dapat mengaplikasikan berbagai nilai- nilai kecerdasan jamak dalam kehidupan sehari- hari.

BAB 7.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Model-model kegiatan bermain di daerah rawan bencana sangat perlu dikembangkan, agar kecerdasan anak di daerah minoritas lebih meningkat.
- 2) Pengembangan model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dilakukan dengan memperhatikan karakteristik dan kebiasaan anak usia dini. Pengembangan model kegiatan bermain dilakukan dengan berpedoman pada Strategi Pengembangan Tujuan Program Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dan Strategi Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak.
- 3) Dalam pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak perlu memperhatikan faktor-faktor pendorong dan faktor penghambat dalam pengembangan model.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak sangat baik digunakan terintegrasi pada kegiatan-kegiatan bermain anak usia dini di daerah rawan bencana. Beberapa hal yang dapat peneliti sarankan, yaitu:

- 1) Pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak *Multiple Intelligence Games Model* menjadi satu pedoman bagi para praktisi pendidikan di daerah-daerah rawan bencana Jawa Tengah untuk dapat menggunakan *Multiple Intelligence Games Model* yang terintegrasi pada kegiatan-kegiatan bermain.
- 2) Dengan terumuskannya strategi dan prosedur pengembangan model kegiatan bermain, bagi para pemerhati pendidikan anak usia dini dapat mempraktikannya secara langsung.
- 3) Dalam pelaksanaannya, hendaknya para pendidik tidak hanya melihat tingkat kecerdasan peserta didik juga harus memperhatikan potensi-potensi anak didik yang masih mungkin dikembangkan.

- 4) Lembaga- lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal diberikan kesempatan secara seluas-luasnya untuk mencoba menggunakan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak *Multiple Intelligence Games Model* secara utuh, terpadu, dan seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2012. *Sekolah Sang Juara: Menerapkan Multiple Intelligence di Dunia Pendidikan 2nd*, terjemahan Yudhi Murtanto, Bandung: Kaifa.
- Bennett, William J Chester E, Finn Jr dan John T.E. Cribb, Jr. 2009. *The Educated Child: a parent's guide*. New York: The Free Press.
- Bronson, Martha B. 2005. *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Material to Support Development*. Washington, DC: NAEYC
- Bobbi, Reardon dan Nourie J. 2005. *Tool of The Mind*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Botkin, K. 2011. *Role Playing/ Simulation*. Journal TESL. Vol VI No. 9.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2006. *Teaching and Learning through Multiple Intelligences* (terjemahan Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Press.
- Catron, Carol E dan Jan Allen. 2009. *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. New Jersey: Merrill Publ.
- Departemen Pekerjaan Umum. 2011. Pengelolaan Penanganan Benana. *Modul Khusus Fasilitator*.
- Docket, Sue dan Marlyn Fleer. 2010. *Play and Pedagogy in Early Childhood- Bending the Rules*. Sidney: Harcourt.
- Dodge, Diane Trister dan Laura J. Colker. 2010. *Creative Curriculum for Early Childhood*. Washington, DC: Teaching Strategies.
- Fajar. 2012. *Early Childhood Care and Development in Indonesia*. Jakarta: Forum PADU.
- Forman, George E. Dan David S. Kuschner. 2003. *The Child's Construction of Knowledge: Piaget for Teaching Children*. Washington, DC: NAECY.
- Gardner, Howard. 2003. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for 21th Century*. USA: Basic Books.
- ISAAC Regional Council. *Emergency Action Guide*.
<http://www.isaacqld.gov.au/emergency> (diakses 4 Maret 2013).
- Jeffrey Dorothy M, Roy McConkey dan Simon Hewson. 2004. *Let Me Play*. Canada: Human Horizons Series.
- Maddaleno, Matilde dan Francisca Infante. 2011. *Life Skills Approach to Child and Adolescent Healthy*. USA: Pan American Health Organization.

- Madyawati, Lilis. 2011.** *Bermain dan Permainan I (untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. **2012.** *Bermain dan Permainan II (untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. **2013.** *Strategi Pengembangan Bahasa Melalui Permainan*. UMM Press.
- _____. **2013.** "Child- Friendly Schools in Different Countries and Its Application in Indonesia" dalam *Sekolah Ramah Anak*. Bandung: Rizqi Press.
- _____. **2014.** Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak sebagai Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *Laporan Penelitian*. Tidak diterbitkan.
- Miller, Laurie. 1996. *Play Activities for Children Birth to Nine Years*. University of Massachusetts.
- Nurul Kusuma, Dewi. 2012. Penerapan Student Centered Approach pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta), *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan).
- Oktari, Rina Suryani. 2009. *Komunitas Manajemen, Pengurangan Resiko Bencana*. Solution Exchange. Research Development.
- Purwastuti, Andriani. 2011. *Model Permainan Berwawasan Kebangsaan Bagi Anak Sebagai Sarana Integrasi Bangsa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, NH Jaya. 2011. Analisis Kapital Social Keluarga di Kota Bengkulu dalam Pengurangan Resiko bencana. *Laporan Penelitian*. Universitas Bengkulu.
- Rajabali, Fatema. 2007. *Child-led disaster risk Reduction and Climate Change Adaptation*.
- Rokhmawati. 2013. "Studi tentang Kegiatan Bermain Strategi Kecakapan Hidup pada Anak" *Thesis*. Universitas Negeri Jakarta.
- Semiawan, Conny. 2005. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan dasar*. Jakarta: Prenhalindo.
- Tompkins, Patricia K. 1997. Role Playing/ Simulation. *Journal TESL*. Vol.IV No.8.
- Unicef. 1991. *Convention on the Rights of the Child (Konvensi Hak-Hak Anak)*
- Zulaichah, Anik. 2013. Penerapan Bermain Botol Aroma untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Jenis Buah. *Jurnal PAUD Teratai Vol 2 Nomor 1*.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN

A. KUESIONER

1. Kuesioner Sekolah Ramah Anak
2. Kuesioner Kecerdasan Jamak
3. Kuesioner Permainan Tradisional dan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

B. PEDOMAN WAWANCARA

C. PERTANYAAN FOCUS GROUP DISCUSSION

A. KUESIONER

1. KUESIONER SEKOLAH RAMAH ANAK

NAMA RESPONDEN :
JABATAN RESPONDEN :
WAKTU/ TEMPAT :

A. INFORMASI UMUM

Nama Lembaga :
Status Lembaga : 1. Negeri 2. Swasta *) Lingkari yang sesuai
Desa/ Kelurahan :
Kecamatan :
Kabupaten/ Kota :
Jumlah Personil :

Kep.Sek		Tenaga Pendidik		Tenaga Kepend. Lainnya		Siswa		Jumlah Ruang Kelas
Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr	

B. LINGKUNGAN SEKOLAH

Bubuhkan tanda ceklis (V) pada kotak yang sesuai

1. Apakah lembaga/ sekolah memiliki sertifikat?
Ya
Tidak
2. Apakah sertifikat tersebut atas nama Pemerintah daerah/ yayasan?
Ya
Tidak
3. Apakah ada petugas piket (dalam pembelajaran)?
Ya

Tidak

4. Apakah lembaga/ sekolah memiliki SATPAM?

Ya

Tidak

5. Adakah lapangan terbuka di area sekolah?

Ya

Tidak

6. Persentase pemanfaatan ruang terbuka:

> 75% area terbuka hijau

50- 75% area terbuka hijau

< 50% area terbuka hijau

7. Apakah lembaga/ sekolah memiliki tempat cuci tangan?

Ya

Tidak

8. Adakah tempat cuci tangan dengan jumlah yang memadai ?

Ya

Tidak

9. Apakah tempat cuci tangan dilengkapi dengan sabun dan lap tangan?

Ya

Tidak

10. Berapa jumlah WC/ MCK untuk siswa? _____

11. Apakah WC/ MCK dipisahkan menurut jenis kelamin?

Ya

Tidak

12. Apakah WC/ MCK tersebut dalam kondisi layak pakai?

Ya, baik

Tidak, ada yang tidak berfungsi

13. Apakah tersedia WC/ MCK khusus buat guru?

Ya

Tidak

14. Sumber air bersih pada lembaga/ sekolah....

PDAM

Sumur bor

Sumur terbuka

Tidak ada

Lainnya

15. Apakah di sekolah tersedia UKS?

Ada

Tidak ada

16. Apakah UKS di sekolah berfungsi dengan baik?

Ya

Tidak

17. Apakah lembaga/ sekolah memiliki pagar pembatas dengan bangunan lain?

Ya

Tidak

18. Apakah gedung sekolah cukup kokoh?

Ya

Tidak

19. Apakah letak gedung sekolah relatif jauh dari kebisingan?

Ya

Tidak

20. Apakah di lingkungan lembaga/ sekolah terdapat pepohonan rindang?

Ya

Tidak

21. Apakah sekolah/ lembaga memberikan oksigen yang cukup?

Ya

Tidak

22. Apakah luas ruang kelas sepadan dengan jumlah siswa?

Ya

Tidak

23. Apakah lahan sekolah berada pada lereng atau kemiringan lahan tertentu?

Ya

Tidak

24. Bila ya, apakah rawan terhadap bencana longsor?

Ya

Tidak

Letusan gunung berapi

Gempa Bumi

25. Apakah gedung sekolah berada dalam wilayah rawan terhadap jenis bencana alam berikut ini?

	Ya	Tidak
Letusan gunung berapi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gempa Bumi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Banjir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kekeringan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Angin puting beliung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tanah longsor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lain-lain (sebutkan)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26. Apakah gedung sekolah berada di daerah pesisir?

Ya

Tidak

C. HAK DAN KESEJAHTERAAN ANAK

27. Apakah peserta didik diberi kesempatan untuk belajar di ruang terbuka?

Ya
Tidak

28. Bila ya, jelaskan bagaimana peserta didik belajar dan dengan cara apa?

29. Apakah tenaga pendidik sering memberi kebebasan kepada peserta didik untuk memilih kegiatan permainannya sendiri?

Ya
Tidak

30. Apakah menurut Sdr. fasilitas bermain di lembaga/ sekolah sudah sangat lengkap?

Ya
Tidak

31. Bila tidak, fasilitas apa yang menurut Sdr masih kurang ?
(Jelaskan di sini)

32. Apakah tenaga pendidik sudah mendidik dengan penuh kasih sayang ?

Ya
Tidak

33. Apakah lembaga / sekolah juga menerima peserta didik dari semua lapisan masyarakat ?

Ya
Tidak

34. Apakah tenaga pendidik menyadari bahwa kemampuan dan potensi anak satu dengan lainnya tidak sama ?

Ya
Tidak

35. Apakah tenaga pendidik dan komponen sekolah lainnya memahami tentang pentingnya pendidikan untuk semua anak ?

Ya
Tidak

36. Apakah pada lembaga / sekolah ini terdapat siswa dengan bebas biaya sekolah ?

Ya
Tidak

37. Apakah lembaga / sekolah bermitra kerja dengan Dinas Kesehatan setempat guna menjaga kesehatan peserta didik ?

Ya
Tidak

38. Apakah pihak lembaga / sekolah mengizinkan peserta didik jajan pada penjaja makanan keliling ?

Ya
Tidak

39. Apakah ada pemberian gizi tambahan pada anak ?

Ya
Tidak

40. Bila ya, gizi tambahan diberikan dalam tempo :

Sepekan Sekali
Sepekan dua kali
Sebulan sekali
Lainnya, sebutkan

41. Apakah sekolah / lembaga selalu memberikan perlakuan adil bagi murid laki-laki maupun perempuan ?

Ya
Tidak

42. Apakah lembaga / sekolah juga memberikan perhatian bagi murid yang lemah dalam proses belajar ?

Ya
Tidak

43. Bila ya, dengan cara bagaimana Saudara memberikan perhatian pada yang lemah ? Jelaskan !

44. Pada setiap tahun ajaran baru tiba, seberapa lamakah sekolah mengizinkan para orang tua / wali murid menunggu putera-puterinya ?

Tidak boleh sama sekali
1 – 2 hari
3 hari – 1 pekan
Hingga anak berani sendiri

45. Apakah tenaga pendidik selalu mendorong dan memfasilitasi murid dalam menemukan cara / jawaban sendiri dalam suatu persoalan ?

Ya
Tidak

--

2. KUESIONER KECERDASAN JAMAK

NAMA RESPONDEN :
NAMA LEMBAGA :
HARI / TANGGAL :

PETUNJUK PENGISIAN :
BUBUHKAN TANDA SILANG PADA HURUF DI DEPAN JAWABAN PERTANYAAN YANG SESUAI !

A. KECERDASAN LINGUISTIK

Dalam pembelajaran bersama anak-anak, apakah saya :

1. Mengenalkan buku-buku cerita kepada anak
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Mendongeng / bercerita untuk melatih menyimak anak
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
3. Mengenalkan banyak kosa kata kepada anak lewat Bermain, Bernyanyi, Bercerita
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
4. Bermain-main tebak kata / teka-teki huruf dengan anak
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
5. Membacakan syair / pantun untuk anak
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
6. Meminta anak bercerita tentang sesuatu di depan kelas
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
7. Meminta anak mengulang kembali kalimat yang baru selesai diucapkan guru
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
8. Mengenalkan bentuk-bentuk huruf kepada anak
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
9. Mengajak anak mencorat-coret membentuk suatu huruf
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
10. Meminta anak mengatakan namanya, nama ayah, nama ibu dan mengatakan alamat rumahnya
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
11. Memfasilitasi anak dalam bermain teka-teki huruf, puzzle huruf, dan sejenisnya

- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
12. Membuka area / sentra membaca
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
13. Mau mendengarkan pendapat dan keinginan anak secara bijaksana
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
14. Memotivasi anak untuk berkomunikasi dengan orang dewasa lainnya
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

B. KECERDASAN MATEMATIS LOGIS

15. Mengenalkan bilangan kepada anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
16. Mengajak anak belajar berhitung dengan gambar dan benda-benda
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
17. Memberikan permainan maze (mencari jejak) dan meminta anak menyampaikan alasan tentang jalan keluarnya
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
18. Mengajarkan konsep tentang banyak sedikit kepada anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
19. Mengajak anak untuk mengenal pola-pola dan bentuk geometris
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
20. Memberi pertanyaan kepada anak dan meminta menjawabnya secara rasional
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
21. Bersama-sama anak melakukan kegiatan menuang air dan mengukur berat
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
22. Mengajukan pertanyaan kepada anak tentang cara kerja suatu hal
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
23. Bersama-sama anak melakukan kegiatan permainan warna
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

C. KECERDASAN SPASIAL

24. Mengenalkan warna primer dan sekunder kepada anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
25. Mengajari anak mengilustrasikan suatu tempat melalui gambar
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
26. Mengajari anak menyusun potongan gambar
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
27. Melakukan kegiatan menggambar dan mencoret-coret bersama anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. tidak pernah
28. Memfasilitasi anak untuk menggambar berbagai bentuk geometri
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
29. Mengenalkan gambar-gambar dengan banyak ilustrasi
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
30. Melakukan berbagai usaha untuk memaksimalkan imajinasi anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
31. Membimbing anak untuk dapat membandingkan ukuran sedang, besar, dan kecil
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
32. Mengajari anak melakukan kegiatan menggambar
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
33. Mengajak anak menikmati tayangan sebuah film
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
34. Memfasilitasi bermain puzzle, labirin, dan sejenisnya
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
35. Memberi banyak kesempatan kepada anak untuk mencoret-coret buku, kertas atau bahan lain
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

D. KECERDASAN KINESTETIK JASMANI

36. Mengajak anak untuk berolah raga secara teratur
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

37. Membimbing anak dalam menggambar bentuk orang
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
38. Mengajari anak melakukan kegiatan menjahit sesuatu
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
39. Mengajak berjalan-jalan anak, karena berjalan-jalan sumber inspirasi
- Selalu
 - Sering
 - kadang-kadang
 - Tidak pernah
40. Membiarkan anak beraktivitas di ruangan terbuka
- Selalu
 - Sering
 - kadang-kadang
 - Tidak pernah
41. Mengajari anak banyak menggunakan gerak tangan/ bahasa tubuh untuk berkomunikasi dengan orang lain
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
42. Ketika mengenalkan suatu benda kepada anak, membiarkan anak untuk menyentuhnya
- Selalu
 - Sering
 - kadang-kadang
 - Tidak pernah
43. Memberikan kesempatan dan mengawasi anak melakukan kegiatan yang menantang, misalnya meniti di sebuah ketinggian.
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
44. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kegiatan yang baru
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
45. Melatihkan macam-macam kegiatan olah raga kepada anak
- Selalu
 - Sering
 - Kadang- kadang
 - Tidak pernah
46. Memberikan kesempatan kepada anak untuk banyak bergerak dan mengetuk-ngetuk suatu benda
- Selalu
 - Sering
 - kadang-kadang
 - Tidak pernah
47. Memfasilitasi kegiatan bongkar pasang
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
48. Mengasah ketrampilan anak yang berbakat
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
49. Memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri secara dramatis
- Selalu
 - Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah

50. Menyukai anak yang memiliki sensasi fisik/ gerak berlebih
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
51. Melakukan kegiatan dengan tanah liat
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
52. Menyelenggarakan kegiatan berenang untuk anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
53. Mengajari anak bersepeda
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

E. KECERDASAN MUSIKAL

54. Melatih kegiatan bernyanyi
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
55. Mengajari anak/ menyelenggarakan kegiatan musik
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
56. Memperdengarkan musik kepada anak melalui radio, kaset atau CD
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
57. Ketika mengajak anak berjalan-jalan sambil menyanyikan lagu-lagu
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
58. Mengajari anak memainkan alat perkusi sederhana
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
59. Mengenalkan lagu-lagu baru kepada anak
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
60. Meminta anak tampil ke depan kelas untuk menyanyikan lagu
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
61. Membiarkan anak memukul/ mengetuk meja sambil bernyanyi
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
62. Meminta anak melanjutkan sepotong lagu
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

63. Mengajari anak gerak dan irama
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
64. Membimbing anak menyenandungkan sebuah lagu
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
65. Mengenalkan berbagai bunyi-bunyian kepada anak
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
66. Memotivasi anak bersemangat dalam mendengarkan lagu atau musik
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
67. Melatih anak yang memiliki bakat menyanyi
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah

F. KECERDASAN INTERPERSONAL

68. Mengajari anak untuk menyayangi teman
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
69. Menyelenggarakan kegiatan bermain yang dilakukan berkelompok
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
70. Mengajari anak untuk suka berteman
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
71. Mengajak anak-anak ke keramaian
 a. Selalu c. kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
72. Mengajari anak untuk tolong menolong dalam satu kegiatan
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
73. Memfasilitasi anak untuk belajar memimpin kegiatan
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah
74. Mengajari anak membantu teman yang mengalami kesulitan
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah

G. KECERDASAN INTRAPERSONAL

75. Menyampaikan pesan moral agar anak belajar memahami diri sendiri
 a. Selalu c. Kadang-kadang
 b. Sering d. Tidak pernah

76. Mengajari anak untuk bersabar
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
77. Mendukung anak yang menyelesaikan kegiatan secara sendiri
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
78. Memotivasi anak untuk memahami kelebihan dirinya
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
79. Menghargai anak yang mandiri
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
80. Menyampaikan pesan kepada anak untuk berkemauan keras
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
81. Memahamkan kepada anak bila ada anak didik yang memiliki kekurangan
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
82. Mengajarkan kepada anak untuk mencintai diri sendiri
- | | |
|-----------|-------------------|
| a. Selalu | c. Kadang- kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |

H. KECERDASAN NATURALIS

83. Mengajak anak berjalan-jalan di alam terbuka
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
84. Mengajarkan kepada anak untuk cinta alam dan lingkungan
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
85. Mengenalkan dan memberi contoh menyayangi binatang piaraan
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
86. Menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan tanaman
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
87. Mengenalkan berbagai tumbuhan dan hewan
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |
88. Membawakan cerita tentang alam
- | | |
|-----------|------------------|
| a. Selalu | c. Kadang-kadang |
| b. Sering | d. Tidak pernah |

89. Memperlihatkan tayangan televisi atau film yang menggambarkan alam
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
90. Bercerita tentang taman atau kebun binatang
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
91. Menunjukkan dan memperlihatkan akuarium atau tempat mempelajari alam lainnya
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
92. Bercerita tentang kebun dan mengajarkan berkebun
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
93. Berbicara tentang binatang kesayangan atau lokasi-lokasi alam lainnya
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
94. Menyampaikan tentang fenomena alam pagi hari, siang hari, dan malam hari
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
95. Bercerita tentang kejadian-kejadian alam
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
96. Mengajari anak memberi makan binatang dan merawatnya
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
97. Menyelenggarakan kegiatan/ memberi tugas kepada anak yang berkaitan dengan sistem kehidupan
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
98. Memfasilitasi anak menyiram dan merawat tanaman di sekolah
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah

I.KECERDASAN SPIRITUAL

99. Mengenalkan Sang Pencipta kepada anak melalui berbagai kegiatan
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
100. Mengajarkan rasa syukur tentang hidup dan kehidupan
a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah

3. KUESIONER PERMAINAN TRADISIONAL DAN BERMAIN BERBASIS KECERDASAN JAMAK

NAMA RESPONDEN :
NAMA LEMBAGA :
JABATAN RESPONDEN :
WAKTU/ TEMPAT :

Bubuhkan tanda ceklis (V) pada kotak bila Anda menjawab ya, dan kosongkan kotak jika menjawab tidak!

1. Permainan tradisional apa sajakah yang pernah Anda tahu/mainkan?

- | | |
|--|--------------------------|
| Bekelan/ gatheng/ uluk umbul | <input type="checkbox"/> |
| Congklak/ dakon | <input type="checkbox"/> |
| Genukan | <input type="checkbox"/> |
| Gobak sodor | <input type="checkbox"/> |
| Jago-jagoan | <input type="checkbox"/> |
| Titik betik/patok lele | <input type="checkbox"/> |
| Ciple gunung/ engkleng gunung | <input type="checkbox"/> |
| Bongkar pasang (media kertas) | <input type="checkbox"/> |
| Bedil-bedilan | <input type="checkbox"/> |
| Bentengan | <input type="checkbox"/> |
| Yoyo | <input type="checkbox"/> |
| Gundhu | <input type="checkbox"/> |
| Petak umpet | <input type="checkbox"/> |
| Cis (melempar bambu berujung tajam) | <input type="checkbox"/> |
| Dut-dut kiradut (kakak-mia) | <input type="checkbox"/> |
| Egrang | <input type="checkbox"/> |
| Gandon + siguk (merobohkan tumpukan batu beregu) | <input type="checkbox"/> |
| Sripat (melempar batu di air) | <input type="checkbox"/> |
| Sliring genting (slep dur) | <input type="checkbox"/> |
| Balap pelepah pisang | <input type="checkbox"/> |
| Bermain bola | <input type="checkbox"/> |
| Dos-dosan | <input type="checkbox"/> |
| Ubil (lompat tali) | <input type="checkbox"/> |
| Layang-layang | <input type="checkbox"/> |
| Membangun istana pasir | <input type="checkbox"/> |
| Lain-lain | <input type="checkbox"/> |

(sebutkan di sini):

2. Dalam kegiatan bermain bersama anak, alat dan perlengkapan main yang Anda gunakan.....

air	<input type="checkbox"/>	gitar	<input type="checkbox"/>
alat karambol	<input type="checkbox"/>	gayung	<input type="checkbox"/>
alat bowling	<input type="checkbox"/>	hulahup	<input type="checkbox"/>
alat mewarnai	<input type="checkbox"/>	huruf kancing	<input type="checkbox"/>
alat melukis	<input type="checkbox"/>	jam mainan	<input type="checkbox"/>
alat pertanian	<input type="checkbox"/>	kawat motorik	<input type="checkbox"/>
alat memasak	<input type="checkbox"/>	kartu bergambar	<input type="checkbox"/>
alat peraga sholat	<input type="checkbox"/>	kantong biji-bijian	<input type="checkbox"/>
balok	<input type="checkbox"/>	kartu angka	<input type="checkbox"/>
balok bangun	<input type="checkbox"/>	menara donat	<input type="checkbox"/>
balok huruf	<input type="checkbox"/>	macam alat transportasi	<input type="checkbox"/>
biji jumiatri	<input type="checkbox"/>	miniatur tentara	<input type="checkbox"/>
cetakan kue	<input type="checkbox"/>	miniatur mobil tank	<input type="checkbox"/>
cap pembatik	<input type="checkbox"/>	miniatur pistol	<input type="checkbox"/>
cangkir	<input type="checkbox"/>	menara geometri	<input type="checkbox"/>
cat air	<input type="checkbox"/>	maket pakaian adat	<input type="checkbox"/>
cat poster	<input type="checkbox"/>	puzzle busa ati	<input type="checkbox"/>
CD edukatif	<input type="checkbox"/>	puzzle angka	<input type="checkbox"/>
Domino hijaiyah	<input type="checkbox"/>	pancingan ikan	<input type="checkbox"/>
Dokter-dokteran	<input type="checkbox"/>	panggung boneka	<input type="checkbox"/>
Drum	<input type="checkbox"/>	pencocok dan bantalan	<input type="checkbox"/>
Ember	<input type="checkbox"/>	alat ronce	<input type="checkbox"/>
gamelan	<input type="checkbox"/>	rebana	<input type="checkbox"/>
goyangan angsa	<input type="checkbox"/>	rantai	<input type="checkbox"/>

3. Alat-alat main di bawah ini dipergunakan di lembaga Sdr. untuk mengasah kecerdasan linguistik:

Alat bowling	<input type="checkbox"/>	biji-bijian	<input type="checkbox"/>
Alat menjiplak	<input type="checkbox"/>	ban	<input type="checkbox"/>
angklung	<input type="checkbox"/>	boneka tangan	<input type="checkbox"/>
boneka jari	<input type="checkbox"/>	buku	<input type="checkbox"/>

- bendera warna
4. Alat-alat main di bawah ini dipergunakan untuk mengasah kecerdasan matematis logis
- | | | | |
|---------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|
| Biji-bijian | <input type="checkbox"/> | buah-buahan tiruan | <input type="checkbox"/> |
| ban | <input type="checkbox"/> | cangkir | <input type="checkbox"/> |
| boneka tangan | <input type="checkbox"/> | kertas lipat | <input type="checkbox"/> |
| buku | <input type="checkbox"/> | kuas | <input type="checkbox"/> |
5. Alat- alat di bawah ini dipergunakan di lembaga Sdr. untuk mengasah kecerdasan spasial
- | | | | |
|--------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|
| cangkir | <input type="checkbox"/> | alat ronce | <input type="checkbox"/> |
| kertas lipat | <input type="checkbox"/> | panggung boneka | <input type="checkbox"/> |
| kuas | <input type="checkbox"/> | puzzle angka | <input type="checkbox"/> |
| rantai | <input type="checkbox"/> | maket pakaian adat | <input type="checkbox"/> |
6. Alat-alat di bawah ini dipergunakan untuk mengasah kecerdasan kinestetik jasmani
- | | | | |
|---------------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| Miniatur pistol | <input type="checkbox"/> | ember | <input type="checkbox"/> |
| Miniatur tentara | <input type="checkbox"/> | balok huruf | <input type="checkbox"/> |
| Kantong biji-bijian | <input type="checkbox"/> | alat bowling | <input type="checkbox"/> |
| Hulahup/ simpai | <input type="checkbox"/> | alat karambol | <input type="checkbox"/> |
7. Alat-alat di bawah ini dipergunakan di lembaga Sdr. untuk mengasah kecerdasan musikal
- | | | | |
|--------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| Alat bowling | <input type="checkbox"/> | huruf kancing | <input type="checkbox"/> |
| angklung | <input type="checkbox"/> | gitar | <input type="checkbox"/> |
| biji-bijian | <input type="checkbox"/> | gayung | <input type="checkbox"/> |
| cangkir | <input type="checkbox"/> | kursi kecil | <input type="checkbox"/> |
8. Alat-alat di bawah ini dipergunakan untuk mengasah kecerdasan interpersonal
- | | | | |
|-----------------|--------------------------|--------------|--------------------------|
| Alat karambol | <input type="checkbox"/> | alat memasak | <input type="checkbox"/> |
| Goyangan angsa | <input type="checkbox"/> | alat melukis | <input type="checkbox"/> |
| Dokter-dokteran | <input type="checkbox"/> | rebana | <input type="checkbox"/> |
| balok | <input type="checkbox"/> | alat ronce | <input type="checkbox"/> |
9. Alat- alat di bawah ini dipergunakan untuk mengasah kecerdasan intrapersonal
- | | | | |
|-----------------------|--------------------------|---------------|--------------------------|
| Pencocok dan bantalan | <input type="checkbox"/> | boneka jari | <input type="checkbox"/> |
| Pancingan ikan | <input type="checkbox"/> | bendera warna | <input type="checkbox"/> |
| Alat lukis | <input type="checkbox"/> | buku | <input type="checkbox"/> |
| Alat menjiplak | <input type="checkbox"/> | kertas lipat | <input type="checkbox"/> |

10. Alat-alat main di bawah ini dipergunakan untuk mengasah kecerdasan naturalis

Album daun	<input type="checkbox"/>	wayang kardus	<input type="checkbox"/>
Kotak metamorfosis	<input type="checkbox"/>	akuarium	<input type="checkbox"/>
Pot dan tanaman	<input type="checkbox"/>	gambar pemandangan	<input type="checkbox"/>
Buku cerita	<input type="checkbox"/>	alat mewarnai	<input type="checkbox"/>

--

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Responden :

Jabatan : Kepala Sekolah/ Guru Utama/ Guru Pendamping *)

Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan *)

Pendidik : TK/ RA/ Kober/ TPA/ SPS/ dll *)

Hari/ Tanggal :

Tempat :

***) coret yang tidak perlu**

1. Berapa lama Bapak/ Ibu mengajar di lembaga ini?

.....

2. Apakah kegiatan belajar terintegrasi dengan kegiatan- kegiatan bermain?

.....

3. Apakah kegiatan bermain sepenuhnya dilakukan di lembaga ini?

.....

4. Bila ya, berikan alasan!

.....

.....

Bila tidak, berikan alasan!

.....

.....

5. Apakah Sdr. melakukan kebebasan sepenuhnya kepada anak didik untuk bermain?

.....

6. Apa yang Sdr. pahami tentang kecerdasan majemuk? Jelaskan!

.....

.....
7. Menurut Sdr. dalam mengasah berbagai kecerdasan dan menstimulannya kepada anak didik, apakah semua jenis kecerdasan diperhatikan?

Bila tidak, mengapa?

.....
.....
8. Manakah dari macam-macam kecerdasan yang menurut Sdr. lebih sering diasah dan diterapkan kepada anak?

.....
.....
9. Manakah dari macam-macam jenis kecerdasan yang menurut Sdr. jarang dan sulit diterapkan kepada anak?

.....
.....
10. Apakah semua Alat Permainan Edukatif dan media pembelajaran yang tersedia telah mencukupi untuk dipergunakan mengasah berbagai kecerdasan anak didik?

.....
.....
11. Apakah penataan ruang belajar dan lingkungan bermain aman bagi anak? (cek lokasi)

.....
.....
12. Apakah di daerah sekitar lembaga PAUD pernah terjadi bencana alam? Jika ya, bencana apa yang pernah terjadi?

.....
.....
13. Ketika terjadi bencana alam apakah lembaga diliburkan? Mengapa?

.....
.....
14. Kendala-kendala apa yang sering Bapak/ Ibu hadapi dalam menyelenggarakan kegiatan bermain yang mengasah kecerdasan jamak?

15. Menurut Sdr. faktor-faktor apa saja yang menyebabkan pengasahan kecerdasan jamak yang belum optimal? Jelaskan!

.....
.....

--

C. PERTANYAAN FOCUS GROUP DISCUSSION

A. KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KECERDASAN JAMAK

1. Nama permainan
2. Aspek/ kecerdasan yang diasah

B. KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KECERDASAN JAMAK YANG RAMAH ANAK

1. Nama permainan
2. Aspek/ kecerdasan yang diasah
3. Aspek ramah anak yang terkandung di dalamnya: tanpa paksaan, menyenangkan, mengundang kegembiraan, **lerjasama, nyaman, aman**
4. Nilai manfaat yang diberikan

C. PERLUNYA MODEL-MODEL KEGIATAN BERMAIN YANG BERBASIS KECERDASAN JAMAK DAN RAMAH ANAK DIKEMBANGKAN DI DAERAH RAWAN BENCANA

1. Tingkat optimalisasi anak
2. Meminimalkan stres dan tekanan psikhis
3. Model permainan yang bagaimana?

D. RUMUSAN PENGEMBANGAN KEGIATAN BERMAIN BERBASIS KECERDASAN JAMAK YANG RAMAH ANAK

1. Variasi permainan
2. Konsistensi ramah anak (benar-benar berprinsip Ramah Anak)
3.
4.

E. UPAYA MENERAPKANNYA DI DAERAH RAWAN BENCANA

1. Faktor penunjang: keberpihakan lembaga terkait
Masyarakat, lingkungan yang edukatif
2. Faktor penghambat: sarana prasarana (gedung aman dan kuat?)
Sekolah yang sarat dengan fasilitas
Keberpihakan lembaga terkait
Masyarakat, peran keluarga
Disfungsi lahan bermain

3. Cara menerapkannya?
4. Struktur budaya dan latar belakang masyarakat?
5. Kebijakan daerah?

--

LAMPIRAN 2.

PERSONALIA TENAGA PENELITI BESERTA KUALIFIKASINYA

Ketua Peneliti:

- a. Nama Lengkap : Dra. Lilis Madyawati, M.Si
- b. NIDN : 0007096412
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- d. Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
- e. Nomor HP : 081328553369
- f. Alamat surel (e-mail) : lilis_madya@yahoo.co.id
- g. Kualifikasi :
 - 1) Pengampu mata kuliah di Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
 - 2) Pendidikan terakhir: Program Pasca Sarjana Psikologi Universitas Gajah Mada
 - 3) Produktif dalam:
 - a) Penelitian di bidang PAUD
 - b) Narasumber/ Pembicara bidang PAUD
 - c) Seminar internasional di bidang PAUD
 - d) Menulis buku dan bahan ajar

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Dede Yudi, S.Pd
- b. NIDN : 0620068203
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang
- d. Kualifikasi :
 - 1) Pengampu mata kuliah di Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
 - 2) Pendidikan: Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung
 - 3) Produktif dalam:
 - a) Penelitian di bidang PAUD
 - b) Narasumber/ Pembicara bidang PAUD
 - c) Seminar internasional di bidang PAUD
 - d) Menulis buku dan bahan ajar

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Drs. Hamron Zubadi, M.Si
- b. NIDN : 0020055501
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang
- d. Kualifikasi :
 - 1) Pengampu mata kuliah di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Magelang
 - 2) Pendidikan terakhir: Program Pasca Sarjana Kependudukan Universitas Gajah Mada
 - 3) Produktif dalam:
 - a) Penelitian di bidang manajemen
 - b) Narasumber/ pembicara bidang manajemen, kependudukan
 - c) Seminar Internasional

d) Menulis bahan ajar manajemen dan kependudukan

--

LAMPIRAN 3

PUBLIKASI

Artikel Jurnal ke-1

Nama Jurnal yang dituju : **ICDRRE Proceeding 2014** (International Conference on Disaster Risk Reduction and Education)

Judul Artikel : The Urgency Development of Playing Activity Models in Disaster Area in Central Java

THE URGENCY DEVELOPMENT OF PLAYING ACTIVITY MODELS IN DISASTER AREA IN CENTRAL JAVA

Lilis Madyawati (lilis_madya@yahoo.co.id)

Hamron Zubadi

Dede Yudi

Muhammadiyah University of Magelang

ABSTRACT

It seems that in disaster areas there are lacks of playing activity models which are developed based on multiple intelligences that lead to children-friendly. So far, the playing activities are still partial. This research has brought about a multiple-intelligence-base playing activities program that is a kind of playing activity model which triggers and optimizes multiple intelligences especially in disaster areas. It aims to increase children's multiple intelligences in disaster area. It is hoped that children- friendly schools with playing activity models program increase and become developed.

To obtain the goal an action research approach method was made in form of research activities followed with action/ implementation with stages: 1) identifying and mapping the existence of multiple intelligence-base playing activity models in Central Java with desk analysis method, survey and *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) creating multiple-intelligence- base playing activity models with descriptive and regression method, and 3) formulating application of multiple-intelligence-base playing activity models for children friendly schools in disaster area as well as formulating the guidelines.

The results obtained from this research were: 1) the blue print of Multiple Intelligence Games Model used as a strategy to develop playing activities in order to increase multiple intelligences, 2) Map of development of playing activity models in disaster areas in Central Java, and 3) the models obtained can be implemented to sharpen children's multiple intelligences in disaster areas especially in Central Java. According to the research stages, there are several names of playing activities found in several disaster areas including Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen regency, Klaten regency, and Wonosobo regency, which are proven not focusing to children's multiple intelligences. Playing activities in disaster areas need to be integrated with curriculum that reaches multiple intelligences. Multiple intelligences-base playing activity models can be done in 2 ways including integrating multiple intelligences in playing activities empirically and modifying multiple intelligences-base playing activities procedures. The conclusion of the research determines a development of multiple intelligences-base playing activity models in disaster area in Central Java which refers to conceptual base about development of early childhood curriculum by using Multiple Intelligence Games Model (MIGM). This model

fits the children's development so that multiple intelligences can be raised to support government program, Education for All.

Key words: playing activity models, disaster area

URGENSI PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN DI DAERAH RAWAN BENCANA JAWA TENGAH

Lilis Madyawati (lilis_madya@yahoo.co.id)

Hamron Zubadi

Dede Yudi

Universitas Muhammadiyah Magelang

ABSTRAK

Di daerah rawan bencana masih dirasa kurang adanya model-model kegiatan bermain yang dikembangkan dengan berbasis kecerdasan jamak dan mengarah pada ramah anak. Selama ini pelaksanaan kegiatan bermain masih parsial. Penelitian ini telah menghasilkan satu model program kegiatan bermain yang dikembangkan, yaitu suatu bentuk model kegiatan bermain yang memacu dan mengoptimalkan kecerdasan jamak, khususnya di daerah rawan bencana. Tujuannya untuk lebih meningkatkan kecerdasan jamak pada anak di daerah rawan bencana. Sekolah ramah anak dengan pengembangan model program kegiatan bermain juga diharapkan tumbuh dan berkembang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dilaksanakan metode pendekatan *action research*, berupa kegiatan penelitian yang dilanjutkan dengan aksi/ implementasi dengan tahapan: 1) melakukan identifikasi dan pemetaan keberadaan model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang telah ada di Jawa Tengah dengan metode *desk analysis*, survei dan *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) menyusun model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dengan metode deskriptif dan regresi, serta 3) merumuskan aplikasi model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak untuk Sekolah Ramah Anak di daerah rawan bencana beserta merumuskan pedoman petunjuk pelaksanaannya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa: 1) Kisi-kisi model pengembangan (*blue-print*) yang dipergunakan sebagai strategi untuk mengembangkan kegiatan bermain dalam rangka meningkatkan kecerdasan jamak, 2) Peta pengembangan model kegiatan bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah, dan 3) Model yang dihasilkan dapat diimplementasikan guna mengasah kecerdasan jamak pada anak-anak di daerah rawan bencana Jawa Tengah khususnya. Sesuai dengan tahapan penelitian didapat temuan nama-nama kegiatan bermain dari beberapa daerah rawan bencana meliputi Kab. Cilacap, Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Klaten, dan Kab. Wonosobo yang terbukti belum terfokus pada kecerdasan jamak. Kegiatan-kegiatan bermain di daerah rawan bencana perlu terintegrasi dengan bidang kurikulum yang menyentuh kecerdasan jamak. Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dapat dilakukan melalui 2 hal yang meliputi pengintegrasian kecerdasan jamak dalam kegiatan-kegiatan bermain secara empirik dan melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

Kesimpulan dari penelitian ini diputuskan pentingnya Pengembangan Model Kegiatan Bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah yang mengacu pada landasan konseptual tentang pengembangan kurikulum anak usia dini menggunakan *Multiple Intelligences Games Model (MIGM)*. Model ini sesuai dengan tahapan perkembangan anak sehingga

kecerdasan jamak dapat dimunculkan guna mendukung program pemerintah Pendidikan untuk Semua.

Kata kunci: model kegiatan bermain, daerah rawan bencana

INTRODUCTION

One of education forms that focus on smartening the nation can be applied through various stimulants to children. Stimulating children's cognition, language, emotion, sociality, and physic has to fit their development. A child, in his/her self-preparing process to get to the next world, does many things by playing, as playing for children is actually learning.

Nowadays, traditional playing activities which based on local wisdom have started to be eroded by the presence of modern and ready-to-use games which tend to be selfish. In fact, traditional games closely related to ethical, moral, and cultural values of the supporting society. Those kinds of games even stimulate children's multiple intelligences and five senses system, absorbs information, train the ability and process of thinking, as well as understanding many kinds of rules (Madyawati, 2012).

Moreover, there is a government policy about children-friendly city and regency, which aims to integrate developmental sources in the effort of fulfilling children's rights. One of the implementation principles of children-friendly regency/city, based on Education for All, is considered need to be observed and refined, especially in disaster areas, with the hope that there is a synergy between government policy and the reality in practice. By developing children-friendly playing activity models, it is hoped that it can help government programs and optimize multiple intelligences in any educational level.

Multiple intelligences, which cover various intelligences including self-expression through music, ability in occupying physical dexterity, ability deal with arithmetic, imagining and figuring something, verbal expression ability, ability in interacting with others, ability in self-analyzing, ability in recognizing environment, and ability in applying values and norms in the society, is very important to be optimized. The optimization of multiple intelligences through children-friendly playing activity needs to be implemented as an effort to smarten the nation life and to support government program of children-friendly city/regency for children-friendly Indonesia (Linda, Campbell & Dickinson, 2008). The effort to actualize children-friendly city/regency leading up to children-friendly Indonesia through playing activity model has been applied and proven

in Dumai/Riau that now has been able to enjoy city layout which is comfortable to carry out interests and hobbies, children's delight ignoring differences in ethnic groups, religions, and social status. It aims to actualize children who are healthy, smart, cheerful, virtuous, whose rights and lives' assurance are reserved.

Cities in Indonesia, such as Solo, Surabaya, Denpasar, and Bandung, have won the award of National Children-friendly City in year 2012. It indicates that the governments of those cities have given positive appreciation in protecting children from violence and life-styles which are not children-friendly, mistreatment or exploitation which can physically and mentally harm the children (Unicef, 1991).

Thoughts and studies on children-friendly city/regency (KLA) have frequently implemented as there are many people own understanding on the importance of fulfilling children's rights, encouraging the providing of children's roles spaces in many areas, and developing people's participation in concerning to children's rights. Besides that, playing activity models, which are adjusted to children's ages, and done consistently and variously believed to be able to stimulate multiple intelligent. By playing, children's five senses systems are stimulate so that can absorb information, which then trigger various intelligent or better known as multiple intelligent (Martha, 2005). There are various multiple-intelligence-based playing activity models like those that use percussion musical instrument, jumping rope, globe climbing, playing with number cubes, and so on. Those playing activities enforce children's intelligent very much.

The policy of developing children-friendly city which has been issued since 2011 makes mainstreaming children's rights in all areas important. The problem is the insufficient playing activity models that are really children-friendly and based on multiple intelligences, so that it is still not able to become the main supporter of Education for All program yet (Gardner, 2001). It is caused by the playing activity models that have not focused on multiple intelligences yet and are still implemented partially. This study answers several research questions, i.e.: 1) What multiple-intelligence-based playing activity models in disaster area in Central Java are like, and what the effects of the factors which help the implementation of playing activity models are, and 2) how the design of playing activity models that based on multiple intelligences is like. These starting models are then explained by: 3) how the resulted playing activity models can be implemented.

Multiple intelligences are the latest development of intelligence which explain things deal with the tracks used by human being to become smart (Lazaer, 2005). Multiple

intelligences have more than one intelligence aspect. Once, someone questioned the concept of Intelligences Quotient (IQ) particularly the correlation with school achievement and success in work. The theory of multiple intelligences aims to transform school to become school that accommodates each student with various unique mindsets. Gardner (1999) highlights that intelligential scales used all this time have many limitations so that they are less able to predict successful performance for someone's future. One of the factors that influence the multiple intelligences is environment. A child can develop various intelligences if he/she is in a comfortable environment continuously. Hence, the environment is supposed to provide basic needs of intelligence development.

A child has a number of intelligences which can be actualized in various skills and abilities. Those abilities represent many characteristics of the child in learning and interacting with him/her self and the environment (Gardner, 1999). Multiple intelligences are 9 kinds of intelligences include verbal-linguistic, logic-mathematic, visual-spatial, kinesthetic, music, intra-personal, inter-personal, natural, and spiritual. Children's growth and development can be stimulated by playing (Zulaichah, 2013). Many learning experiences are obtained through playing, such as bound building with friends, gaining vocabulary, expressing feeling, etc.

Children-friendly school can be interpreted as a school which is able to facilitate and empower children's potentials. To empower children's potentials, the school has to make a program which leads the children's potential to grow and develop. Many activities are usually done by children in the society with positive values in forming characters and personalities. The changes, especially in big cities as the result of limited space and the changing of buildings' structure, cause several important activities for children disappear and cannot be done anymore. If those activities irreplaceable, it means some children's potentials are lost as they cannot be done by children in that society no more. Thus, a solution needs to be found to replace the lost activities. Mainly, it would be better if the school hold the program.

It is allegedly that several children's activities are lost in the society, such as: crossing river/ditch, braveness, moving coordination, patriotic soul, doing salto on straws, etc. UNESCO states children with the term play right, means that playing is a part of children's world. For children, playing is to get pleasure, friendship or new friends, to feel fine, and to get new skill, etc.

The implementation of multiple intelligences on any education lines is also hoped to become children-friendly. In line with Education for All, it also needs to be applied in

disaster areas (Rajabali, 2007). The schools are built as safe as possible for the children to anticipate and minimize risks caused by disaster. Safe school effort has to be implemented in disaster areas, especially earth quake, tsunami, eruption, landslide, and so on. Sri Yulianti (2011) wishes the National Education Ministry to develop schools that meet the criteria of safe school from disaster in rehabilitating damaged school or building the new ones. The construction of new schools or the rehabilitation of damaged schools prioritize the development focus on children-friendly schools.

Playing activity models deal with the aspects of children in disaster areas are still rarely discussed. Children playing activities become an important part to be concerned, especially those in high level disaster areas in Central Java which include Cilacap regency, Banyumas regency, Klaten regency, and Wonosobo regency.

Many aspects are assumed to become the weakness of playing activities which have not been proven children-friendly, the implementations of the playing activities which are still partial, insufficient infrastructures which have been attempted to be solved. One of the allegations on the failures of the efforts to promote those playing activities is the analysis unit approach used. Many playing activity models development efforts have not been based on multiple intelligences and children-friendly (Madyawati, 2014). The existing playing activities just try to make children feel fun but less concern to the children's needs, safety, and comfort. Besides, the playing activity models are still done in formal and non-formal education.

Aligned with the efforts to support government's program in actualizing children-friendly city/regency head to Children-friendly Indonesia, this study particularly aims to review the optimization of the playing activity models in Central Java with playing activity models development based on multiple intelligences. The optimization of the multiple-intelligences-based playing activity models aims to: 1) identify and map the existence of multiple-intelligence-based playing activity models in Central Java, 2) set the direction of multiple-intelligence-based playing activity models, and 3) formulate multiple-intelligence-based playing activity models which are also children-friendly.

METHOD

Along with the final goal (advanced study in the second year) to reach in this study, that is forming multiple-intelligence-based playing activity models then optimizing the application, therefore, this study use action research method. The method is used because on the first stage there will be a research on the development of the

existing playing activity models and will be done especially in disaster areas and then based on the result of the study the researcher formulate a development of multiple-intelligence-based playing activity models.

This research activity aims to obtain a development of multiple-intelligence-based playing activity models. To obtain the result the main activity will be divided into two steps including:

- 1) identifying the existence of playing activity models in disaster areas, and
- 2) Forming multiple-intelligence-based playing activity models. On the first step, researchers collect initial information about development of playing activity models which have existed in disaster areas in Central Java. The method used is literature study to collect secondary data and the survey method used is questionnaire to collect primary data. Before doing the survey researcher arrange questionnaire and preliminary research to strengthen the questionnaire.

After refining the questionnaire, primary data collection is then done by survey on the existing playing activity models in disaster areas. Primary and secondary data are obtained through direct observation and interview with respondents. The secondary data is obtained from formal or non-formal early childhood education institutions, PAUD posts, SPS, or play groups in disaster areas, while the primary data is obtained from local education officials on regency or city level. To acquire particular data like obstacles and other problems, researchers used Focus Group Discussion (FGD). The obtained data is then analyzed by using desk analysis method with regression method.

From the analysis result, a pre-model is then arranged as the initial development. This initial model development is then refined by using Focus Group Discussion which involves those who have concern to children's playing activities, especially those who handle disaster areas directly. The result of Focus Group Discussion is used to carry out the final step of model development until a development of multiple-intelligence-based playing activity model is obtained as the output of this research.

The research has been completed through several steps which are completely shown on the following diagram:

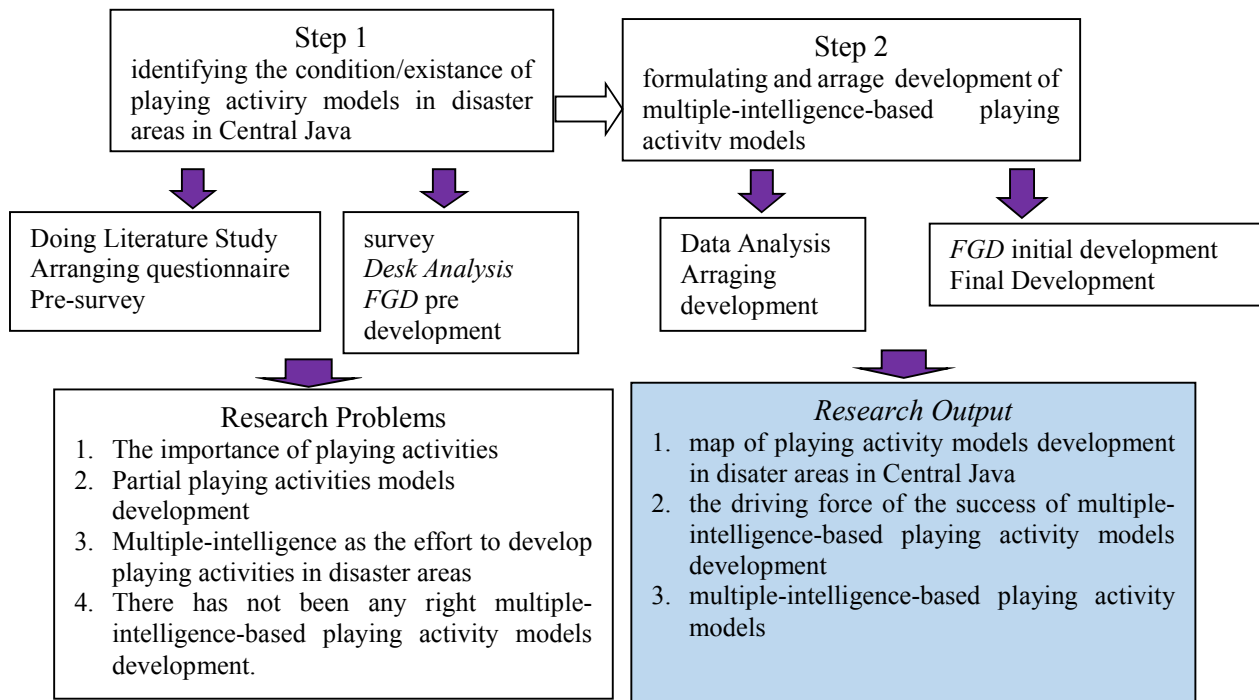


Figure 1

Flow chart of multiple-intelligence-based playing activity models development research

Based on Figure 1, flow chart of the research, the starting activity done is literature study and questionnaire arrangement. After the questionnaire being refined, primary data collection is carried out, the data of the survey result is then analyzed by using desk analysis method. The analysis is carried out by variable and regression analysis method to figure out the correlation between the existence of playing activity models and the other affecting variables, including control variable. The variables include the society's cultural structure and background, local policy, cooperation of the related institutions, and the relation with local wisdom.

The researchers determine on which variables the correlations occur. The correlation analysis is done on each research variable. Control variable which commonly can affect: age factor, sex, parenting pattern, and vulnerability to disaster. Initial analysis result then is analyzed further by using regression method. Bivariate correlation regression analysis is used to measure the relation closeness between observation results of population with two variants (bivariate). Researchers also use Partial to find out the linear correlation between two variables by doing control to one or more additional variables (control variable). bivariate correlation and partial are carried out by SPSS for Windows version 20.00 support.

RESULT

Before the model being developed, literature study and pre-survey is done as initial study. After that, initial development is done as well as the multiple-intelligence-based playing activity models development completion.

Questionnaire distribution, as one of this research instruments which consists of Children-friendly School questionnaire, Multiple Intelligences questionnaire, Traditional Games and Multiple-intelligence-based Playing Activity questionnaire, is carried out on early childhood education institutions both formal and non-formal, PAUD post, SPS (Allied Early-childhood Education), and play groups, as well as the early childhood educators in disaster areas including: Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen Regency, Klaten regency, and Wonosobo regency.

Based on the analysis result of the distributed questionnaire and the survey and based on the research stages, the findings obtained are as follows:

Tabel 1
Names of Playing Activities in Disaster Areas

number	Research Location	Playing Activities' names
1	Kab. Cilacap	Bedil-bedilan Bekelan/ gatheng Bentengan Bongkar pasang Ciple gunung Congklak/ dakon Genukan Gobak sodor Gundu Jago-jagoan Petak umpet (hide and seek) Titik betik/ pathok lele Yoyo
2	Banyumas regency	Balap Pelepah Pinang Cis Dut- dut Kiradut Egrang (extended legs)

		Gandon & Siguk Sliring Genting/ Slep dur Sripat/ Lempar Batu di Air Uluk Umbul/ Bekel
3	Kebumen regency	Bermain bola Bekel Dos- dosan Dakon Engklek Egrang Gobak sodor Istana pasir (sand castle) Layang-layang (kite) Lompat tali/ ubil Panggalan/ gangsingan Petak umpet Permainan beteng Ular naga
4	Klaten regency	Balok Bermain air Bermain bola engklek Bermain pasir Bermain ciluk-ba Bermain layang-layang Bermain peran
5		Bekel Congklak Gobak sodor/ galah asin Jamuran Kasti
		Kelereng Layang-layang petak umpet

According to the result of survey as the initial research along with the literature study and Focus Group Discussion with many related parties, many multiple intelligence theories find that the playing activities names in the five research locations proven have not been focused on multiple intelligences. In other words, there is no playing activity that meets these research criteria. For example, *bedil-bedilan* (playing riffles) found in Cilacap regency whic has not sharpened all intelligence aspects. *Bedil-bedilan* playing activity has just sharpened 5 intelligences over 9 multiple intelligences. Other example: *balap pelepah pisang* (banana-midribs race) (playing activity from banyumas regency), sharpen visual-spatial skill, kinesthetic skill, interpersonal skill, and naturalistic skill (sharpen 4 intelligences over 9 overall skills) It means that the development of multiple-intelligence-based playing activity models in disaster areas as the implementation of children-friendly school developed in this research is a model belongs to new innovation, as there has not been such model in disaster areas in Central Java.

Furthermore, researchers also integrate basic competencies of 5 development scopes contained in early childhood education curriculum with 9 multiple intelligence indicators. The strategy of multiple-intelligence-based playing activity model development is found by the researchers through direct observation on the filed, interview with the respondents, and Focus Group Discussion. From all of the activities, the obtained finding is that in order to develop multiple-intelligence-based playing activity models 2 things can be carried out, including:

- a. Integrating multiple intelligences in playing activities empirically.
- b. Modifying multiple-intelligence-based playing activities procedures
 - a. the example of integrating multiple intelligences in playing activities empirically

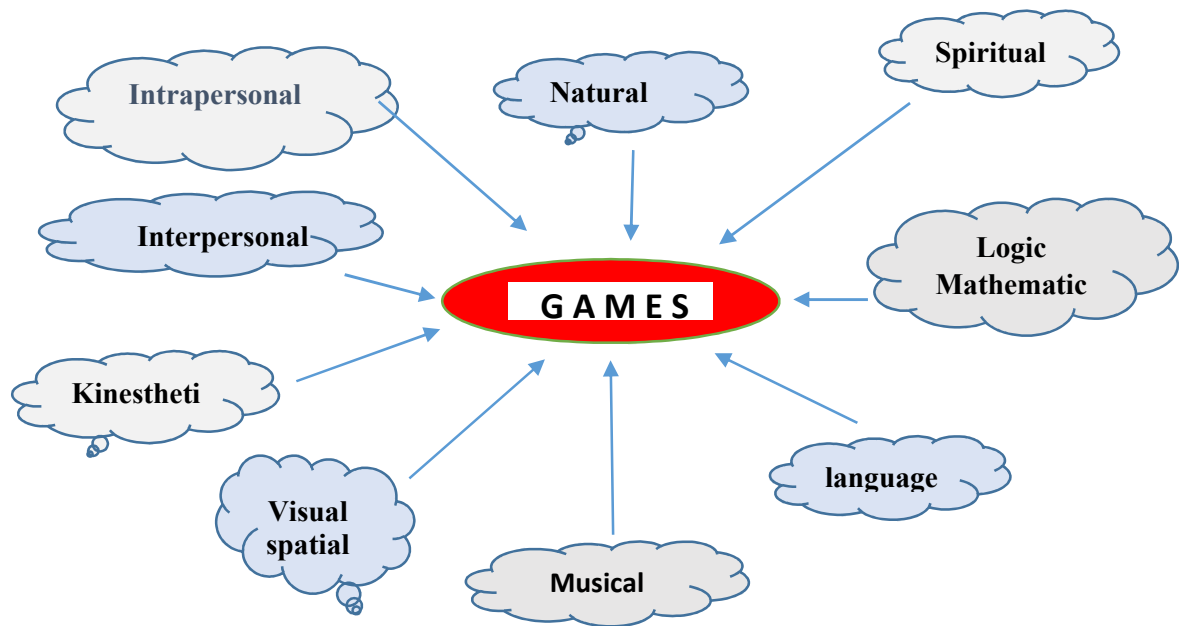


Figure 1

Multiple Intelligences in Playing Activities

According to Figure 1, *bentengan* playing activity in the implementation inserts/combines the 9 multiple intelligences including: logic-mathematic intelligence, language intelligence, musical intelligence, visual-spatial intelligence, kinesthetic intelligence, interpersonal intelligence, intrapersonal intelligence, natural intelligence, and spiritual intelligence.

b. Modifying multiple-intelligence-based playing activities procedures

Modifying multiple-intelligence-based playing activities procedures is implemented in each activity unit elaborated in: opening activity, main activity, and closing. In every playing activity not only play the playing activity as the original procedure but also apply other additional activities in the playing activities which can be done before, on the progress, or after the playing activity is done. Following is the picture of Modifying Playing Activities Procedure:

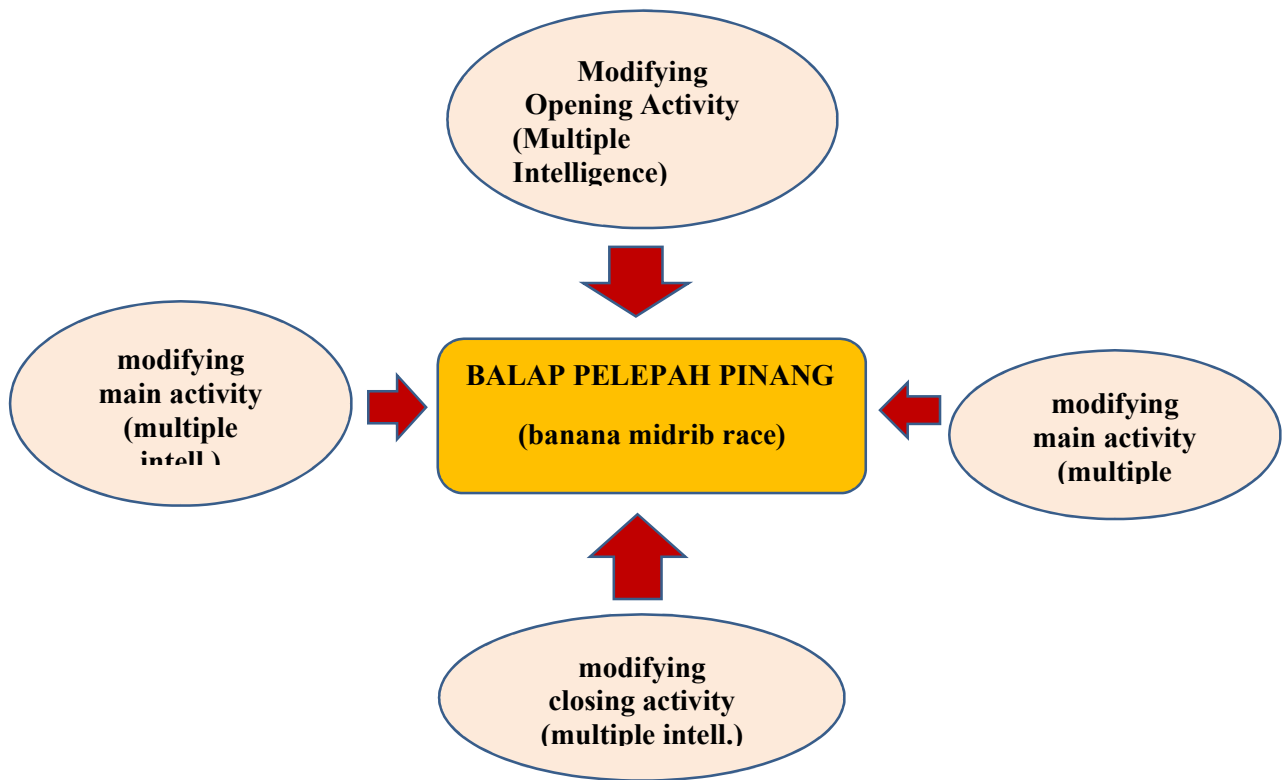


Figure 2
Modifying Playing Activites Pocerure

Other finding of the research is initial Development of Multiple-Intelligence-Based Playing Activities. Besides doing survey to the research areas which consist of 5 regencies in disaster areas in Central Java, this activity also obtain the result from Focus Group Discussion which is done on model pre-development until the arrangement of development model. The initial development of multiple-intelligence-based playing activity models as shown on the following table:

Table 2
The result of playing activity models initial development

1. Cilacap Regency

No	Playing activities' names	Before Development		After Development	
		MI aspects	Ringk. Prosedur	MI development	Ringk. Prosedur
1	Bedil-bedilan	Logic-math Musical Vis-spatial Interperson Natural	Preparing instruments and material. Playing riffle made of bamboo, bullet from fruit seed.	Language Kinesthetic Intrapersonal Spiritual	Start the activity by introducing the instruments and materials. Play while doing motor activity (locomotors, non-

					locomotors, manipulative move).
No	Nama Kegiatan Bermain	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Aspek MI	Ringk. Prosedur	Pengemb MI	Ringk. Prosedur
2	Bentengan	Logic-math Kinesthetic Interpersonal Language	Determine the <i>benteng</i> (fortress), whistle which means the game is started, run after the opponent, safe the <i>benteng</i> from opponent.	Musical Visual-spasial Intrapersonal Natural Spiritual	The activity is started by rhythmic clapping hands. Children who play this game have to know each position in the play area. Whether the children can tell about the playing activity.. In previous <i>bentengan</i> activity, the players touch the opponent by hand. This time the touch is modified with a piece of bamboo. Associate the bamboo as Allah's creation and natural source.
3	Ciple gunung	Visual-spatial Kinesthetic Interpersonal	Players throw a <i>gaco</i> to <i>engklek</i> picture, jump with one leg following the picture and take the <i>gaco</i> and get back to the start	Logic-math Language Musikal Intrapersonal Natural Spiritual	Modify by writing numbers on <i>ciple gunung</i> pattern. Introduce the instruments and materials first. When get in the middle, players can sing favorite song. Associate the instruments and materials with Allah's creations and natural sources
4	Gobak Sodor	Visual-spatial Kinesthetic Interpersonal	Block the opponent so that cannot pass the lines to the last row back and forth	Logic-math. Language Musikal Intrapersonal Natural Spiritual	Start the activity by counting 1 to 3. Have a talk on this game. When a child blocks opponent, he/she whistle. Ask children to share experience in playing <i>gobak sodor</i> . Insert lyric/song about God after the game is over. Pertain that human power comes from The Creator.
5	Balap pelepah pinang	Kinestetik Kognitif Interpersonal Visual-spatial Interpersonal Natural	Children get a <i>pinang</i> midrib to ride and other player drag it	Verbal-linguistic Musical Intrapersonal Spiritual	Start the game with godliness song. Have a talk on <i>pinang</i> midrib race. While playing children sing the song. End the games with prayer. Share experience about this game.
6	Chi	Intrapersonal Kinesthetic	Find a physically equal opponent.	Verbal-linguis. Logika-math.	Start the activity with prayer.

		Interpersonal Natural	Do collide-shoulders with opponents'. players push each other's shoulders to beat opponent	Visual-spatial Musikal Spiritual	Tell story/have a talk about the game's material. Before colliding shoulders, it is started by counting first. In colliding shoulders, use right and left shoulders alternately. score how many times players lose and win
7	Dut-dut Kiradut	Verbal-ling. Musical Interpersonal Spiritual Natural	Children/players sit in line behind a player plays as the house owner. The players sit behind play as <i>ubi</i> . The guest has to try to take the asked <i>ubi</i> by pulling by him/her self	Logic-math. Visual-spatial Kinesthetic Intrapersonal	Open the activity with Question and answer method. Then, before starting the game the players stand and jump once and count. Children are asked to share story about this game.
8	Egrang	Visual-spatial Kinesthetic Intrapersonal Natural	Stand by using legs extension from bamboo or coconut shells (for children)	Verbal-linguistic Logic-math. Musical Interpersonal Spiritual	Open and end the activity with prayer. Before starting the game, do question and answer about instruments and benefit of the game. Player walks with <i>egrang</i> (legs extension) and counts the steps. Play accompanied by music. Close the activity with godliness lyric. Ask children to tell the experience in playing <i>egrang</i> .

According to the result of the questionnaire distribution and the result of FGD with all related parties from the research subject, five regencies in disaster areas, including: Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen regency, Klaten regency, and Wonosobo regency, the obtained finding deals with the driving forces of the playing activity models development success are as follow:

- a. Togetherness in determining local policies.
- b. Awareness and cooperation of related institutions concerning children education.
- c. Local wisdom
- d. children's age is playing age/phase

- e. Playing activity's instrument and materials are principally Delighting, Safe, Useful, and Fun
- f. The playing instruments' materials are easy to get as they are provided by the nature.

CONCLUSION

According to the result of the initial research, there has not been any playing activity which has developed and applied multiple-intelligence-based playing activities in disaster area in Central Java (Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen regency, Klaten regency, and Wonosobo regency). It means that these developed playing activity models are new innovation in disaster areas in Central Java.

According to the first conclusion, it is determined to develop multiple-intelligence-based playing activity models refer to the conceptual base about early-childhood curriculum development. The multiple intelligences base is used as the base of the development of playing activity models in the five research locations.

According to the result on models development phase, it is proven that the developed models have matched the children growth phases as all the characteristics of the multiple-intelligence-based playing activity can be shown. The implementation of 9 multiple intelligences aspects is actualized in playing activity models development.

The development of playing activity models has concretely obtained a conceptual model in form of multiple-intelligence-based playing activity models for children in disaster area, and procedural model, this model development has not only obtained blueprint, but it also model design which includes playing procedure which focuses on the indicator of multiple intelligences.

BIBLIOGRAPHY

- Bennet, William J Chester E, Finn Jr dan John T.E. Cribb, Jr. 2007. *The Educated Child: a parent's guide*. New York: The Free Press.
- Bronson, Martha B. 2005. *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Material to Support Development*. Washington, DC: NAEYC.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2008. *Teaching and Learning through Multiple Intelligences* (terjemahan Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Press.
- Catron, Carol. E dan Jan Allen. 2001. *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. New Jersey: Merrill Publ.
- Departemen Pekerjaan Umum. 2011. *Pengelolaan Penanganan Bencana. Modul Khusus Fasilitator*.

- Gardner, Howard. 2001. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for 21 th Century*. USA: BasicBooks.
- ISAAC Regional Council. *Emergency Action Guide*. <http://www.isaacqld.gov.au/emergency> (diakses 4 Maret 2013).
- Madyawati, Lilis**. 2012. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. 2013. *Bermain dan Permainan II (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. 2014. *Pengembangan Bahasa pada Anak Melalui Permainan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Miller, Laurie. 1996. *Play Activities for Children Birth to Nine Years*. University of Massachusetts.
- Nurul Kusuma, Dewi. 2012. Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta), *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan).
- Oktari, Rina Suryani. 2009. *Komunitas Manajemen, Pengurangan Resiko Bencana*. Solution Exchange. Research Development.
- Purwastuti, Andriani. 2011. *Model Permainan Berwawasan Kebangsaan Bagi Anak Sebagai Sarana Integrasi Bangsa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, NH Jaya. 2011. Analisis Kapital Sosial Keluarga di Kota Bengkulu dalam Pengurangan Resiko bencana. *Laporan Penelitian*. Universitas Bengkulu.
- Rajabali, Fatema. 2007. *Child-led disaster risk Reduction and Climate Change Adaptation*.
- Tompkins, Patricia K. 1997. Role Playing/ Simulation. *Journal TESL*. Vol.IV No.8.
- Unicef. 1991. *Convention on the Rights of the Child (Konvensi Hak-Hak Anak)*
- Zulaichah, Anik. 2013. Penerapan Bermain Botol Aroma untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Jenis Buah. *Jurnal PAUD Teratai Vol 2 Nomor 1*.

Artikel Jurnal ke-2

- Nama Jurnal yang dituju : Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) Universitas Negeri Malang
- Klasifikasi Jurnal/ ISSN : Jurnal Nasional Terakreditasi/ ISSN: 0215- 9643
(akreditasi B)
- Judul Artikel : Urgensi Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak

URGENCY DEVELOPMENT MULTIPLE INTELLIGENCE BASE PLAYING ACTIVITY MODELS

Lilis Madyawati (lilis_madya@yahoo.co.id)

Hamron Zubadi

Dede Yudi

Muhammadiyah University of Magelang

Tidar Street no.21 Magelang

ABSTRACT

This time, so far, playing activities programs in disaster areas are still partial. This research, entitled Multiple-intelligence-base Activities Models in Disaster Area in Central Java, has brought about a multiple-intelligence- base playing activities program models, especially in disaster areas.

The objectives of the research: 1) Getting multiple- intelligence base playing activity models from traditional games with local wisdoms described, 2) The completion of multiple- intelligence base playing activity models which can be practically applied in disaster areas. 3) The empirically applied multiple- intelligence- base playing activity models.

The research used action research approach method followed with action/ implementation with stages: 1) identifying and mapping the existence of multiple- intelligence- based playing activity models in Central Java with desk analysis method, survey, and Focus Group Discussion (FGD), 2) creating multiple- intelligence- based playing activity models with descriptive and regression method, and 3) formulating application of multiple- intelligence- base playing activity models for Children- Friendly Schools in disaster area as well as formulating from the guidelines.

The result of the research is the mapping of playing activity models in disaster areas. The driving factors of multiple- intelligence- base playing activity models application success includes; everyone's awareness to get back to traditional games, minimize technology- base playing activities, parent's guidance in children's playing activities, and government's to support multiple- intelligence- base playing activities.

Key words: playing activity models, multiple intelligence

**URGENSI PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN
BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE***

Lilis Madyawati (lilis_madya@yahoo.co.id)

Hamron Zubadi

Dede Yudi

Universitas Muhammadiyah Magelang

Jl. Tidar no. 21 Magelang

ABSTRAK

Selama ini pelaksanaan kegiatan bermain masih dilakukan secara parsial. Penelitian yang berjudul Urgensi Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis *Multiple Intelligence* ini telah menghasilkan model-model program kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

Tujuan penelitian: 1) terdeskripsikannya model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dari permainan tradisional dengan kearifan lokal. 2) tersusunnya model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang dapat diaplikasikan secara praktis. 3) teraplikasikannya model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak secara empirik.

Metode penelitian berpendekatan *action research* yang dilanjutkan dengan aksi/ implementasi melalui tahapan: 1) mengidentifikasi dan memetakan keberadaan model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang ada di Jawa Tengah dengan metode *desk analysis*, survei dan *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) menyusun model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dengan metode deskriptif dan regresi, 3) merumuskan dan mengaplikasikan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak untuk Sekolah Ramah Anak beserta pedoman petunjuk pelaksanaannya.

Hasil penelitian berupa pemetaan model-model kegiatan bermain. Faktor pendorong keberhasilan aplikasi model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak meliputi: kesadaran berbagai pihak untuk kembali ke permainan- permainan tradisional, meminimalkan dilakukannya kegiatan bermain berbasis teknologi, adanya pendampingan orang tua terhadap kegiatan bermain anak, serta kepedulian pemerintah untuk mendukung penerapan kegiatan-kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak.

Kata kunci: model kegiatan bermain, kecerdasan jamak

PENDAHULUAN

Berbagai stimulan dapat diberikan kepada anak sebagai salah satu bentuk pendidikan yang mengarah pada mencerdaskan kehidupan bangsa. Menstimulan kognitif, bahasa, emosi, sosial, maupun fisik pada anak harus sesuai dengan perkembangan mereka. Bermain merupakan belajarnya bagi anak, merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya.

Akhir-akhir ini kegiatan bermain tradisional berbasis kearifan lokal mulai tergerus dengan hadirnya permainan-permainan modern yang siap pakai dan cenderung individualis. Pada hal permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indera anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berpikir serta memahami berbagai aturan (Madyawati, 2012).

Belum lagi munculnya kebijakan pemerintah mengenai kabupaten dan kota layak anak yang bertujuan untuk mengintegrasikan sumber daya pembangunan dalam upaya pemenuhan hak-hak anak. Pendidikan untuk Semua sebagai salah satu prinsip terselenggaranya kabupaten/ kota layak anak dipandang masih perlu ditinjau dan dibenahi utamanya pada daerah-daerah rawan bencana, dengan harapan ada sinergi antara tataran kebijakan pemerintah dengan realita di lapangan. Dengan melakukan pengembangan model-model kegiatan bermain yang ramah anak diharapkan mampu membantu program pemerintah dan mengoptimalkan kecerdasan jamak pada berbagai tataran pendidikan. (Safitri, I.K, Bancong, H. Husan, H, 2013)

Kecerdasan jamak yang meliputi kemampuan mengekspresikan diri melalui musik, kemampuan menggunakan kecekatan tubuh, kemampuan berhubungan dengan aritmetika, mengimajinasikan dan membayangkan sesuatu, kemampuan berekspresi secara verbal, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, kemampuan menganalisis diri sendiri, kemampuan mengenali alam sekitar serta kemampuan mengaplikasikan nilai dan norma dalam masyarakat memang sangat penting untuk dioptimalkan. Optimalisasi kecerdasan jamak lewat kegiatan bermain yang ramah anak perlu dilakukan sebagai salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus mendukung program pemerintah kota/ kabupaten layak anak menuju Indonesia layak anak. (Xie, Jingchien dan Lin, Ruilin, 2009). Upaya mewujudkan kota kabupaten layak anak menuju Indonesia layak anak melalui model kegiatan bermain telah dijalankan dan dibuktikan di Dumai/ Riau yang kini telah dapat menikmati tata ruang kota yang nyaman dalam menyalurkan minat

dan hobi, kesenangan anak tanpa ada perbedaan suku, agama maupun status sosial. Tujuannya agar mewujudkan anak sehat, cerdas, ceria dan berbudi luhur serta terlindungi hak dan jaminan hidupnya, juga melindungi anak dari tindak kekerasan dan diskriminasi.

Berbagai kota di Indonesia seperti Solo, Surabaya, Denpasar, dan Bandung telah meraih penghargaan Kota Layak Anak Nasional Tingkat Madya tahun 2012. Hal ini merupakan indikator bahwa pemerintah kota-kota tersebut telah memberikan apresiasi positif melindungi anak-anak dari kekerasan serta gaya hidup yang tidak ramah anak, perlakuan salah terhadap anak maupun eksploitasi yang dapat merugikan fisik dan mental anak (Griggs, Lee Ann., Barney, Sally., Sederberg, Janet Brown., Collins, Elizabeth., Keith, Susan dan Iannacci, Lisa (2010).

Studi dan pemikiran tentang kota/ kabupaten layak anak (KLA) sudah banyak dilakukan karena banyak pihak dan kalangan telah memiliki pemahaman tentang pentingnya pemenuhan hak-hak anak, mendorong terbangunnya ruang peran anak di berbagai wilayah, serta membangun partisipasi masyarakat dalam keberpihakan pada hak-hak anak. Pada hal lain, model-model kegiatan bermain yang disesuaikan dengan usia anak serta dilakukan secara konsisten dan bervariasi telah diyakini dapat menstimulasi kecerdasan jamak. Dengan bermain, sistem panca indera anak dirangsang sehingga dapat menyerap berbagai informasi yang pada akhirnya memacu berbagai aspek kecerdasan atau lebih dikenal dengan kecerdasan jamak (Eberle, Scott G. (2009). Berbagai model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak seperti digunakannya alat-alat musik perkusi, lompat tali maupun memanjat bola dunia, bermain dengan balok-balok angka dan masih banyak lainnya. Model kegiatan bermain itu sangat memacu kecerdasan anak.

Sejak dicanangkannya kebijakan pembangunan Kota Layak Anak tahun 2011 lalu, pengarusutamaan hak anak di semua wilayah menjadi sangat penting. Yang menjadi permasalahan adalah model-model kegiatan bermain yang benar-benar ramah anak dan berbasis pada kecerdasan jamak masih kurang memadai sehingga belum sepenuhnya mampu menjadi pendukung utama program Pendidikan untuk Semua (Gardner, 2001). Hal ini dikarenakan selama ini model- model kegiatan bermain belum terfokus pada kecerdasan jamak dan masih dilakukan secara parsial. Penelitian ini menjawab beberapa pertanyaan penelitian yaitu: 1) Bagaimanakah model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana Jawa Tengah dan pengaruh faktor-faktor yang dapat menunjang keberhasilan diterapkannya model kegiatan bermain, serta 2) bagaimanakah rumusan dan penyusunan model kegiatan bermain yang berbasis

kecerdasan jamak. Langkah model awal ini selanjutnya akan diperjelas dengan: 3) bagaimanakah hasil model-model kegiatan bermain dapat dilaksanakan.

Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) merupakan perkembangan terakhir dalam bidang inteligensi yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan jalur-jalur yang digunakan oleh manusia untuk menjadi cerdas. Kecerdasan jamak adalah kecerdasan yang lebih dari satu. Pernah orang mempertanyakan tentang konsep *Intelligences Quotient (IQ)* terutama hubungannya dengan prestasi di sekolah dan kesuksesan dalam dunia kerja. Teori *multiple intelligences* bertujuan untuk mentransformasikan sekolah agar kelak sekolah dapat mengakomodasi setiap siswa dengan berbagai macam pola pikirnya yang unik. Gardner (1999) menegaskan bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata memiliki banyak keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan jamak ini adalah faktor lingkungan. Seorang anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan jika berada pada lingkungan yang nyaman terus menerus. Karenanya lingkungan hendaknya menyediakan kebutuhan pokok untuk pengembangan kecerdasan, agar potensi kecerdasan anak berkembang optimal. (Celik, Suleyman, 2012). Anak memiliki sejumlah kecerdasan yang dapat terwujud dalam berbagai ketrampilan dan kemampuan. Kemampuan-kemampuan tersebut mewakili berbagai ciri anak dalam belajar dan berinteraksi dengan diri dan lingkungannya. Kecerdasan jamak adalah 9 jenis kecerdasan yang meliputi kecerdasan verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, musik, intra pribadi, antarpribadi, naturalis, dan spiritual. Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat distimulasi melalui bermain (Abdulkader, Fathi Abdulhamid., Gundogdu, Kerim Eissa., Maerad, Ali, 2006). Berbagai pengalaman belajar diperoleh lewat bermain, misalnya membangun kedekatan dengan teman, menambah kosa kata, mengekspresikan perasaan, dsb.

Sekolah Ramah Anak dapat dimaknai sebagai suatu sekolah yang dapat memfasilitasi dan memberdayakan potensi anak. Untuk memberdayakan potensi anak sekolah tentunya harus memprogramkan sesuatunya yang menyebabkan potensi anak tumbuh dan berkembang. Banyak aktivitas yang biasa dilakukan anak di masyarakat yang memiliki nilai-nilai positif dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dengan adanya perubahan, terutama di kota-kota karena terbatasnya lahan dan perubahan struktur bangunan menyebabkan beberapa aktivitas yang penting bagi anak tersebut hilang dan tidak dapat dilakukan lagi. Jika kegiatan-kegiatan tersebut tidak tergantikan berarti ada beberapa potensi anak yang hilang karena tidak dapat dilakukan anak di masyarakat.

Oleh karena itu perlu dicari solusi untuk menggantikan aktivitas yang hilang tersebut. Utamanya akan lebih bagus jika sekolah memprogramkannya.

Beberapa aktivitas anak yang hilang di masyarakat, misalnya: lompat kali/ parit, keberanian, koordinasi gerak, jiwa kepahlawanan, salto di jerami, dll. UNESCO menyatakan anak dengan sebuah ungkapan *Right Play* (hak bermain), artinya bermain menjadi bagian dari dunia anak. Bermain pada anak bertujuan untuk: memperoleh kesenangan, persahabatan atau memperoleh teman baru, merasa enak, memperoleh keterampilan baru, dll.

Penerapan kecerdasan jamak pada berbagai lini pendidikan diharapkan juga ramah anak. Sejalan dengan Pendidikan untuk Semua, hal semacam ini juga perlu diterapkan di daerah-daerah rawan bencana (Rajabali, 2007). Sekolah-sekolah dibangun sedemikian rupa, aman bagi anak guna mengantisipasi dan meminimalkan resiko akibat terjadinya bencana. Upaya sekolah aman harus diterapkan terutama di daerah rawan bencana, utamanya gempa bumi, tsunami, gunung meletus, tanah longsor, dan sebagainya. Sri Yulianti (2011) mengharap pada pihak Kementerian Pendidikan Nasional melaksanakan pembangunan sekolah yang memenuhi kriteria aman dari bencana dalam rehabilitasi sekolah rusak maupun pembangunan sekolah baru. Pembangunan sekolah- sekolah baru maupun perbaikan sekolah rusak dengan memprioritaskan arah pengembangan ke sekolah yang ramah anak dan memfokuskan kegiatan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kecerdasan jamak.

Model kegiatan bermain yang bersinggungan dengan aspek anak di daerah minoritas rawan bencana belum banyak dikaji. Kegiatan-kegiatan bermain pada anak menjadi bagian penting untuk diperhatikan utamanya pada daerah rawan bencana peringkat atas di Jawa Tengah yang meliputi kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan kab. Wonosobo.

Berbagai aspek yang dirasakan menjadi kelemahan dari kegiatan bermain yang belum nyata ramah anak, pelaksanaan kegiatan bermain yang parsial, terbatasnya sarana dan prasarana yang sudah diupayakan untuk diatasi. Salah satu dugaan atas kegagalan dari berbagai usaha untuk mengangkat kegiatan bermain tersebut adalah karena kegiatan pendekatan unit analisis yang digunakan. Berbagai upaya pengembangan model kegiatan bermain belumlah benar-benar berbasis kecerdasan jamak dan ramah anak (Madyawati, 2014). Model-model kegiatan bermain yang ada baru semata-mata mengupayakan agar anak *fun* namun kurang memperhatikan kebutuhan, keamanan, maupun kenyamanan

anak. Selain itu model kegiatan bermain masih banyak dilakukan di pendidikan formal dan nonformal.

Sejalan dengan upaya turut mendukung program pemerintah dalam mewujudkan kota/ kabupaten layak anak menuju Indonesia Layak Anak, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengkaji optimalisasi model kegiatan bermain di Jawa Tengah dengan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Optimalisasi model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut: 1) melakukan identifikasi dan pemetaan keberadaan kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak di Jawa Tengah, 2) Menyusun arah model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak serta 3) merumuskan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang juga ramah anak.

METODE

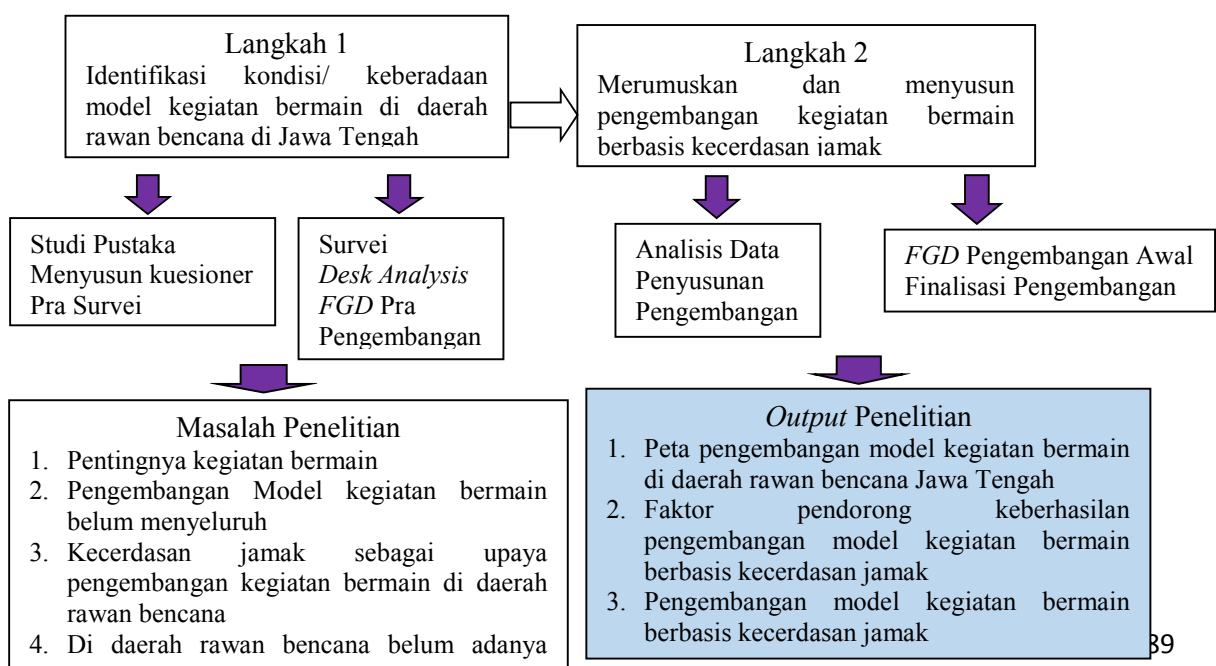
Sejalan dengan tujuan akhir (penelitian lanjutan di tahun kedua) yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu penyusunan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak lalu mengoptimalkan aplikasinya, maka penelitian ini menggunakan metode *action research*. Dipergunakannya metode ini karena pada tahap pertama akan dilakukan kajian (*research*) terhadap pengembangan model-model kegiatan bermain yang sudah ada dan dilaksanakan utamanya di daerah rawan bencana dan kemudian berdasar hasil kajian tersebut peneliti merumuskan satu pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

Tujuan yang ingin dicapai berdasarkan model yang dikembangkan oleh peneliti dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk menghasilkan satu pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Untuk mewujudkan hasil tersebut maka kegiatan utama akan dilaksanakan dalam dua langkah, meliputi: mengidentifikasi keberadaan pengembangan model-model kegiatan bermain yang sudah ada di daerah rawan bencana, serta menyusun pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Pada langkah pertama, kegiatan yang peneliti laksanakan adalah mengumpulkan informasi awal tentang pengembangan model-model kegiatan bermain yang telah ada di daerah rawan bencana di Jawa Tengah. Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka untuk mengumpulkan data-data sekunder dan metode survei dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data primer. Sebelum dilakukan survei, peneliti menyusun kuesioner dan *preliminary research* untuk pematapan kuesioner.

Setelah dilakukan penyempurnaan kuesioner, selanjutnya dilakukan kegiatan pengumpulan data primer dengan metode survei pada model-model kegiatan bermain yang telah ada di daerah-daerah rawan bencana. Perolehan data primer dan sekunder dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara dengan responden. Data sekunder diperoleh dari lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, maupun kelompok-kelompok bermain yang berada di daerah rawan bencana, sedangkan data primer diperoleh dari para tenaga pendidik anak usia dini, tokoh-tokoh masyarakat, dan dinas pendidikan setempat di tingkat kota maupun kabupaten. Untuk memperoleh data-data tertentu seperti kendala dan permasalahan-permasalahan lain yang dihadapi, peneliti menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Data yang diperoleh dianalisis dengan metode *desk analysis* dengan metode regresi.

Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun ‘pra-model’ sebagai pengembangan model awal. Pengembangan model awal ini kemudian dimantapkan dengan metode diskusi *Focus Group Discussion* yang melibatkan pihak-pihak yang memiliki kepentingan kegiatan bermain pada anak, khususnya terkait pihak-pihak yang menangani secara langsung daerah rawan bencana. Hasil *Focus Group Discussion* dipergunakan untuk melakukan pentahapan akhir pengembangan model sehingga dihasilkan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian.

Langkah tahapan kegiatan penelitian yang peneliti laksanakan secara lengkap tampak dalam diagram berikut:



Gambar 1.
Bagan Alir Penelitian Pengembangan Model Kegiatan Bermain
Berbasis Kecerdasan Jamak

Berdasar pada Bagan Alir Penelitian, kegiatan awal yang dilaksanakan berupa studi pustaka dan penyusunan kuesioner. Sesudah kuesioner disempurnakan, pengumpulan data primer dilaksanakan, maka data hasil survei kemudian dianalisis dengan metode *desk analysis*. Analisis dilaksanakan dengan metode analisis variabel dan regresi untuk mengetahui hubungan antara keberadaan model-model kegiatan bermain dengan variabel-variabel lain yang mempengaruhinya, termasuk variabel kontrol. Variabel yang dimaksud meliputi struktur budaya dan latar belakang masyarakat, kebijakan daerah, kerja sama instansi terkait serta keterkaitan dengan kearifan lokal.

Peneliti menentukan pada variabel apa sajakah hubungan terjadi. Analisis hubungan tersebut dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Variabel kontrol yang umumnya dapat mempengaruhi berupa: faktor usia, jenis kelamin, pola asuh dan kerentanan terhadap bencana. Hasil analisis awal kemudian dianalisis lebih lanjut dengan metode regresi. Analisis regresi korelasi bivariat digunakan untuk mengukur keeratan hubungan di antara hasil-hasil pengamatan dari populasi yang mempunyai dua varian (*bivariate*). Peneliti juga menggunakan Parsial untuk mengetahui hubungan linier antara dua variabel dengan melakukan kontrol terhadap satu atau lebih variabel tambahan (variabel kontrol). Korelasi bivariat dan parsial dilakukan menggunakan bantuan *SPSS for Windows version 20.00*.

HASIL PENELITIAN

Sebelum model dikembangkan terlebih dahulu diadakan studi pustaka dan pra survei sebagai penelitian pendahuluan. Setelah itu dilakukan pengembangan awal serta Finalisasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain berbasis kecerdasan jamak.

Penyebaran kuesioner yang terdiri dari kuesioner Sekolah Ramah Anak, kuesioner Kecerdasan Jamak, dan kuesioner Permainan Tradisional dan Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dilakukan kepada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos-pos PAUD, SPS (Satuan PAUD Sejenis) serta kelompok-kelompok bermain maupun para tenaga pendidik anak usia dini yang berada di daerah rawan

bencana, yang meliputi: kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan kab. Wonosobo.

Berdasarkan hasil sebaran kuesioner maupun survei serta sesuai dengan tahapan penelitian didapat temuan sebagai berikut:

Tabel 1
Nama Kegiatan Bermain di Daerah Rawan Bencana

No	Lokasi Penelitian	Nama Kegiatan Bermain
1	Kab. Cilacap	Bedil-bedilan Bekelan/ gatheng Bentengan Bongkar pasang Ciple gunung Congklak/ dakon Genukan Gobak sodor Gundu Jago-jagoan Petak umpet Titik betik/ pathok lele Yoyo
2	Kab. Banyumas	Balap Pelepah Pinang Cis Dut- dut Kiradut Egrang Gandon & Siguk Sliring Genting/ Slep dur Sripat/ Lempar Batu di Air Uluk Umbul/ Bekel
3	Kab. Kebumen	Bermain bola Bekel Dos- dosan Dakon Engklek Egrang Gobak sodor Istana pasir

		Layang-layang Lompat tali/ ubil Panggalan/ gangsingan Petak umpet Permainan beteng Ular naga
4	Kab. Klaten	Balok Bermain air Bermain bola engklek Bermain pasir Bermain ciluk-ba Bermain layang-layang Bermain peran
5	Kab. Wonosobo	Bekel Congklak Gobak sodor/ galah asin Jamuran Kasti Kelereng Layang-layang petak umpet

Berdasarkan hasil survei sebagai penelitian pendahuluan bersamaan dengan studi pustaka dan *Focus Group Discussion* dengan banyak pihak, berbagai teori kecerdasan jamak diperoleh bahwa nama-nama kegiatan bermain di kelima lokasi penelitian terbukti dan benar-benar belum terfokus pada kecerdasan jamak. Dengan kata lain, tidak terdapat kegiatan bermain yang memenuhi kriteria penelitian ini. Sebagai contoh: permainan bedil-bedilan yang dijumpai di Kab. Cilacap belum semua aspek kecerdasan diasah oleh kegiatan permainan ini. Kegiatan bermain bedil-bedilan baru mengasah 5 kecerdasan saja dari 9 kecerdasan jamak. Contoh lain: permainan balap pelepah pinang (kegiatan bermain dari Kab. Banyumas), mengasah kemampuan visual-spasial, kemampuan kinestetik, kemampuan interpersonal dan kemampuan naturalis (mengasah 4 kecerdasan) dari 9 kecerdasan keseluruhan. Itu berarti pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana sebagai implementasi sekolah ramah anak

yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan model yang tergolong inovasi baru, karena belum ada model sejenis di daerah rawan bencana Jawa Tengah.

Peneliti juga mengintegrasikan kompetensi dasar dari 5 bidang pengembangan yang terdapat pada kurikulum pendidikan anak usia dini dengan 9 indikator kecerdasan jamak. Untuk Strategi Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak, hal ini peneliti peroleh melalui kegiatan pengamatan langsung ke lapangan, wawancara dengan berbagai responden, serta *Focus Group Discussion*. Dari berbagai kegiatan ini diperoleh temuan bahwa dalam rangka mengembangkan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dapat dilakukan melalui 2 hal meliputi:

- c. Mengintegrasikan kecerdasan jamak dalam kegiatan-kegiatan bermain secara empirik.
- d. Melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
 - a. Sebagai contoh kegiatan bermain Bentengan dalam pelaksanaannya memasukkan/ memadukan kesembilan kecerdasan jamak yang meliputi: kecerdasan logis-matematis, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, serta kecerdasan spiritual.
 - b. Melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak

Modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak ini diimplementasikan dalam setiap satuan kegiatan yang terjabarkan dalam: kegiatan Pembuka, kegiatan Inti, dan Penutup. Pada setiap kegiatan bermain tidak sekedar memainkan kegiatan bermain seperti prosedur asal kegiatan bermain yang dimaksud, namun dilakukan penambahan kegiatan-kegiatan lain pada kegiatan permainan yang dapat dilakukan sebelum, pada saat permainan dan setelah kegiatan permainan dilakukan.

Hasil temuan lain dari penelitian ini berupa Pengembangan Awal Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak. Selain melakukan survei ke lokasi-lokasi penelitian yang terdiri dari 5 kabupaten rawan bencana di Jawa Tengah, kegiatan ini juga diperoleh dari hasil *Focus Group Discussion* yang dilakukan pada saat Pra-Pengembangan Model hingga penyusunan model pengembangan. Hasil Pengembangan Awal Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak yang dimaksud, terlihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2

Hasil Pengembangan Awal Model Kegiatan Bermain

a. Kabupaten Cilacap

No	Nama Kegiatan Bermain	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Aspek MI	Ringk. Prosedur	Pengemb MI	Ringk. Prosedur
1	Bedil-bedilan	Logis-mat Musikal Vis-spasial Interperson Naturalis	Menyiapkan alat dan bahan permainan. Bedil-bedilan dari bambu, biji peluru dari bunga biji jambu air. Isi peluru dimasukkan.	Bahasa Kinestetik Intrapersonal spiritual	Mengawali kegiatan dengan mengenalkan alat dan bahan. Bermain sambil beraktivitas motorik kasar (lokomotor, non-lokomotor, gerakan manipulatif)
2	Bentengan	Logis-mat Kinestetik Interperson al Bahasa	Menentukan benteng, bersiul sebagai simbol mulai bermain, mengejar lawan, menjaga benteng dari musuh	Musikal Visual-spasial Intrapersonal Naturalis spiritual	Kegiatan bermain bentengan yang diawali dengan kegiatan bertepuk berirama. Anak yang memainkan ini juga dituntut untuk mengenali posisi dirinya dalam area bermain. Apakah anak dapat berbagi cerita tentang kegiatan bermain ini. Pada kegiatan bermain bentengan semula pemain menyentuh badan lawan dengan anggota badan (tangan). Kali ini dimodifikasi menyentuhnya dengan sepotong kecil bambu. Mengaitkan bambu sebagai ciptaan Allah san sumber alam.
3	Ciple gunung	Visual-spa Kinestetik Interperson al	Pemain melemparkan gaco pada gambar engklek, melompat dengan satu kaki mengikuti gambar tersebut sambil mengambil 'gaco' dan kembali ke awal/ start	Logis- matematik Bahasa Musikal Intrapersonal Naturalis spiritual	Modifikasi dengan menuliskan angka-angka pada pola Ciple Gunung. Mengenalkan alat dan bahan yang digunakan terlebih dahulu. Pemain bila sampai tengah pola dapat bersenandung lagu kesayangan. Menyinggungkan alat dan bahan permainan dengan sumber daya alam sekaligus hasil ciptaan Allah

4	Gobak Sodor	Visual-spa Kinestetik Interpersonal	Menghadang lawan agar tidak lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik	Logis-matema Bahasa Musikal Intrapersonal Naturalis spiritual	Awali kegiatan bermain dengan berhitung 1 sampai 3. Bercakap-cakap tentang kegiatan bermain ini. Ketika anak sedang mnghadang lawan, si pemain sambil bersiul-siul. Minta anak untuk berbagi cerita tentang pengalaman bermain Gobak Sodor. Selipkan syair/ lagu ke-Tuhanan setelah permainan ini selesai. Singgung pula bahwa kekuatan manusia datangnya dari Sang Pencipta.
5	Balap pelepah pinang	Kinestetik Kognitif Interpersonal Visual-spasial Interpersonal naturalistik	Anak-anak mengambil sebuah pelepah pinang untuk dapat dinaiki dan pemain lain menyeretnya	Verbal-linguitik Musikal Intrapersonal spiritual	Mengawali kegiatan bermain dengan lagu-lagu bertema ke-Tuhanan. Bercakap-cakap tentang permainan Balap Pelepah Pinang. Ketika anak melakukan kegiatan bermain sambil bersenandung. Mengakhiri kegiatan bermain dengan berdoa. Berbagi pengalaman kepada teman tentang permainan ini.
6	Chi	Intrapersonal Kinestetik Interpersonal naturalis	Mencari lawan bermain yang seimbang fisiknya. Mengadu bahu pemain dengan bahu lawan. Pemain saling mendorong bahu untuk menjatuhkan lawan	Verbal-linguis Logika matematika Visual-spasial Musikal spiritual	Mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa. Bercerita/ bercakap-cakap tentang bahan permainan. Sebelum mengadu bahu, memulainya dengan berhitung terlebih dahulu. Ketika mengadu bahu, gunakan bahu kanan dan kiri secara bergantian. Berapa kali pemain kalah atau menang lakukan penghitungan

7	Dut-dut Kiradut	Verbal-linguistik Musikal Interpersonal spiritual naturalis	Anak/ para pemain duduk berbaris berbanjar ke belakang seorang pemain yang berperan sebagai si empunya rumah. Anak-anak yang duduk berbaris berperan sebagai 'ubi'. Si tamu harus berusaha mengambil 'ubi' permintaannya dengan menariknya sendiri.	Logika-matematika Visual-spasial Kinestetik intrapersonal	Membuka kegiatan bermain dengan metode tanya jawab. Dilanjutkan dengan sebelum kegiatan bermain dimulai para pemain berdiri dan melompat 1x sambil berhitung. Anak diminta untuk berbagi cerita tentang permainan ini.
8	Egrang	Visual-spasial Kinestetik Intrapersonal Naturalis	Berjalan menggunakan sambungan kaki dari bambu, atau tempurung kelapa (pada anak-anak)	Verbal-linguistik Logika matematika Musikal Interpersonal Spiritual	Mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan berdoa. Sebelum kegiatan bermain dimulai, dilakukan metode tanya jawab tentang alat dan manfaat permainan. Pemain berjalan menggunakan egrang sambil membilang langkah demi langkah. Bermain sambil diiringi musik. Menutup kegiatan dengan syair tentang ke-Tuhan-an. Minta anak untuk menceritakan pengalamannya dalam kegiatan bermain Egrang.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan hasil *FGD* dengan berbagai pihak terkait dari subyek penelitian kelima kabupaten di daerah rawan bencana yang meliputi: Kab. Cilacap, Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Klaten dan Kab. Wonosobo, diperoleh temuan terkait dengan faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain sebagai berikut:

- a. Kebersamaan dalam pengambilan kebijakan daerah.
- b. Kesadaran dan kerja sama instansi terkait yang peduli dengan pendidikan anak.
- c. Kearifan lokal.

- d. Usia anak adalah fase/ usia bermain
- e. Alat dan bahan kegiatan bermain berprinsip Menyenangkan, Aman, Manfaat, dan Asyik (MAMA).
- f. Bahan baku alat permainan mudah diperoleh karena tersedia di alam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan didapat informasi bahwa belum terdapat kegiatan bermain yang telah mengembangkan dan menerapkan kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana Jawa Tengah (Kab. Cilacap, Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Klaten, dan Kab. Wonosobo). Ini berarti bahwa model kegiatan bermain yang telah dikembangkan ini tergolong inovasi baru di daerah rawan bencana Jawa Tengah.

Berdasarkan pada kesimpulan pertama, diputuskan untuk mengembangkan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak mengacu pada landasan konseptual tentang pengembangan kurikulum anak usia dini. Landasan kecerdasan jamak digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan model-model kegiatan bermain yang ada di kelima lokasi penelitian.

Berdasarkan hasil pada tahapan pengembangan model terbukti bahwa model yang dikembangkan telah sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak karena semua ciri/ karakteristik kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dapat dimunculkan. Penerapan 9 aspek kecerdasan jamak diwujudkan ke dalam pengembangan model kegiatan bermain.

Pengembangan model kegiatan bermain secara kongkrit telah menghasilkan **model konseptual**, berupa model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak untuk anak di daerah rawan bencana serta **model prosedural**, pengembangan model ini tidak hanya menghasilkan *blue-print* tetapi telah dihasilkan pula desain model yang di dalamnya mencakup prosedur kegiatan bermain dengan fokus utama pada indikator kecerdasan jamak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bennet, William J Chester E, Finn Jr dan John T.E. Cribb, Jr. 2007. *The Educated Child: a parent's guide*. New York: The Free Press.
- Bronson, Martha B. 2005. *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Material to Support Development*. Washington, DC: NAEYC.

- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2008. *Teaching and Learning through Multiple Intelligences* (terjemahan Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Press.
- Catron, Carol. E dan Jan Allen. 2001. *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. New Jersey: Merrill Publ.
- Departemen Pekerjaan Umum. 2011. Pengelolaan Penanganan Bencana. *Modul Khusus Fasilitator*.
- Gardner, Howard. 2001. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for 21st Century*. USA: BasicBooks.
- ISAAC Regional Council. *Emergency Action Guide*.
<http://www.isaacqld.gov.au/emergency> (diakses 4 Maret 2013).
- Madyawati, Lilis**. 2012. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. 2014. *Pengembangan Bahasa pada Anak Melalui Permainan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Miller, Laurie. 1996. *Play Activities for Children Birth to Nine Years*. University of Massachusetts.
- Nurul Kusuma, Dewi. 2012. Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta), *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan).
- Oktari, Rina Suryani. 2009. *Komunitas Manajemen, Pengurangan Resiko Bencana*. Solution Exchange. Research Development.
- Purwastuti, Andriani. 2011. *Model Permainan Berwawasan Kebangsaan Bagi Anak Sebagai Sarana Integrasi Bangsa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, NH Jaya. 2011. Analisis Kapital Sosial Keluarga di Kota Bengkulu dalam Pengurangan Resiko bencana. *Laporan Penelitian*. Universitas Bengkulu.
- Rajabali, Fatema. 2007. *Child-led disaster risk Reduction and Climate Change Adaptation*.
- Tompkins, Patricia K. 1997. Role Playing/ Simulation. *Journal TESL*. Vol.IV No.8.
- Unicef. 1991. *Convention on the Rights of the Child (Konvensi Hak-Hak Anak)*
- Zulaichah, Anik. 2013. Penerapan Bermain Botol Aroma untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Jenis Buah. *Jurnal PAUD Teratai Vol 2 Nomor 1*.

PEMBICARA PADA PERTEMUAN ILMIAH (INTERNATIONAL CONFERENCE)

Internasional

Judul Makalah :Development of Multiple Intelligence- Base- Playing Activity Models in Disaster Area in Central Java

Nama Pertemuan Ilmiah: International Conference on Disaster Risk Reduction and Education

Tempat Pelaksanaan : Rectorate Hall, Yogyakarta State University

Waktu Pelaksanaan : 16- 17 September 2014

THE URGENCY DEVELOPMENT OF PLAYING ACTIVITY MODELS IN DISASTER AREA IN CENTRAL JAVA

Lilis Madyawati (lilis_madya@yahoo.co.id)

Hamron Zubadi

Dede Yudi

Muhammadiyah University of Magelang

ABSTRACT

It seems that in disaster areas there are lacks of playing activity models which are developed based on multiple intelligences that lead to children-friendly. So far, the playing activities are still partial. This research has brought about a multiple-intelligence-base playing activities program that is a kind of playing activity model which triggers and optimizes multiple intelligences especially in disaster areas. It aims to increase children's multiple intelligences in disaster area. It is hoped that children- friendly schools with playing activity models program increase and become developed.

To obtain the goal an action research approach method was made in form of research activities followed with action/ implementation with stages: 1) identifying and mapping the existence of multiple intelligence-base playing activity models in Central Java with desk analysis method, survey and *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) creating multiple-intelligence- base playing activity models with descriptive and regression method, and 3) formulating application of multiple-intelligence-base playing activity models for children friendly schools in disaster area as well as formulating the guidelines.

The results obtained from this research were: 1) the blue print of Multiple Intelligence Games Model used as a strategy to develop playing activities in order to increase multiple intelligences, 2) Map of development of playing activity models in disaster areas in Central Java, and 3) the models obtained can be implemented to sharpen children's multiple intelligences in disaster areas especially in Central Java. According to the research stages, there are several names of playing activities found in several disaster areas including Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen regency, Klaten regency, and Wonosobo regency, which are proven not focusing to children's multiple intelligences. Playing activities in disaster areas need to be integrated with curriculum that reaches multiple intelligences. Multiple intelligences-base playing activity models can be done in 2 ways including integrating multiple intelligences in playing activities empirically and modifying multiple intelligences-base playing activities procedures. The conclusion of the research

determines a development of multiple intelligences-base playing activity models in disaster area in Central Java which refers to conceptual base about development of early childhood curriculum by using Multiple Intelligence Games Model (MIGM). This model fits the children's development so that multiple intelligences can be raised to support government program, Education for All.

Key words: playing activity models, disaster area

URGENSI PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN DI DAERAH RAWAN BENCANA JAWA TENGAH

Lilis Madyawati (lilis_madya@yahoo.co.id)

Hamron Zubadi

Dede Yudi

Universitas Muhammadiyah Magelang

ABSTRAK

Di daerah rawan bencana masih dirasa kurang adanya model-model kegiatan bermain yang dikembangkan dengan berbasis kecerdasan jamak dan mengarah pada ramah anak. Selama ini pelaksanaan kegiatan bermain masih parsial. Penelitian ini telah menghasilkan satu model program kegiatan bermain yang dikembangkan, yaitu suatu bentuk model kegiatan bermain yang memacu dan mengoptimalkan kecerdasan jamak, khususnya di daerah rawan bencana. Tujuannya untuk lebih meningkatkan kecerdasan jamak pada anak di daerah rawan bencana. Sekolah ramah anak dengan pengembangan model program kegiatan bermain juga diharapkan tumbuh dan berkembang.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dilaksanakan metode pendekatan *action research*, berupa kegiatan penelitian yang dilanjutkan dengan aksi/ implementasi dengan tahapan: 1) melakukan identifikasi dan pemetaan keberadaan model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang telah ada di Jawa Tengah dengan metode *desk analysis*, survei dan *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) menyusun model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak dengan metode deskriptif dan regresi, serta 3) merumuskan aplikasi model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak untuk Sekolah Ramah Anak di daerah rawan bencana beserta merumuskan pedoman petunjuk pelaksanaannya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa: 1) Kisi-kisi model pengembangan (*blue-print*) yang dipergunakan sebagai strategi untuk mengembangkan kegiatan bermain dalam rangka meningkatkan kecerdasan jamak, 2) Peta pengembangan model kegiatan bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah, dan 3) Model yang dihasilkan dapat diimplementasikan guna mengasah kecerdasan jamak pada anak-anak di daerah rawan bencana Jawa Tengah khususnya. Sesuai dengan tahapan penelitian didapat temuan nama-nama kegiatan bermain dari beberapa daerah rawan bencana meliputi Kab. Cilacap, Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Klaten, dan Kab. Wonosobo yang terbukti belum terfokus pada kecerdasan jamak. Kegiatan-kegiatan bermain di daerah rawan bencana perlu terintegrasi dengan bidang kurikulum yang menyentuh kecerdasan jamak. Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dapat dilakukan melalui 2 hal yang meliputi pengintegrasian kecerdasan jamak dalam kegiatan-kegiatan bermain secara empirik dan melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.

Kesimpulan dari penelitian ini diputuskan pentingnya Pengembangan Model Kegiatan Bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah yang mengacu pada landasan konseptual tentang pengembangan kurikulum anak usia dini menggunakan *Multiple Intelligences Games Model (MIGM)*. Model ini sesuai dengan tahapan perkembangan anak sehingga kecerdasan jamak dapat dimunculkan guna mendukung program pemerintah Pendidikan untuk Semua.

Kata kunci: model kegiatan bermain, daerah rawan bencana

INTRODUCTION

One of education forms that focus on smartening the nation can be applied through various stimulants to children. Stimulating children's cognition, language, emotion, sociality, and physic has to fit their development. A child, in his/her self-preparing process to get to the next world, does many things by playing, as playing for children is actually learning.

Nowadays, traditional playing activities which based on local wisdom have started to be eroded by the presence of modern and ready-to-use games which tend to be selfish. In fact, traditional games closely related to ethical, moral, and cultural values of the supporting society. Those kinds of games even stimulate children's multiple intelligences and five senses system, absorbs information, train the ability and process of thinking, as well as understanding many kinds of rules (Madyawati, 2012).

Moreover, there is a government policy about children-friendly city and regency, which aims to integrate developmental sources in the effort of fulfilling children's rights. One of the implementation principles of children-friendly regency/city, based on Education for All, is considered need to be observed and refined, especially in disaster areas, with the hope that there is a synergy between government policy and the reality in practice. By developing children-friendly playing activity models, it is hoped that it can help government programs and optimize multiple intelligences in any educational level.

Multiple intelligences, which cover various intelligences including self-expression through music, ability in occupying physical dexterity, ability deal with arithmetic, imagining and figuring something, verbal expression ability, ability in interacting with others, ability in self-analyzing, ability in recognizing environment, and ability in applying values and norms in the society, is very important to be optimized. The optimization of multiple intelligences through children-friendly playing activity needs to be implemented as an effort to smarten the nation life and to support government program

of children-friendly city/regency for children-friendly Indonesia (Linda, Campbell & Dickinson, 2008). The effort to actualize children-friendly city/regency leading up to children-friendly Indonesia through playing activity model has been applied and proven in Dumai/Riau that now has been able to enjoy city layout which is comfortable to carry out interests and hobbies, children's delight ignoring differences in ethnic groups, religions, and social status. It aims to actualize children who are healthy, smart, cheerful, virtuous, whose rights and lives' assurance are reserved.

Cities in Indonesia, such as Solo, Surabaya, Denpasar, and Bandung, have won the award of National Children-friendly City in year 2012. It indicates that the governments of those cities have given positive appreciation in protecting children from violence and life-styles which are not children-friendly, mistreatment or exploitation which can physically and mentally harm the children (Unicef, 1991).

Thoughts and studies on children-friendly city/regency (KLA) have frequently implemented as there are many people own understanding on the importance of fulfilling children's rights, encouraging the providing of children's roles spaces in many areas, and developing people's participation in concerning to children's rights. Besides that, playing activity models, which are adjusted to children's ages, and done consistently and variously believed to be able to stimulate multiple intelligent. By playing, children's five senses systems are stimulate so that can absorb information, which then trigger various intelligent or better known as multiple intelligent (Martha, 2005). There are various multiple-intelligent-based playing activity models like those that use percussion musical instrument, jumping rope, globe climbing, playing with number cubes, and so on. Those playing activities enforce children's intelligent very much.

The policy of developing children-friendly city which has been issued since 2011 makes mainstreaming children's rights in all areas important. The problem is the insufficient playing activity models that are really children-friendly and based on multiple intelligences, so that it is still not able to become the main supporter of Education for All program yet (Gardner, 2001). It is caused by the playing activity models that have not focused on multiple intelligences yet and are still implemented partially. This study answers several research questions, i.e.: 1) What multiple-intelligence-based playing activity models in disaster area in Central Java are like, and what the effects of the factors which help the implementation of playing activity models are, and 2) how the design of playing activity models that based on multiple intelligences

is like. These starting models are then explained by: 3) how the resulted playing activity models can be implemented.

Multiple intelligences are the latest development of intelligence which explain things deal with the tracks used by human being to become smart (Lazaer, 2005). Multiple intelligences have more than one intelligence aspect. Once, someone questioned the concept of Intelligences Quotient (IQ) particularly the correlation with school achievement and success in work. The theory of multiple intelligences aims to transform school to become school that accommodates each student with various unique mindsets. Gardner (1999) highlights that intelligential scales used all this time have many limitations so that they are less able to predict successful performance for someone's future. One of the factors that influence the multiple intelligences is environment. A child can develop various intelligences if he/she is in a comfortable environment continuously. Hence, the environment is supposed to provide basic needs of intelligence development.

A child has a number of intelligences which can be actualized in various skills and abilities. Those abilities represent many characteristics of the child in learning and interacting with him/her self and the environment (Gardner, 1999). Multiple intelligences are 9 kinds of intelligences include verbal-linguistic, logic-mathematic, visual-spatial, kinesthetic, music, intra-personal, inter-personal, natural, and spiritual. Children's growth and development can be stimulated by playing (Zulaichah, 2013). Many learning experiences are obtained through playing, such as bound building with friends, gaining vocabulary, expressing feeling, etc.

Children-friendly school can be interpreted as a school which is able to facilitate and empower children's potentials. To empower children's potentials, the school has to make a program which leads the children's potential to grow and develop. Many activities are usually done by children in the society with positive values in forming characters and personalities. The changes, especially in big cities as the result of limited space and the changing of buildings' structure, cause several important activities for children disappear and cannot be done anymore. If those activities irreplaceable, it means some children's potentials are lost as they cannot be done by children in that society no more. Thus, a solution needs to be found to replace the lost activities. Mainly, it would be better if the school hold the program.

It is allegedly that several children's activities are lost in the society, such as: crossing river/ditch, braveness, moving coordination, patriotic soul, doing salto on straws, etc. UNESCO states children with the term play right, means that playing is a part of

children's world. For children, playing is to get pleasure, friendship or new friends, to feel fine, and to get new skill, etc.

The implementation of multiple intelligences on any education lines is also hoped to become children-friendly. In line with Education for All, it also needs to be applied in disaster areas (Rajabali, 2007). The schools are built as safe as possible for the children to anticipate and minimize risks caused by disaster. Safe school effort has to be implemented in disaster areas, especially earth quake, tsunami, eruption, landslide, an so on. Sri Yulianti (2011) wishes the National Education Ministry to develop schools that meet the criteria of safe school from disaster in rehabilitating damaged school or building the new ones. The construction of new schools or the rehabilitation of damaged schools prioritize the development focus on children-friendly schools.

Playing activity models deal with the aspects of children in disaster areas are still rarely discussed. Children playing activities become an important part to be concerned, especially those in high level disaster areas in Central Java which include Cilacap regency, Banyumas regency, Klaten regency, and Wonosobo regency.

Many aspects are assumed to become the weakness of playing activities which have not been proven children-friendly, the implementations of the playing activities which are still partial, insufficient infrastructures which have been attempted to be solved. One of the allegations on the failures of the efforts to promote those playing activities is the analysis unit approach used. Many playing activity models development efforts have not been based on multiple intelligences and children-friendly (Madyawati, 2014). The existing playing activities just try to make children feel fun but less concern to the children's needs, safety, and comfort. Besides, the playing activity models are still done in formal and non-formal education.

Aligned with the efforts to support government's program in actualizing children-friendly city/regency head to Children-friendly Indonesia, this study particularly aims to review the optimization of the playing activity models in Central Java with playing activity models development based on multiple intelligences. The optimization of the multiple-intelligences-based playing activity models aims to: 1) identify and map the existence of multiple-intelligence-based playing activity models in Central Java, 2) set the direction of multiple-intelligence-based playing activity models, and 3) formulate multiple-intelligence-based playing activity models which are also children-friendly.

METHOD

Along with the final goal (advanced study in the second year) to reach in this study, that is forming multiple-intelligence-based playing activity models then optimizing the application, therefore, this study use action research method. The method is used because on the first stage there will be a research on the development of the existing playing activity models and will be done especially in disaster areas and then based on the result of the study the researcher formulate a development of multiple-intelligence-based playing activity models.

This research activity aims to obtain a development of multiple-intelligence-based playing activity models. To obtain the result the main activity will be divided into two steps including:

- 1) identifying the existence of playing activity models in disaster areas, and
- 2) Forming multiple-intelligence-based playing activity models. On the first step, researchers collect initial information about development of playing activity models which have existed in disaster areas in Central Java. The method used is literature study to collect secondary data and the survey method used is questionnaire to collect primary data. Before doing the survey researcher arrange questionnaire and preliminary research to strengthen the questionnaire.

After refining the questionnaire, primary data collection is then done by survey on the existing playing activity models in disaster areas. Primary and secondary data are obtained through direct observation and interview with respondents. The secondary data is obtained from formal or non-formal early childhood education institutions, PAUD posts, SPS, or play groups in disaster areas, while the primary data is obtained from local education officials on regency or city level. To acquire particular data like obstacles and other problems, researchers used Focus Group Discussion (FGD). The obtained data is then analyzed by using desk analysis method with regression method.

From the analysis result, a pre-model is then arranged as the initial development. This initial model development is then refined by using Focus Group Discussion which involves those who have concern to children's playing activities, especially those who handle disaster areas directly. The result of Focus Group Discussion is used to carry out the final step of model development until a development of multiple-intelligence-based playing activity model is obtained as the output of this research.

The research has been completed through several steps which are completely shown on the following diagram:

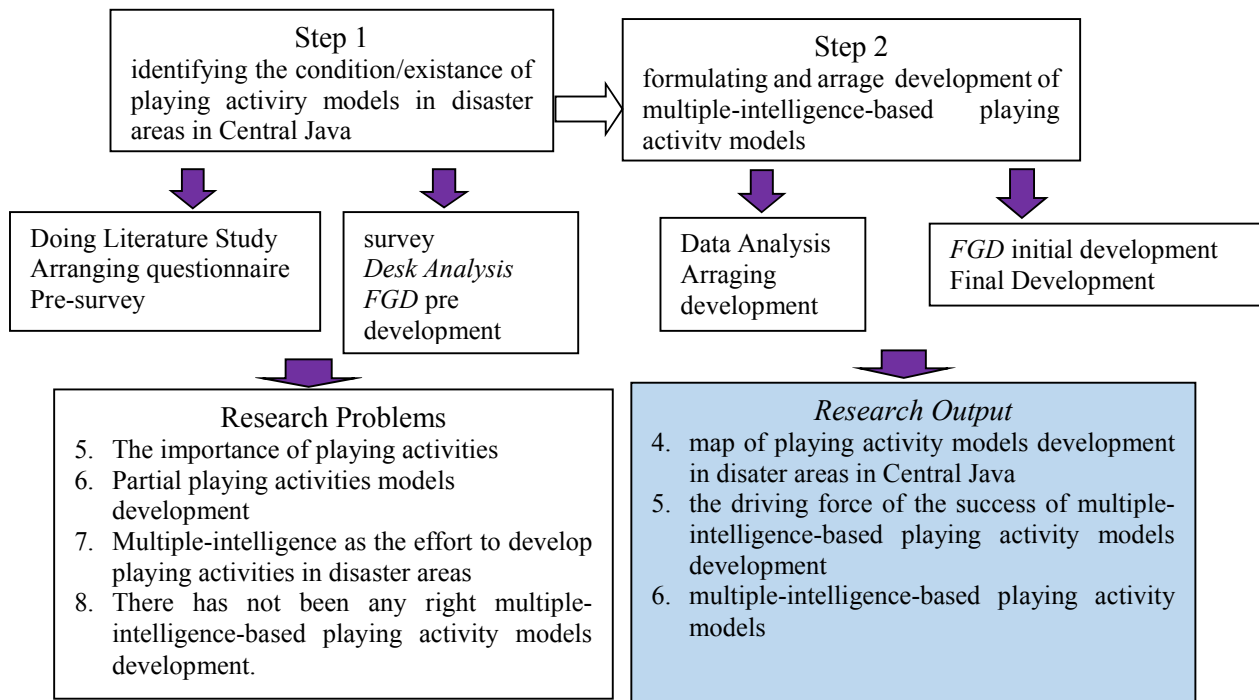


Figure 1

Flow chart of multiple-intelligence-based playing activity models development research

Based on Figure 1, flow chart of the research, the starting activity done is literature study and questionnaire arrangement. After the questionnaire being refined, primary data collection is carried out, the data of the survey result is then analyzed by using desk analysis method. The analysis is carried out by variable and regression analysis method to figure out the correlation between the existence of playing activity models and the other affecting variables, including control variable. The variables include the society's cultural structure and background, local policy, cooperation of the related institutions, and the relation with local wisdom.

The researchers determine on which variables the correlations occur. The correlation analysis is done on each research variable. Control variable which commonly can affect: age factor, sex, parenting pattern, and vulnerability to disaster. Initial analysis result then is analyzed further by using regression method. Bivariate correlation regression analysis is used to measure the relation closeness between observation results of population with two variants (bivariate). Researchers also use Partial to find out the linear correlation between two variables by doing control to one or more additional variables (control variable). bivariate correlation and partial are carried out by SPSS for Windows version 20.00 support.

RESULT

Before the model being developed, literature study and pre-survey is done as initial study. After that, initial development is done as well as the multiple-intelligence-based playing activity models development completion.

Questionnaire distribution, as one of this research instruments which consists of Children-friendly School questionnaire, Multiple Intelligences questionnaire, Traditional Games and Multiple-intelligence-based Playing Activity questionnaire, is carried out on early childhood education institutions both formal and non-formal, PAUD post, SPS (Allied Early-childhood Education), and play groups, as well as the early childhood educators in disaster areas including: Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen Regency, Klaten regency, and Wonosobo regency.

Based on the analysis result of the distributed questionnaire and the survey and based on the research stages, the findings obtained are as follows:

Tabel 1
Names of Playing Activities in Disaster Areas

number	Research Location	Playing Activities' names
1	Kab. Cilacap	Bedil-bedilan Bekelan/ gatheng Bentengan Bongkar pasang Ciple gunung Congklak/ dakon Genukan Gobak sodor Gundu Jago-jagoan Petak umpet (hide and seek) Titik betik/ pathok lele Yoyo
2	Banyumas regency	Balap Pelepah Pinang Cis Dut- dut Kiradut Egrang (extended legs) Gandon & Siguk Sliring Genting/ Slep dur Sripat/ Lempar Batu di Air

		Uluk Umbul/ Bekel
3	Kebumen regency	Bermain bola Bekel Dos- dosan Dakon Engklek Egrang Gobak sodor Istana pasir (sand castle) Layang-layang (kite) Lompat tali/ ubil Panggalan/ gangsingan Petak umpet Permainan beteng Ular naga
4	Klaten regency	Balok Bermain air Bermain bola engklek Bermain pasir Bermain ciluk-ba Bermain layang-layang Bermain peran
5		Bekel Congklak Gobak sodor/ galah asin Jamuran Kasti Kelereng Layang-layang petak umpet

According to the result of survey as the initial research along with the literature study and Focus Group Discussion with many related parties, many multiple intelligence theories find that the playing activities names in the five research locations proven have not been focused on multiple intelligences. In other words, there is no playing activity that

meets these research criteria. For example, *bedil-bedilan* (playing riffles) found in Cilacap regency which has not sharpened all intelligence aspects. *Bedil-bedilan* playing activity has just sharpened 5 intelligences over 9 multiple intelligences. Other example: *balap pelepah pisang* (banana-midribs race) (playing activity from banyumas regency), sharpen visual-spatial skill, kinesthetic skill, interpersonal skill, and naturalistic skill (sharpen 4 intelligences over 9 overall skills) It means that the development of multiple-intelligence-based playing activity models in disaster areas as the implementation of children-friendly school developed in this research is a model belongs to new innovation, as there has not been such model in disaster areas in Central Java.

Furthermore, researchers also integrate basic competencies of 5 development scopes contained in early childhood education curriculum with 9 multiple intelligence indicators. The strategy of multiple-intelligence-based playing activity model development is found by the researchers through direct observation on the field, interview with the respondents, and Focus Group Discussion. From all of the activities, the obtained finding is that in order to develop multiple-intelligence-based playing activity models 2 things can be carried out, including:

- a. Integrating multiple intelligences in playing activities empirically.
- b. Modifying multiple-intelligence-based playing activities procedures

the example of integrating multiple intelligences in playing activities empirically

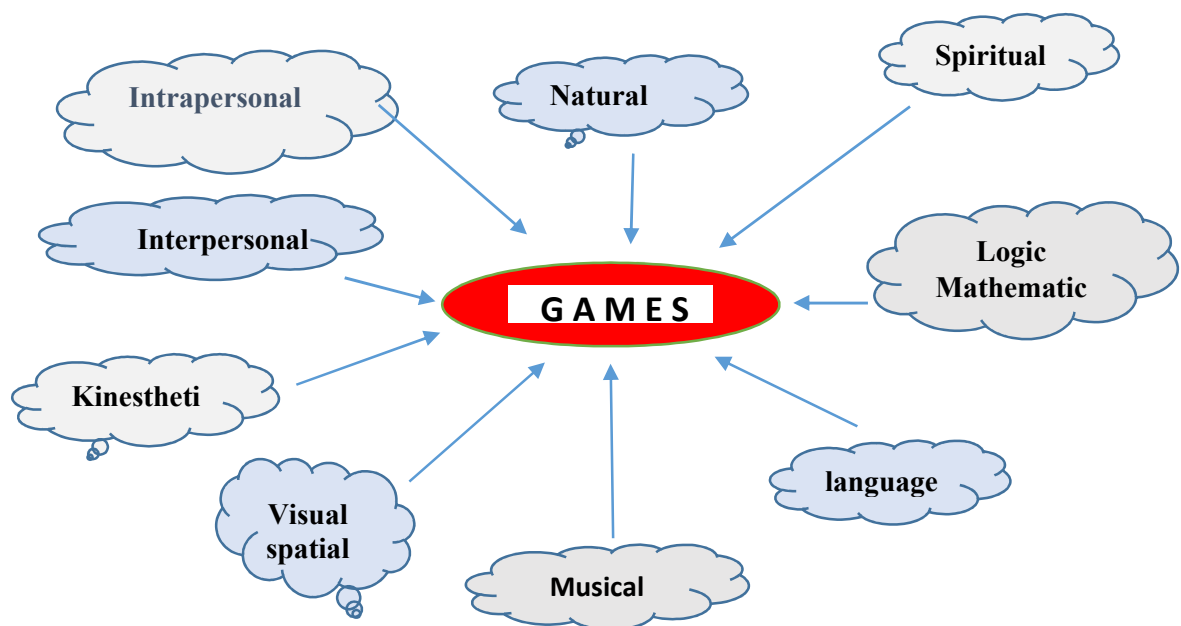


Figure 1

Multiple Intelligences in Playing Activities

According to Figure 1, *bentengan* playing activity in the implementation inserts/combines the 9 multiple intelligences including: logic-mathematic intelligence, language intelligence, musical intelligence, visual-spatial intelligence, kinesthetic intelligence, interpersonal intelligence, intrapersonal intelligence, natural intelligence, and spiritual intelligence.

c. Modifying multiple-intelligence-based playing activities procedures

Modifying multiple-intelligence-based playing activities procedures is implemented in each activity unit elaborated in: opening activity, main activity, and closing. In every playing activity not only play the playing activity as the original procedure but also apply other additional activities in the playing activities which can be done before, on the progress, or after the playing activity is done. Following is the picture of Modifying Playing Activities Procedure:

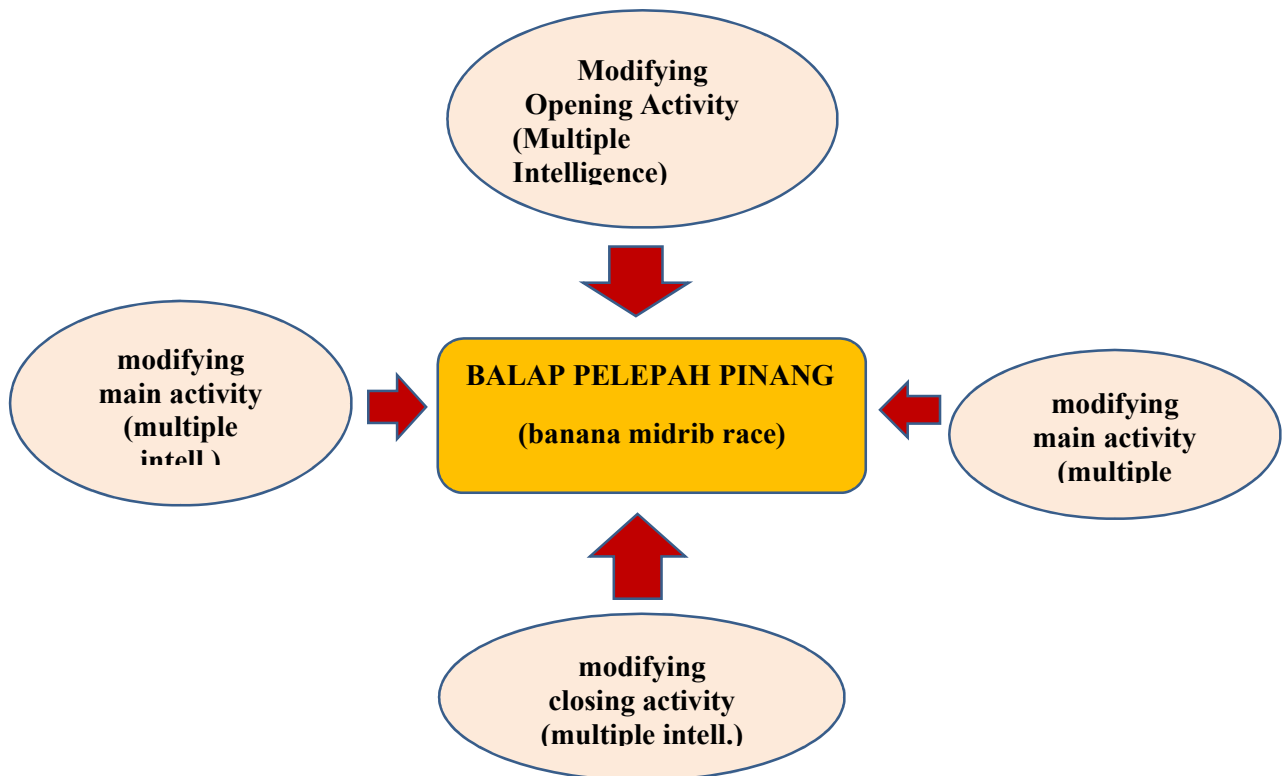


Figure 2
Modifying Playing Activites Pocerure

Other finding of the research is initial Development of Multiple-Intelligence-Based Playing Activities. Besides doing survey to the research areas which consist of 5 regencies in disaster areas in Central Java, this activity also obtain the result from Focus Group Discussion which is done on model pre-development until the arrangement of

development model. The initial development of multiple-intelligence-based playing activity models as shown on the following table:

Table 2

The result of playing activity models initial development

a. Cilacap Regency

No	Playing activities' names	Before Development		After Development	
		MI aspects	Ringk. Prosedur	MI development	Ringk. Prosedur
1	Bedil-bedilan	Logic-math Musical Vis-spatial Interperson Natural	Preparing instruments and material. Playing riffle made of bamboo, bullet from fruit seed.	Language Kinesthetic Intrapersonal Spiritual	Start the activity by introducing the instruments and materials. Play while doing motor activity (locomotors, non-locomotors, manipulative move).
2	Bentengan	Logic-math Kinesthetic Interpersonal language	Determine the <i>benteng</i> (fortress), whistle which means the game is started, run after the opponent, safe the <i>benteng</i> from opponent.	Musical Visual-spasial Intrapersonal Natural Spiritual	The activity is started by rhythmic clapping hands. Children who play this game have to know each position in the play area. Whether the children can tell about the playing activity.. In previous <i>bentengan</i> activity, the players touch the opponent by hand. This time the touch is modified with a piece of bamboo. Associate the bamboo as Allah's creation and natural source.
3	Ciple gunung	Visual-spatial Kinesthetic Interpersonal	Players throw a <i>gaco</i> to <i>engklek</i> picture, jump with one leg following the picture and take the <i>gaco</i> and get back to the start	Logic-math Language Musikal Intrapersonal Natural Spiritual	Modify by writing numbers on <i>ciple gunung</i> pattern. Introduce the instruments and materials first. When get in the middle, players can sing favorite

					song. Associate the instruments and materials with Allah's creations and natural sources
4	Gobak Sodor	Visual-spatial Kinesthetic Interpersonal	Block the opponent so that cannot pass the lines to the last row back and forth	Logic-math. Language Musikal Intrapersonal Natural Spiritual	Start the activity by counting 1 to 3. Have a talk on this game. When a child blocks opponent, he/she whistle. Ask children to share experience in playing <i>gobak sodor</i> . Insert lyric/song about God after the game is over. Pertain that human power comes from The Creator.
5	Balap pelepah pinang	Kinestetik Kognitif Interpersonal Visual-spatial Interpersonal Natural	Children get a <i>pinang</i> midrib to ride and other player drag it	Verbal-linguistic Musikal Intrapersonal Spiritual	Start the game with godliness song. Have a talk on <i>pinang</i> midrib race. While playing children sing the song. End the games with prayer. Share experience about this game.
6	Chi	Intrapersonal Kinesthetic Interpersonal Natural	Find a physically equal opponent. Do collide-shoulders with opponents'. players push each other's shoulders to beat opponent	Verbal-linguis. Logika-math. Visual-spatial Musikal Spiritual	Start the activity with prayer. Tell story/have a talk about the game's material. Before colliding shoulders, it is started by counting first. In colliding shoulders, use right and left shoulders alternately. score how many times players lose and win
7	Dut-dut Kiradut	Verbal-ling. Musikal Interpersonal Spiritual		Logic-math. Visual-spatial Kinesthetic Intrapersonal	Open the activity with Question and answer method.

		Natural	Children/players sit in line behind a player plays as the house owner. The players sit behind play as <i>ubi</i> . The guest has to try to take the asked <i>ubi</i> by pulling by him/her self		Then, before starting the game the players stand and jump once and count. Children are asked to share story about this game.
8	Egrang	Visual-spatial Kinesthetic Intrapersonal Natural	Stand by using legs extension from bamboo or coconut shells (for children)	Verbal-linguistic Logic-math. Musical Interpersonal Spiritual	Open and end the activity with prayer. Before starting the game, do question and answer about instruments and benefit of the game. Player walks with <i>egrang</i> (legs extension) and counts the steps. Play accompanied by music. Close the activity with godliness lyric. Ask children to tell the experience in playing <i>egrang</i> .

According to the result of the questionnaire distribution and the result of FGD with all related parties from the research subject, five regencies in disaster areas, including: Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen regency, Klaten regency, and Wonosobo regency, the obtained finding deals with the driving forces of the playing activity models development success are as follow:

- a. Togetherness in determining local policies.
- b. Awareness and cooperation of related institutions concerning children education.
- c. Local wisdom
- d. children's age is playing age/phase
- e. Playing activity's instrument and materials are principally Delighting, Safe, Useful, and Fun
- f. The playing instruments' materials are easy to get as they are provided by the nature.

CONCLUSION

According to the result of the initial research, there has not been any playing activity which has developed and applied multiple-intelligence-based playing activities in disaster area in Central Java (Cilacap regency, Banyumas regency, Kebumen regency, Klaten regency, and Wonosobo regency). It means that these developed playing activity models are new innovation in disaster areas in Central Java.

According to the first conclusion, it is determined to develop multiple-intelligence-based playing activity models refer to the conceptual base about early-childhood curriculum development. The multiple intelligences base is used as the base of the development of playing activity models in the five research locations.

According to the result on models development phase, it is proven that the developed models have matched the children growth phases as all the characteristics of the multiple-intelligence-based playing activity can be shown. The implementation of 9 multiple intelligences aspects is actualized in playing activity models development.

The development of playing activity models has concretely obtained a conceptual model in form of multiple-intelligence-based playing activity models for children in disaster area, and procedural model, this model development has not only obtained blueprint, but it also model design which includes playing procedure which focuses on the indicator of multiple intelligences.

BIBLIOGRAPHY

- Bennet, William J Chester E, Finn Jr dan John T.E. Cribb, Jr. 2007. *The Educated Child: a parent's guide*. New York: The Free Press.
- Bronson, Martha B. 2005. *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Material to Support Development*. Washington, DC: NAEYC.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2008. *Teaching and Learning through Multiple Intelligences* (terjemahan Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Press.
- Catron, Carol. E dan Jan Allen. 2001. *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. New Jersey: Merrill Publ.
- Departemen Pekerjaan Umum. 2011. *Pengelolaan Penanganan Bencana. Modul Khusus Fasilitator*.
- Gardner, Howard. 2001. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for 21 th Century*. USA: BasicBooks.
- ISAAC Regional Council. *Emergency Action Guide*. <http://www.isaacqld.gov.au/emergency> (diakses 4 Maret 2013).

- Madyawati, Lilis.** 2012. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. 2013. *Bermain dan Permainan II (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- _____. 2014. *Pengembangan Bahasa pada Anak Melalui Permainan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Miller, Laurie. 1996. *Play Activities for Children Birth to Nine Years*. University of Massachusetts.
- Nurul Kusuma, Dewi. 2012. Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta), *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan).
- Oktari, Rina Suryani. 2009. *Komunitas Manajemen, Pengurangan Resiko Bencana*. Solution Exchange. Research Development.
- Purwastuti, Andriani. 2011. *Model Permainan Berwawasan Kebangsaan Bagi Anak Sebagai Sarana Integrasi Bangsa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, NH Jaya. 2011. Analisis Kapital Sosial Keluarga di Kota Bengkulu dalam Pengurangan Resiko bencana. *Laporan Penelitian*. Universitas Bengkulu.
- Rajabali, Fatema. 2007. *Child-led disaster risk Reduction and Climate Change Adaptation*.
- Tompkins, Patricia K. 1997. Role Playing/ Simulation. *Journal TESL. Vol.IV No.8*.
- Unicef. 1991. *Convention on the Rights of the Child (Konvensi Hak-Hak Anak)*
- Zulaichah, Anik. 2013. Penerapan Bermain Botol Aroma untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Jenis Buah. *Jurnal PAUD Teratai Vol 2 Nomor 1*.

PEMBICARA/ PEMATERI PADA SEMINAR PENDIDIKAN

Di Universitas Muhammadiyah Magelang, 26 Juni 2014

IMPLEMENTASI PROGRAM SEKOLAH RAMAH ANAK

DI LEMBAGA PAUD

Dra. Lilis Madyawati, M.Si

Drs. Hamron Zubadi, M.Si

Dede Yudi, S.Pd

Universitas Muhammadiyah Magelang

Penulis sangat prihatin bahwa berdasarkan hasil observasi terhadap pola asuh yang diterapkan oleh para orang tua, model dan metode pengasuhan kegiatan pendidikan serta pola pengasuhan yang diberikan oleh pendidik anak usia dini masih jauh dari prinsip-prinsip *Developmentally Appropriate Practice (DAP)*, artinya praktek-praktek dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD) yang patut dan layak menurut teori dan tahapan perkembangan anak usia dini. Padahal implementasi pembelajaran di PAUD dan cita-cita Sekolah Ramah Anak (SRA).

Banyak bukti empiris yang berpendapat bahwa fase anak usia dini merupakan fase yang amat penting dalam rentang kehidupan manusia. Para *neuroscientist* menyebutnya fase anak usia dini sebagai fase usia emas (*golden age*). Dikatakan demikian, sebab pada usia tersebut, merupakan masa peka terhadap berbagai macam stimulan dari luar, baik stimulan yang dilakukan oleh orang tuanya sendiri selama mengandung, hamil, melahirkan, menyusui, hingga orang tua mengasuhnya, merawat, serta mendidiknya. Belum lagi stimulan yang diberikan oleh orang dewasa lainnya, hingga lingkungan sosialnya. Artinya, jika stimulan yang diterima oleh anak usia dini tersebut positif, tepat dan layak, akan berdampak signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada masa selanjutnya. Sebaliknya, jikalau stimulan yang diterimanya negatif, kurang tepat dan tidak sesuai akan berdampak tidak baik pula pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Tak terkecuali stimulan yang diberikan oleh pendidik dan tenaga kependidikan PAUD, baik pada ranah jalur formal, informal maupun nonformal, seyogyanya selaras dengan prinsip-prinsip tahapan perkembangan anak usia dini. Namun acapkali stimulan yang diberikan pendidik belum sepenuhnya sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut. Hal tersebut tidak boleh diabaikan dan dibiarkan sebab akan berakibat fatal terhadap perkembangan anak usia dini.

Menurut Kline (2008), sejak lahir manusia dianugerahi 2 insting yaitu insting untuk menghisap Air Susu Ibu (*sucking instinc*) dan insting belajar. Keberadaan insting belajar pada setiap anak dapat terlihat dari cepatnya dia dalam belajar bahasa dan mengenal lingkungannya meskipun kita tidak pernah mengajarkannya secara langsung. Anak kecil begitu tertarik dan selalu ingin tahu dengan segala sesuatu yang ia temui di sekitarnya. Melalui eksplorasi dengan melibatkan seluruh aspek inderanya, seperti: mencium, meraba, mencicipi, merasakan, merangkak, berbicara, dan mendengar, anak benar-benar hanyut dalam proses belajar. Akan tetapi mengapa insting dan kecintaan untuk belajar ini bisa sirna dalam kehidupan manusia setelah ia masuk sekolah atau bahkan setelah ia dewasa?

Hal yang menyebabkan matinya insting belajar pada anak adalah sikap para orang tua dan guru yang salah dalam mendidik dan memperlakukan anak serta sistem pembelajaran di sekolah yang tidak menarik minat anak. Cara-cara belajar di rumah dan sekolah yang sangat terstruktur (anak banyak duduk diam) dan dipaksakan tidak memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan memasukkan dirinya secara total dalam mengumpulkan informasi dan mengolahnya dalam pikiran mereka. Praktek ini terutama banyak terlihat pada sistem pendidikan anak usia dini (di bawah 9 tahun). Cara belajar ini telah menyebabkan proses belajar anak menjadi tidak menyenangkan sehingga anak menjadi tidak cinta belajar. (Kline, 2008).

Salah satu penyebab utama dari kesalahan mendidik anak adalah banyaknya orang tua dan guru yang tidak menyadari dan mengetahui cara-cara mendidik anak yang tepat dan benar. Pendidikan yang layak adalah pendidikan yang sesuai dengan umur, perkembangan psikologis, serta kebutuhan spesifik anak. Jika guru dan orang tua tidak mempertimbangkan ketiga hal tersebut dalam mendidik anak, maka anak akan merasa tidak nyaman berada di lingkungannya. Situasi tersebut dapat menyebabkan anak menderita stres, sakit, dan mengalami kegagalan di sekolah. Kalau anak-anak di bawah usia 9 tahun sudah merasa tidak mampu atau gagal, maka rasa percaya dirinya akan sirna dan perasaan tersebut akan terbawa terus sampai usia dewasa.

Seperti kasus yang menimpa seorang ibu rumah tangga bernama YY, di kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Ia pernah berkisah bahwa dia memasukkan puterinya Mutia NS (3 tahun) di sebuah PAUD di sekitar lingkungan rumahnya. Dalam sepekan puterinya bermain di PAUD tersebut, selalu mendapat ‘oleh-oleh’ dari pendidiknya berupa pekerjaan rumah (PR) untuk menebalkan serta menyambungkan angka dan huruf.

Di kesempatan lain, penulis memutar dan menyaksikan sebuah film inspiratif yang berjudul ‘*every Child is Special*’ (2012) , sebuah film yang digarap dan diproduksi oleh aktor ternama Hollywood, Amir Khan. Dalam film tersebut dikisahkan bagaimana seorang anak usia dini berusia 7 tahun (Ishaan) yang dihadapkan pada banyak label yang diberikan oleh guru-gurunya sebagai seorang anak yang bodoh, pemalas, tidak pernah bersemangat sekolah, selalu mengganggu teman di kelas, tak pernah paham dengan pelajaran, nilai tesnya selalu jeblok, tidak lancar membaca dan lumpuh menulis. Ironisnya pembelajaran di sekolah yang Ishaan terima adalah pembelajaran klasikal. Tambah lagi teman dan gurunya sering melakukan *bullying* kepada dirinya. Bahkan pada salah satu adegan ditunjukkan Ishaan mengerjakan soal yang sangat tidak sesuai dengan tahapan usia dan perkembangannya. Hal ini benar-benar membuktikan pola pembelajaran belum sejalan

dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* serta masih jauh dari rumusan dan cita-cita Sekolah Ramah Anak (SRA).

Padahal implementasi pembelajaran di PAUD yang sejalan dengan prinsip-prinsip DAP mesti dipahami secara utuh oleh guru dan para orang tua, sebab merupakan suatu keniscayaan. Munculnya konsep DAP berawal dari di Amerika pada tahun 1970-an dijumpai sekolah-sekolah dan kurikulum yang dikembangkan di Amerika tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak, terutama pada anak usia di bawah 8 tahun. Kurikulum tersebut telah dianggap gagal menghasilkan siswa-siswa yang dapat berpikir secara kritis dan dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan manusia. Pada awal 1980-an mulai bermunculan berbagai kritikan terhadap sistem kurikulum lama yang dianggap telah mematikan semangat dan kecintaan anak untuk belajar, terutama oleh para pakar yang terhimpun dalam organisasi NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*). NAEYC akhirnya membuat sebuah petisi untuk mereformasi pendidikan agar sesuai dengan konsep DAP yang dipelopori oleh Sue Bredekamp. Sejak tahun 1980-an sekolah-sekolah di Amerika Serikat sudah melakukan perbaikan untuk menerapkan konsep DAP.

Berikut ciri-ciri kurikulum yang tidak ramah anak:

1. Berorientasi hanya menghafal materi pelajaran (*rote memorization*);
2. Latihan intensif mengerjakan soal lebih banyak mengandalkan kemampuan kognitif (akademik) dan sedikit melibatkan aspek lain (sosial, emosi, dan spiritual).
3. Materi pelajaran bersifat abstrak dan tidak kongkrit.
4. Materi pelajaran terpisah, tidak berhubungan tidak terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya (*fragmented curriculum*)
5. Materi pelajaran tidak kontekstual atau tidak relevan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa tidak mengetahui manfaat nyata dari materi yang sedang dipelajari
6. Guru berceramah dan siswa menjadi pendengar pasif.
7. Siswa lebih banyak duduk di kelas dalam mengerjakan tugas tanpa berinteraksi dengan kawannya.
8. Tes hasil belajar disajikan dalam bentuk *multiple choice* (pilihan berganda).

Pendidikan yang tidak ramah anak telah dianggap sebagai penyebab utama kegagalan dalam membentuk generasi yang cinta belajar sampai seumur hidup (*long life learning*), karena sistem tersebut sangat membosankan bagi anak, tidak memberikan motivasi, bahkan dapat mematikan gairah belajar pada anak. Padahal menurut seorang pakar pendidikan setiap manusia dianugerahi insting yang merupakan kecenderungan alami untuk belajar.

Adapun yang menjadi tujuan Sekolah Ramah Anak yaitu:

1. Membuat sekolah lebih ramah kepada anak-anak sehingga anak mampu belajar dan hidup bersama dalam lingkungan sekolah, bahagia dan sehat.
2. Membuat sekolah yang cocok bagi anak, sehingga tingkat partisipasi sekolah anak lebih meningkat.
3. Memberikan kesempatan yang sama kepada semua anak untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas tinggi.
4. Menyediakan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih memotivasi anak agar lebih mampu belajar serta menjamin kebutuhan anak.
5. Terpenuhiya segala hak anak.

Guru, orang tua dan masyarakat di pelbagai negara (Asia, Filipina, Rwanda, Afrika, Irak, dll) belahan dunia bekerja sama dalam mendukung pendidikan dan perkembangan anak yang dipetakan sebagai berikut:

1. Peduli dan melindungi semua anak;
2. Inklusif, sensitif gender, dan non-diskriminatif;
3. Mendorong anak untuk berpikir dan belajar memecahkan masalah;
4. Berpusat pada Anak;
5. Mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah dan masyarakat.
6. Memotivasi anak untuk selalu bekerja sama.

Model Sekolah Ramah Anak dikembangkan sebagai tanggapan atas keprihatinan global yang terus meningkat mengenai rendahnya kualitas sekolah, pengajaran, dan pembelajaran. Pendekatan ini didasarkan pada konsep bahwa pendidikan berkualitas melibatkan total kebutuhan anak sebagai fokus utama dan penerima manfaat dari semua keputusan maupun kebijakan pendidikan. Kualitas yang dimaksud meliputi metode mengajar yang dilakukan para pendidik, keselamatan dalam proses belajar, tercukupinya sarana dan prasarana serta terjaminnya kesehatan anak, lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak, infrastruktur fisik sekolah, perencanaan serta manajemen pendidikan anak yang efektif. Pentingnya manajemen perilaku di kelas didukung dengan seting ruang kelas yang ramah anak, bergaya hidup sehat serta mampu memotivasi partisipasi semua anak. Dengan ini diharapkan anak-anak benar-benar siap belajar. Pemerintah pun mestinya turut berperan serta dalam menyelenggarakan sistem sekolah yang jauh dari kekerasan dan keterbelakangan akademis yang dibangun dengan perilaku positif siswa. Sekolah Ramah Anak haruslah meniadakan hukuman fisik, kekerasan mental, eksploitasi anak, pelecehan seksual, dsb. Sekolah diharapkan sangat peka

terhadap anak karena sekolah merupakan tempat kedua terbanyak anak menghabiskan waktu.

Sekolah Ramah Anak juga harus diselenggarakan di desa-desa karena di desa akses pendidikan ke kota relatif sulit. Tidak hanya di desa bahkan hingga pelosok pun serta daerah-daerah minoritas yang sangat dimungkinkan sulitnya akses pendidikan. Hal lain yang juga perlu mendapat perhatian yaitu penanganan kekerasan, kebebasan anak untuk berpendapat, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa, etika guru terhadap anak, dan perlunya semua komponen persekolahan menghormati anak. Inilah yang perlu dipikirkan secara matang oleh para pemangku kepentingan.

Menyangkut kalangan yang minoritas, pelosok dan daerah-daerah rawan bencana, menyebabkan keterbatasan jumlah warga sekolah. Karenanya Wetz (2012) menambahkan perlu adanya fasilitas asrama. Anak haruslah sehat, aman, dan protektif. Seperti yang dikatakan Alim (2012) seorang perwakilan UNICEF di Turkmenistan juga berpendapat tentang pentingnya penyelenggaraan pelatihan sebagai ajang sosialisasi metode mengajar yang interaktif, aktif, dan partisipatif untuk anak. Terselenggaranya Sekolah Ramah Anak menurutnya juga dapat dipergunakan untuk mengantisipasi siswa yang meninggalkan sekolah lebih awal (*blocking*) maupun putus sekolah. Pada Maret 2009 pernah terjadi sebanyak 147.000 siswa telah putus sekolah yang salah satu faktor penyebabnya yaitu adanya lingkungan pembelajaran yang kaku, membosankan, membuat siswa kurang berminat dan tidak termotivasi untuk belajar.

Vietnam telah membuktikan bahwa dengan Sekolah Ramah Anak siswa merasa lebih nyaman dan berminat bergabung pada setiap kegiatan-kegiatan ekstra yang diadakan di sekolah. Kegiatan-kegiatan ekstra dapat dikemas dalam bentuk permainan-permainan tradisional/ kedaerahan, lagu, tarian, atau mengunjungi tempat-tempat budaya dan bersejarah di daerah mereka sendiri. Pembelajaran dapat diawali dengan kegiatan-kegiatan bernyanyi seperti yang dilakukan di sekolah Co Loa di Phu Nhuan. Para pendidik juga memberikan gambar-gambar. Dengan demikian anak akan sangat antusias dan sangat bersemangat untuk mengikuti kegiatan di sekolah dan mencoba menyimpulkan sendiri apa-apa yang telah mereka pelajari.

Setidaknya masih sekitar lebih dari 70% sekolah di Indonesia belum ramah anak, belum menerapkan program-program kegiatan sekolah yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Mulyadi, 2012). Di Indonesia Sekolah Ramah Anak diselenggarakan dengan tujuan Pendidikan untuk Semua. Sekolah yang meniadakan unsur kekerasan dan mengeksploitasi anak, menghilangkan unsur paksaan dan tekanan pada anak, pemberian

porsi kasih sayang terhadap anak, memberi banyak kesempatan kepada anak untuk berpendapat dan mengekspresikan idenya, memberikan perlindungan kepada anak, belajar secara sehat, aman, dan protektif serta pendidikan yang berpusat pada anak.

Agar layanan-layanan tersebut dapat tercapai, lingkungan sekolah dan setting kelas menjadi hal lain yang perlu diperhatikan. Lingkungan sekolah yang edukatif, suasana yang kondusif, setting dan dekorasi kelas yang menarik dan nyaman, adanya kebun sekolah dan taman, kotak soal, jam diri, kotak saran, dan majalah dinding menjadikan anak belajar dengan tenang dan nyaman. Ruang kelas dan desain kelas yang menarik yang juga disesuaikan dengan kondisi anak merupakan hal yang sangat disarankan.

Lingkungan Sekolah Ramah Anak hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan potensi semaksimal mungkin. Sebuah ungkapan tentang anak yang dinyatakan UNESCO '*Right Play*' (saat bermain), menjadikan anak tidak boleh mengalami pemaksaan. Aktivitas dan lingkungan sekolah anak harus dikemas menjadi aktivitas dan lingkungan yang menyenangkan, persahabatan dan hiburan. Jika suasana ini dapat tercipta, maka suasana di lingkungan sekolah sangat kondusif untuk menumbuhkembangkan potensi anak.

Setiap aktivitas di sekolah haruslah terbebas dari berbagai bahaya baik fisik, biologis, maupun psikososial. Terkait dengan psikososial, anak perlu memiliki hak untuk dihormati oleh orang lain. Bila dijumpai permasalahan hendaknya masalah tersebut diselesaikan tanpa kekerasan dan paksaan. Kegiatan-kegiatanpun dikemas agar memacu anak untuk berpartisipasi, berpikir, dan berbuat sesuatu. Proses pembelajaran yang menyenangkan, inklusif, peka gender, dan non-diskriminasi. Berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat termasuk lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan cocok bagi anak.

Penentu kebijakan internal, kepala sekolah misalnya harus memiliki komitmen tinggi untuk menyelenggarakan Sekolah Ramah Anak. Menyusun dan menyiapkan Standar Operasional Prosedur sekolah yang aman terkait dengan upaya peningkatan pengetahuan anak dan penyediaan media yang dapat menunjang keselamatan anak di sekolah. Pemberdayaan gurupun menjadi hal yang tak dapat diabaikan. Guru yang ramah dengan anak, terbuka, nyaman bagi anak perlu disiapkan, termasuk bagaimana seharusnya etika guru dibangun dan dikembangkan dengan tujuan cinta dan kasih pada anak.

Teori-teori perkembangan anak sebaiknya dikuasai oleh guru secara baik untuk menghindari salah didik dan perlakuan guru yang keliru terhadap anak. Konsep-konsep perkembangan dan perbedaan individual dikenalkan dan dipahami oleh guru bahwa

semua anak memiliki hak untuk pendidikan yang berkualitas. Untuk pendidikan dasar dan taman kanak-kanak seorang pendidik harus memiliki tiga potensi, yaitu rasa kecintaan pada anak (*having sense of love to the children*), memahami dunia anak (*having sense of understand to the children*) dan mampu mendekati anak dengan metode yang tepat (*having appropriate approach*).

Para penentu kebijakan internal perlu memberikan rekomendasi dan dukungan positif tentang penyelenggaraan Sekolah Ramah Anak. Berbagai upaya yang dapat dilakukan yaitu mengusahakan pengadaan sarana prasarana, menyusun media/ informasi peringatan (*warning*) dalam bentuk buku saku atau pemberitahuan dan peraturan tertulis lainnya tentang keselamatan berkendara, tata cara bersin, prosedur benar penggunaan jamban, keselamatan kerja di sekolah, keselamatan menaiki dan menuruni tangga, dll. Bangunan sekolah dikonstruksi agar tahan gempa maupun bencana lainnya. Seyogyanya sekolah juga memfasilitasi pertolongan darurat kecelakaan, menyelenggarakan sosialisasi kecelakaan akibat kebakaran, dsb.

Megawangi (2009) , penerapan konsep *DAP* dalam pendidikan anak, memungkinkan para pendidik untuk memperlakukan anak sebagai individu yang utuh (*the whole child*) dengan melibatkan empat komponen dasar yang ada pada diri anak, yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sifat alamiah (*disposition*), dan perasaan (*feelings*). Pikiran, imajinasi, keterampilan, sifat alamiah, dan emosi anak bekerja secara bersamaan dan saling berhubungan. Apabila sistem pembelajaran di sekolah dapat melibatkan semua aspek ini secara bersamaan, maka perkembangan intelektual, sosial, dan karakter anak dapat terbentuk secara simultan. Oleh karena itu sistem pembelajaran yang sesuai dengan konsep *DAP* sekaligus Ramah Anak dapat mempertahankan bahkan meningkatkan gairah dan semangat anak untuk belajar.

Terdapat 3 dimensi *DAP* dalam pembelajaran yang ramah anak (Megawangi, 2009) yaitu:

1. Patut menurut umur

Para pendidik harus mengetahui tahapan perkembangan anak dalam setiap rentang usianya. Secara umum tahapan perkembangan anak dapat memberikan pengetahuan tentang aktivitas, materi, pengalaman, dan interaksi sosial apa saja yang sesuai, menarik, aman, mendidik, dan menantang bagi anak. Pengetahuan ini sangat penting untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan dan mengaplikasikan kurikulum, serta menyiapkan lingkungan belajar yang patut dan menyenangkan bagi anak. Sebagai contoh sebaiknya pendidik memberikan stimulan yang berbeda-beda pada

setiap anak berdasarkan usia anak masing-masing. Anak yang berusia 3 tahun akan berbeda stimulannya dengan anak yang berusia 5 tahun. Demikian pula halnya jika terdapat anak yang berusia 3 tahun 1 pekan dengan anak yang berusia 3 tahun 4 pekan, stimulan permainannya pun berbeda.

2. Sesuai menurut Lingkungan Sosial dan Budaya

Para pendidik harus mengetahui latar belakang sosial dan budaya anak karena latar belakang sosial dan budaya anak dapat menjadi bahan acuan para pendidik dalam mempersiapkan materi pelajaran yang relevan dan berarti bagi kehidupan anak. Selain itu, guru juga dapat mempersiapkan anak menjadi individu yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sosialnya. Pengalaman pribadi penulis ketika penulis menjadi volunteer anak-anak korban bencana erupsi Merapi (2011) di tempat pengungsian mengajak anak-anak bernyanyi lagu-lagu berbahasa Indonesia dan mengajak mereka untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia terjadi banyak anak yang sulit menjalin komunikasi sehingga tidak bisa bercakap menggunakan bahasa Indonesia. Anak-anak tersebut lebih terbiasa menggunakan bahasa ibu mereka, yaitu berbahasa Jawa. Begitu pula dengan kegiatan bermain bersama mereka, kami banyak melakukan kegiatan bermain permainan suku Jawa dengan tetap memperhatikan kearifan lokal serta struktur budaya setempat. Sebagai contoh bermain dan bernyanyi ‘Cublak-cublak Suweng’.

3. Layak menurut anak sebagai individu yang unik

Para pendidik juga harus mengerti bahwa setiap anak adalah unik, mempunyai bakat, minat, kelebihan, kekurangan, dan pengalaman yang berbeda-beda. Oleh karena itu, para pendidik hendaknya dapat menyesuaikan diri dengan keunikan-keunikan tersebut dalam berinteraksi dan menghadapi anak didik.

Prinsip-prinsip teoritis Sekolah Ramah Anak meliputi:

1. Belajar paling efektif bagi anak-anak adalah ketika kebutuhan fisiknya sudah terpenuhi. Ketika secara psikologis mereka merasa aman dan nyaman. Hal ini ketika dipahami secara utuh oleh para orang tua dan pendidik, maka masing-masing pihak dapat menjalankan peran dan tugasnya masing-masing. Sebagai orang tua sudah selayaknya memasak dan menyediakan makanan yang sehat dan bergizi agar anak-anak dapat beraktivitas dengan kuat di sekolah. Di sekolah pun demikian, tenaga pendidik melaksanakan metode kegiatan di PAUD dengan bertanya jawab dan bercakap-cakap. Niscaya dengan spirit dan suport ini anak akan terkondisi untuk selalu aman dan nyaman, tanpa ada unsur paksaan. Para pendidik

diseyogyakan menyambut anak didik dengan penuh senyum dan kehangatan. Mengajak para anak didik melakukan kegiatan dengan 3B yaitu bermain, bernyanyi, dan bercerita dengan penuh kasih sayang.

2. Anak-anak membangun pengetahuannya. Salah satu metode kegiatan yang biasa diterapkan di lembaga PAUD yang berorientasi agar anak-anak membangun pengetahuannya sendiri adalah metode eksperimen. Misalnya, kegiatan bermain mencampur air dengan menggunakan pewarna. Aktivitas ini tentunya digemari oleh anak-anak. Sebab dia akan mengamati sendiri, melakukannya sendiri dan hasilnya pun ditemukan secara langsung oleh anak. Hal ini menghindari banyak ceramah yang barangkali biasa diberikan oleh guru. Aktivitas ini hakekatnya anak membangun pengetahuannya sendiri.
3. Anak-anak belajar melalui interaksi sosial dengan para orang dewasa di sekitarnya dan teman-teman sebayanya. Biasanya di lembaga PAUD, guru melakukannya dengan metode bermain peran, baik mikro maupun makro. Anak dapat memerankan aktivitas di pasar, pedagang sayur, penjual buah-buahan, penjual makanan, pembeli, tukang becak, dsb. Aktivitas bermain peran ini disukai anak dan memberikan nilai manfaat bagi tumbuh kembang anak.
4. Anak belajar melalui bermain. Sebagaimana telah dipahami bahwa pendekatan dalam pendidikan anak usia dini tidak akan terlepas dari 3 hal, yaitu bermain, bernyanyi, dan bercerita. Bermain bagi seorang anak adalah hak dan kebutuhan. Biarkanlah anak-anak tetap bermain. Sebab anak yang bermain seraya belajar hari ini adalah pemimpin-pemimpin besar di hari esok.
5. Ketertarikan anak-anak terhadap sesuatu dan rasa ingin tahunya yang tinggi dapat memotivasi belajar anak. Ada kalanya sebagai pendidik PAUD, sering dijumpai seorang anak yang belum antusias mengikuti suatu kegiatan yang telah didesain dan direncanakan oleh gurunya. Dia malah memilih kegiatan lain yang lebih menarik perhatiannya. Bila ini terjadi, maka seorang pendidik tetap melakukan pendampingan dan pengarahan terhadap kegiatan yang diminati anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Auxiliadora & Lopez Rafaela Garcia. 2012. Pelatihan Guru dengan View Towards. Mengembangkan Sikap Favourable tentang Pendidikan Interkultural dan keragaman Budaya. *European Journal Intercultural Studies*, Vol. 9 No.1.
- Coughlin, Pamela. 2011. *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak*. Children's International. Washington DC. Inc.
- Eister, Riane. 2011. *Tomorrow's Children: Partnership Education in Action*. New York: Featuring Press.
- Gestwick, Carol. 2010. *Developmentally Appropriate Practice*. New York: Thomson Delmar Learning.
- I Johanna, Howe Brian R. 2008. Memperkenalkan Hak Anak di Kelas & Kurikulum Baru. *Alberta Journal of Educational Research*. Vol. 48 (4).
- Kostelnik, Marjorie, J dkk. 2009. *Developmentally Appropriate Curriculum, Best Practices in Early Childhood Education*. USA: Macmillan Publishing Company.
- Megawangi, Ratna dkk. 2009. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Depok: Indonesia Heritage Foundation.
- Patrick, John J. 2012. *Penilaian Nasional Kemajuan Pendidikan*. Situs Indiana.
- Schwille, John dan Amadeo, Jo- Ann. 2012. *Civic Education Tipe: Harapan dan Prestasi Siswa di Tiga Puluh Negara*. ERIC Digest.

P R O D U K:

Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligence Games Model)

N O	NAMA PERMAINAN	SEBELUM PENGEMBANGAN		MODEL PENGEMBANGAN	
		ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	PROSEDUR	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	MODIFIKASI
1	Bekelan	1) Verbal Linguistik 2) Motorik Halus (Koordinasi gerakan mata dan tangan, melatih telapak tangan untuk menggenggam bekel, melatih kelenturan tangan) 3) Kognitif (Mengenal konsep bilangan 1 – 10) 4) Sosial Emosional	Anak duduk melingkar. Anak mengundi giliran bermain bekelan. Anak bermain bekelan secara bergilir, Anak yang menjatuhkan bola bekel, digantikan oleh anak selanjutnya.	Musikal (M) Intrapersonal (Ia) Spiritual (S) Visual Spasial (VS)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang bekelan (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari bekelan (K), Guru bertanya siapa yang membuat bekelan dan bahan-bahan bekelan berasal dari mana (S), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bekelan. Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk membilang dari 1-50 (K), Guru memberikan <i>support</i> kepada anak yang belum bisa, untuk terus latihan dan bermain bekelan (Ia), Guru mendampingi

					siswa untuk antri dan giliran bermain bekelan (SE) Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain bekelan (Ia). Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).
2	Bedil-Bedilan	Motorik Halus Motorik Kasar (Lokomotor & Non Lokomotor) Kognisi (Mengenal Konsep Besar dan Kecil) Interpersonal (Kerjasama dan kompetisi) Verbal Linguistik	Anak dapat membuat bedil-bedilan dari bahan bambu yang berukuran kecil Anak-anak menggunakan peluru dari bunga jambu air yang sudah rontok, bunga pohon mlandhing yang masih kecil, atau memanfaatkan kertas koran bekas yang sudah dibasahi air h. Peluru-peluru tersebut dimasukkan satu per satu ke dalam bedil-bedilan i. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. j. Dimainkan secara beregu dengan cara saling	Spiritual (S) Musikal (M) Kognisi (K) Intrapersonal (Ia) Visual Spasial (VS) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bernyanyi tentang bedil-bedilan (M), Guru mengenalkan konsep lebih besar dan lebih kecil (K), Guru bertanya siapa yang menciptakan bahan-bahan bedil-bedilan dan bahan-bahan bekelan berasal dari mana (S), Guru mensimulasikan cara membuat bedil-bedilan dan pelurunya, Guru mengajak siswa untuk menghitung bedil yang telah dibuat (K), Guru mengajak siswa menghitung peluru yang telah dibuat (K), Guru

			berhadapan, seolah-olah bermain tembakan secara nyata, dimainkan dengan cara saling menyerang dan berkejar-kejaran.		menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bedil-bedilan. Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah peluru yang ditembakkan (K), Guru mengajak siswa berhitung berapa orang yang berhasil ditembaknya (K), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain bedil-bedilan, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa untuk mengejar temannya. Guru mengajak siswa untuk menembak objek dalam bentuk geometri (VS), Guru meminta siswa menembak objek dengan menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM) Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara dan kalah. Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain bedil-
--	--	--	---	--	---

					bedilan (Ia). Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)
3	Bentengan	Motorik Kasar Interpersonal Sosial Emosional Verbal Linguistik	Kedua tim menentukan bentengnya masing-masing (dapat berupa pohon, tiang, tembok, dsb). Kedua ketua tim bersiul tiga kali sebagai pertanda permainan dimulai. Anggota tim memancing anggota tim lain untuk keluar dan mengejar. Sentuh badan lawan untuk menjadi tawanan. Tetap jaga benteng sendiri dari tim lawan. Bebaskan anggota tim sendiri yang menjadi tawanan. Tim yang berhasil merebut benteng lawan meneriakkan 'BENTENG' di benteng tersebut, sebagai pertanda kemenangan tim.	Spiritual (S) Visual Spasial (VS) Musikal (M) Kognisi (K) Intrapersonal (Ia) (Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bernyanyi tentang Bentengan (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari bentengan (K), Guru mengajak siswa membuat garis bentengan (VS), Guru bertanya siapa yang menciptakan bahan-bahan bentengan (S), Guru mengajak siswa untuk berhitung dan membagi kelompok menjadi 2 bagian (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bentengan. Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah temannya yang ditawan (K), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk

					<p>terus bermain bentengan, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa untuk menawan siswa yang lain, Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang ditawan dan penawan (Ia). Guru meminta siswa yang ditawan untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain bentengan (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
4	Bongkar Pasang	Motorik Halus Kognisi Visual Spasial Intrapersonal Verbal Linguistik	Anak memilih gambar yang ingin dibongkar Anak membongkar dan memasang gambar yang dipilihnya	Spiritual (S) Musikal (M) Interpersonal (Ie) Sosial Emosional Motorik Kasar (Gerak Manipulatif)	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bernyanyi tentang Gambar-gambar (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari gambar yang disediakan guru (K), Guru bertanya siapa yang menciptakan bahan-bahan</p>

					<p>gambar yang disediakan (S), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah gambar yang tersedia (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bongkar pasang.</p> <p>Selama Kegiatan :</p> <p>Guru mempersilakan siswa memilih gambar yang disukai yang akan dibongkarnya (Ia), Guru mendampingi siswa untuk bermain bongkar pasang, Guru bertanya pada siswa ada berapa gambar yang akan dibongkarnya (K), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang lebih dulu menyelesaikan permainan bongkar pasang (SE), Guru mempersilakan siswa untuk menukar dengan gambar temannya jika telah selesai memasangnya (SE), Guru meminta siswa untuk menirukan gerakan yang terdapat pada gambar (GM).</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain bongkar pasang (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
5	Ciple Gunung (Engkleng Gunung)	<p>Motorik Halus Motorik Kasar (Lokomotor dan Non Lokomotor) Sosial Emosional Intrapersonal Verbal Linguistik</p>	<p>Anak membuat garis dan gambar ciple gunung Anak membuat undian untuk bermain engkleng Anak bergiliran bermain Engkleng Anak yang melanggar peraturan harus diganti oleh teman lainnya Anak yang berhasil membuat rumahnya dalam ciple gunung dalam jumlah banyak, ia menjadi juaranya</p>	<p>Spiritual (S) Musikal (M) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif) Visual Spasial (VS) Kognisi</p>	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk bernyanyi tentang Ciple Gunung (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari gambar Ciple Gunung (K), Guru mengajak siswa menghitung jumlah bentuk geometri yang ada pada ciple gunung (K), Guru mengajak siswa membuat garis dan bentuk Ciple Gunung (VS), Guru bertanya siapa yang menciptakan bahan-bahan untuk permainan Ciple Gunung(S), Guru mengajak siswa menyiapkan genteng atau benda lain</p>

					<p>untuk digunakan sebagai lemparan dalam berbagai bentuk geometri (VS), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut permainan (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan Ciple Gunung. Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan :</p> <p>Guru mengajak anak untuk bertepu Ciple Gunung ketika temannya yang lain sedang bermain (M), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain Ciple Gunung, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang berhasil membangun rumah (SE). Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain Ciple Gunung (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
6	Congklak (Dakon)	Motorik Halus Kognisi Intrapersonal Interpersonal Verbal Linguistik	Anak menyiapkan dakon Anak duduk berhadapan Anak bergiliran memainkan dakon sesuai dengan peraturan	Spiritual (S) Musikal (M) Kognisi (K) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM) Sosial Emosional (SM)	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Dakon (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari media permainan dakon (K), Guru mengajak siswa menghitung jumlah bentuk geometri yang ada pada media dakon (K), Guru mendampingi siswa membuat ragam geometri untuk media dakon (K), Guru bertanya siapa yang menciptakan bahan-bahan untuk permainan dakon (S), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut dakon (K), Guru mengajak</p>

					<p>siswa berhitung jumlah biji yang akan digunakan (K), Guru mengajak siswa membuat biji-bijian dari bahan daur ulang, Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan dakon, Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang dakon ketika temannya yang lain sedang bermain (M), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain dakon, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara (SE). Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa</p>
--	--	--	--	--	--

					merefleksikan kegiatan bermain dakon (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).
7	Genukan	Intrapersonal Interpersonal Sosial Emosional Kognisi Verbal Linguistik	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa membuat dua kelompok dan 1 juri 2) Masing-masing kelompok mulai melakukan permainan, dan kelompok lain menebak 3) Kelompok yang paling banyak menebak keluar menjadi juaranya 	Spiritual Musikal Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Genukan (M), Guru meminta tiap siswa untuk membuat dan memegang satu bentuk geometri (K), Guru mengajak siswa menghitung jumlah bentuk geometri yang ada pada temannya (K), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut genukan(K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan genukan, Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan :</p>

					<p>Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang genukan ketika temannya yang lain sedang bermain (M), Guru memberikan support pada anak untuk terus bermain genukan, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara (SE). Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain genukan (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
8	Gobak Sodor	Motorik Kasar (Lokomotor dan Non Lokomotor) Verbal Linguistic Sosial Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa membuat lapangan berbentuk segi empat; 2) Siswa terbagi menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari 3-5 orang; 3) Jika 1 kelompok terdiri dari 4 	Spiritual Musikal (M) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM) Kognisi (K) Visual Spasial	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Gobak Sodor (M), Guru meminta siswa untuk</p>

			<p>orang maka lapangan dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang, berukuran 5m x 3 m;</p> <p>4) Tim penjaga bertugas menjaga agar tim lawan tidak bisa menuju garis <i>finish</i>;</p> <p>5) Tim lawan berusaha menuju garis <i>finish</i> dengan syarat tidak tersentuh tim penjaga;</p> <p>6) Tim lawan dikatakan menang apabila berhasil balik menuju garis <i>start</i> dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan);</p> <p>7) Salah satu tim bisa dikatakan menang apabila bisa kembali ke garis <i>start</i> dengan selamat. Untuk tim lawan dan untuk tim penjaga dikatakan menang apabila bisa menyentuh salah satu anggota tim lawan.</p>		<p>membuat lapangan persegi (VS), Guru mengenalkan bentuk geometri dari lapangan yang dibuat (K), Guru mengajak siswa menghitung jumlah bentuk geometri yang ada pada lapangan (K), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut gobak sodor (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan gubahan, Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang gobak sodor dan lagu-lagu perjuangan ketika temannya yang lain sedang bermain (M), Guru memberikan support pada anak untuk terus bermain gobak sodor, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang</p>
--	--	--	--	--	---

					<p>kalah (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara (SE). Guru meminta siswa yang kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain gobak sodor (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
9	Gundu / Kelereng	Motorik Halus Kognisi Intrapersonal Sosial Emosional Verbal Linguistic	<p>Siswa menyiapkan kelerengnya masing-masing</p> <p>Siswa membuat garis gundu</p> <p>Siswa memulai permainan kelereng</p> <p>Siswa yang paling banyak mengeluarkan kelereng dari gundu dan membunuh kelereng temannya, ia keluar sebagai juara.</p>	<p>Spiritual (S) Musikal (M) Kognisi (K) Visual Spasial (VS) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif)</p>	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Kelereng (M), Guru meminta siswa untuk membuat gundu dalam berbagai bentuk geometri (VS), Guru mengenalkan bentuk geometri dari lapangan yang dibuat (K), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut gundu (K), Guru mengajak siswa untuk</p>

					<p>menghitung kelerengnya masing-masing (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan Kelereng, Guru meminta siswa yang menang dan kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang kelereng dan lagu-lagu perjuangan ketika temannya yang lain sedang bermain (M), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain kelereng, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara (SE). Guru meminta siswa yang menang dan kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan</p>
--	--	--	--	--	--

					kegiatan bermain kelereng (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).
10	Petak Umpet	Kognisi Verbal Linguistic Intrapersonal Sosial Emosional Motorik Kasar (Non Lokomotor)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mengundi siapa yang mencari duluan 2) Sebagian siswa bersembunyi, temannya mencari yang lain 3) Begitu seterusnya, dan siswa yang mencari bergantian. 	Spiritual (S) Musikal (M) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Petak Umpet (M), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut petak umpet (K), Guru mengajak siswa untuk mengenali warna baju yang dipakai oleh masing-masing siswa (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan petak umpet, Guru meminta siswa yang menang dan kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang kelereng dan</p>

					<p>lagu-lagu perjuangan pada anak yang sedang menari temannya (M), Guru memberikan support pada anak untuk terus bermain petak umpet, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang berhasil ditangkap (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang menangkap (SE). Guru meminta siswa yang menangkap dan yang ditangkap untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain petak umpet (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
11	Patok Lele	Motorik Halus Motorik Kasar Kognisi Verbal Linguistic	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa membuat patok lele dari bamboo 2) Siswa membagi kelompok 3) Siswa melakukan permainan 4) Siswa yang sering 	Spiritual (S) Musikal (M) Sosial Emosional Motorik Kasar (Gerak Manipulatif/GM)	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Patok</p>

			berhasil menangkap lele, itulah juaranya		<p>Lele (M), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut patok lele (K), Guru mengajak siswa untuk membuat patok lele dari bambu, Guru bertanya pada siswa siapa yang menciptakan bahan-bahan untuk membuat patok lele (S) Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan patok lele, Guru meminta siswa yang menang dan kalah untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang kelereng dan lagu-lagu perjuangan pada anak yang sedang bermain (M), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain patok lele, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang berhasil menangkap lele (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa</p>
--	--	--	--	--	--

					<p>yang melempar lele dengan sangat jauh (SE). Guru meminta siswa yang menangkap dan yang ditangkap untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain patok lele (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
12	Permainan Yoyo	<p>1) Motorik Halus 2) Kognisi 3) Intrapersonal</p>	<p>1) Yoyo dililit dengan tali yang ada pada celah di tengah-tengah yoyo; 2) Tali itu dililitkan memutar di celah di tengah hingga seluruh tali terlilit dan meninggalkan ujung tali saja; 3) Lalu ujung tali (yang biasanya diberi kait) dikaitkan atau diikatkan di salah satu jari biasanya jari telunjuk atau jari tengah; 4) Buah yoyo dilemparkan ke bawah;</p>	<p>1) Spiritual (S) 2) Musikal (M) 3) Kognisi 4) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif/GM)</p>	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Yoyo (M), Guru mengajak siswa untuk berhitung jumlah temannya yang ikut permainan Yoyo (K), Guru mengajak siswa untuk membuat yoyo, Guru bertanya pada siswa siapa yang menciptakan bahan-bahan untuk membuat yoyo (S) Guru menjelaskan aturan permainan,</p>

			<p>5) Untuk yoyo yang bagus dan seimbang ikatannya, id akan bisa berputar sendiri di bawah;</p> <p>6) Dengan sedikit hentakan tali ke arah atas, maka Yoyo yang sedang berputar di bawah akan naik dengan sendirinya.</p>		<p>Guru mensimulasikan permainan yoyo, Guru meminta siswa yang paling lama dan paling sebentar memainkan yoyo untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk bertepuk dan bernyanyi tentang kelereng dan lagu-lagu perjuangan pada anak yang sedang menunggu giliran untuk bermain yoyo (M), Guru memberikan <i>support</i> pada anak untuk terus bermain yoyo, Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang gagal memainkan yoyo (Ia), Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang memainkan yoyo dengan lama (SE). Guru meminta siswa yang paling lama dan paling sebentar memainkan yoyo untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan :</p>
--	--	--	---	--	---

					Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain yoyo (Ia), Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).
--	--	--	--	--	--

PENGEMBANGAN MODEL KEGIATAN BERMAIN

KABUPATEN BANYUMAS

NO	NAMA PERMAINAN	SEBELUM PENGEMBANGAN		MODEL PENGEMBANGAN	
		ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	PROSEDUR	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	MODIFIKASI
1	Bekelan	Verbal Linguistik Motorik Halus (Koordinasi gerakan mata dan tangan, melatih telapak tangan untuk menggenggam bekel, melatih kelenturan tangan) 1) Kognitif (Mengenal konsep bilangan 1 – 10) 2) Sosial Emosional	1) Anak duduk melingkar. 2) Anak mengundi giliran bermain bekelan. 3) Anak bermain bekelan secara bergilir, 4) Anak yang menjatuhkan bola bekel, digantikan oleh anak selanjutnya.	Intrapersonal (Ia) Spiritual (S) Visual Spasial (VS)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bernyanyi tentang bekelan (M), Guru mengenalkan konsep geometri dari bekelan (K), Guru bertanya siapa yang membuat bekelan dan bahan-bahan bekelan berasal dari mana (S), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan bekelan. Selama Kegiatan : Guru mengajak anak untuk membilang dari 1-50, Guru

					<p>memberikan <i>support</i> apada anak yang belum bisa, untuk terus latihan dan bermain bekelan (Ia), Guru mendampingi siswa untuk antri dan giliran bermain bekelan (SE)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan bermain bekelan (Ia). Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S).</p>
2	Balap Pelepah Pinang	Intrapersonal Sosial Emosional Kognisi Verbal Linguistic	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa membuat mencari dan membuat pelepah pisang untuk bermain 2) Siswa berbagi tugas antara yang duduk dan yang menarik pelepah 3) Siswa berlomba bersama teman-temannya 	<p>Spirirtual (S) Musikal (M) Kognisi (K) Visual Spasial (VS) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif / GM)</p>	<p>Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang pelepah pisang (M), Guru bertanya siapa yang menciptakan pelepah pisang (S), Guru mendampingi siswa mencari pohon pisang dan memotong pelepahnya, Guru memperkenalkan konsep lebih panjang dan lebih pendek dari pelepah yang diambil</p>

					<p>(K), Guru mengajak siswa menghitung temannya yang ikut lomba (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan balap pelepah pisang, Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak siswa untuk bertepuk dan bernyanyi tentang pelepah pisang dan lagu-lagu berirama cepat lainnya (M), Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara dan kalah (Ia). Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan balap pelepah pisang (Ia). Guru</p>
--	--	--	--	--	--

					mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)
3	Permainan Chi	Motorik Kasar Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mencari temannya yang bahunya kuat 2) Lomba satu lawan satu untuk mencari siapa yang paling kuat bahunya. 3) Siswa membuat cis dari kayu atau dahan pohon 4) Setiap siswa melempar cisnya, yang juaranya adalah yang menancapkan cis dengan keras pada tanah 	Spiritual (S) Musikal (M) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif/GM) Kognisi (K) Verbal Linguistic Natural (N) Visual Spasial (VS)	<p>Sebelum Kegiatan :</p> <p>Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang Chi/s (M), Guru bertanya siapa yang menciptakan pohon dan bagian-bagiannya (S), Guru mengajak siswa berjalan-jalan ke kebun sekitar sekolah (N), Guru mendampingi siswa untuk membuat chis dari kayu atau batang pohon yang terjatuh (N), Guru memperkenalkan konsep lebih panjang dan lebih pendek dari kayu yang ditemukan siswa (K), Guru mengajak siswa membuat garis pada tanah dengan kayunya masing-masing (VS), Guru mengajak siswa menghitung temannya yang ikut permainan (K), Guru menjelaskan aturan permainan,</p>

					<p>Guru mensimulasikan permainan Chi/s, Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak siswa untuk bertepuk dan bernyanyi tentang Chi/s dan lagu-lagu berirama cepat lainnya (M), Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara dan kalah (Ia). Guru mendampingi siswa merefleksikan permainan Chi/s (Ia). Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)</p>
4	Dut-Dut Kiradut	Verbal Linguistic Kognisi Intrapersonal Sosial Emosional	1) Anak-anak duduk berbaris di belakang seorang pemain yang	Spiritual (S) Musikal (M) Visual Spasial(VS)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan

			<p>berperan sebagai si empunya rumah.</p> <p>2) Anak-anak yang duduk berbaris berperan sebagai ubi.</p> <p>3) Si tamu harus berusaha mengambil ubi permintaannya dengan menariknya sendiri.</p> <p>4) Selesai menarik ubi, si tamu akan meminta lagi pada si empunya rumah, begitu seterusnya hingga barisan ubi semakin sedikit.</p> <p>5) Dalam barisan ubi ini, ada seorang anak yang berperan sebagai tawon.</p> <p>6) Jika si tamu melakukan kesalahan menarik tawon ini, maka si tawon akan menyengat ubi-ubi yang lain.</p> <p>7) Jebakan diselipkan pada permainan ini.</p> <p>8) Permainan akan berakhir jika tawon yang terlepas berhasil menyengat</p>	<p>Motorik Kasar (Gerak Manipulatif/GM)</p>	<p>dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang Dut Dut Kiradut (M), Guru bercerita tentang asal usul permainan dut dut kiradut (VL) Guru memperlihatkan gambar tawon dan ubi (VS), Guru mengajak siswa menghitung temannya yang ikut permainan dut-dut kiradut (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan, Guru meminta siswa yang menjadi ubi yang disengat tawon untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang disengat tawon (Ia), Guru meminta siswa yang menyengat dan disengat untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa</p>
--	--	--	---	---	---

			ubi-ubi yang berlarian.		yang berperan jadi ubi dan tawon (Ia). Guru mendampingi siswa merefleksikan permainan Dut-dut Kiradut (Ia). Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)
5	Permainan Egrang	Motorik Halus Motorik Kasar Intrapersonal Sosial Emosional	<p>a. Adanya peserta yang akan ikut bermain</p> <p>b. Setiap pemain disertai alat 2- 5 buah tongkat sebagai penyambung kaki mereka</p> <p>c. Membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis <i>finish</i> tempat berakhirnya perlombaan</p> <p>d. Bila pemain terdiri dari 10 orang anak, maka tahap bermain dibagi ke dalam beberapa kelompok (misalnya menjadi 2 buah kelompok)</p> <p>e. Melakukan pengundian pemain/ kelompok yang terlebih dahulu mengikuti perlombaan.</p>	Spiritual (S) Musikal (M) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif/GM) Visual Spasial (VS) Kognisi (K) Natural (N)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang egrang (M), Guru bertanya siapa yang menciptakan batok kelapa dan pohon kelapa (S), Guru mendampingi siswa mencari pohon kelapa di sekitar sekolah (N), Guru mendampingi siswa mencari batok kelapa (N), Guru memperkenalkan konsep lebih panjang dan lebih pendek dari tali yang akan digunakan (K), Guru memperkenalkan bentuk geometri dari batok kelapa (K), Guru mengajak siswa membuat egrang dari

					<p>batok kelapa (N), Guru mengajak siswa menghitung temannya yang ikut lomba egrang (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan egrang, Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak siswa untuk bertepuk dan bernyanyi tentang egrang dan lagu-lagu berirama cepat lainnya (M), Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara dan kalah (Ia). Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan permainan egrang (Ia).</p>
--	--	--	--	--	---

					Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)
6	Gandon	Motorik Halus Motorik Kasar Intrapersonal Sosial Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa cukup menyiapkan 5 buah batu berukuran sedang (seukuran batu bata) dan 1 buah batu kecil untuk setiap pemain. 2) 5 buah batu berukuran sedang disusun secara berjajar ke belakang. 3) Menggunakan batu kecil, masing-masing pemain bergantian melemparkan batu agar sasaran berupa batu sejajar berhasil roboh/runtuh semua.. 4) Pada babak pertama, masing-masing pemain harus melemparkan batu ke arah sasaran. Jika gagal mengenai sasaran pemain masih memiliki satu kesempatan lagi, dengan syarat pemain harus melemparkan batu dengan cara mengangkat 	Spiritual (S) Musikal (M) Kognisi (K) Verbal Linguistic (VL) Motorik Kasar (Gerak Manipulatif/GM)	Sebelum Kegiatan : Guru mengajak siswa mengawali permainan dengan berdoa (S), Guru mengajak anak bertepuk, berpantun dan bernyanyi tentang Gandon (M), Guru bertanya siapa yang menciptakan batu-batu disekitar kita (S&VL), Guru mendampingi siswa mencari dan mengumpulkan batu, Guru memperkenalkan konsep lebih ringan dan lebih berat, serta lebih besar dan lebih kecil dari batu-batu yang ditemukan (K), Guru mengajak siswa menghitung temannya yang ikut lomba gandon (K), Guru menjelaskan aturan permainan, Guru mensimulasikan permainan gandon, Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-

			<p>satu kaki tinggi-tinggi, lalu melempar batu kecil di bawah kaki yang diangkat.</p> <p>5) Kelompok yang berhasil merobohkan/meruntuhkan semua batu sasaran, dialah pemenangnya a.</p> <p>6) Bagi kelompok yang kalah, par pemainnya menerima hukuman dengan cara menggendong kelompok lawan</p>		<p>gerakan tertentu (GM)</p> <p>Selama Kegiatan : Guru mengajak siswa untuk bertepuk dan bernyanyi tentang gandon dan lagu-lagu berirama cepat lainnya (M), Guru memberikan <i>support</i> pada siswa yang kalah (Ia), Guru meminta siswa yang kalah dan yang menang untuk menirukan gerakan-gerakan tertentu (GM)</p> <p>Sesudah Kegiatan : Guru memberikan <i>reinforcement</i> pada siswa yang juara dan kalah (Ia). Guru mendampingi siswa merefleksikan kegiatan permainan gandon (Ia). Guru mengajak siswa untuk mengakhiri permainan dengan berdoa (S)</p>
--	--	--	---	--	---
