

# URGENCY DEVELOPMENT PLAYING ACTIVITY MODELS IN DISASTER AREA IN CENTRAL JAVA

Lilis Madyawati ([lilis\\_madya@yahoo.co.id](mailto: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 in 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](mailto: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*

## PENDAHULUAN

Salah satu bentuk pendidikan yang mengarah pada mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui berbagai stimulan kepada anak. Menstimulan kognitif, bahasa, emosi, sosial, maupun fisik pada anak harus sesuai dengan perkembangan mereka. Seorang anak dalam proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya melakukan banyak hal lewat bermain, karena bermainnya pada anak hakekatnya belajar.

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. Salah satu prinsip terselenggaranya kabupaten/ kota layak anak yang berpedoman pada Pendidikan untuk Semua 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 berbagai ranah kecerdasan yaitu 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. (Linda, Campbell & Dickinson, 2008). 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.

Kota-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 (Unicef, 1991).

Pemikiran dan studi 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 (Martha, 2005). 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.

Kebijakan pembangunan Kota Layak Anak yang telah digulirkan pemerintah sejak 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. (Lazaer, 2005). 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.

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. (Gardner, 1999) 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 (Zulaichah, 2013). 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.

Disinyalir 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.

Selaras 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.

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan satu pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Untuk mewujudkan hasil tersebut maka kegiatan utama akan dilaksanakan dalam dua langkah, meliputi:

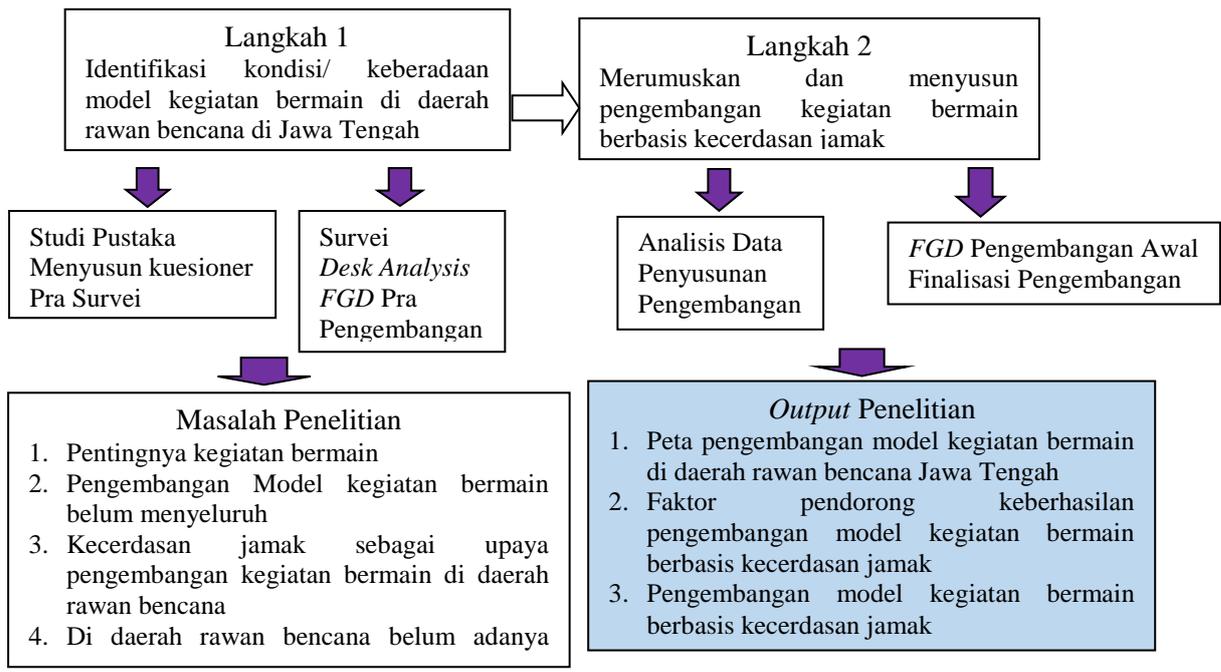
- 1) Identifikasi keberadaan pengembangan model-model kegiatan bermain yang sudah ada di daerah rawan bencana, serta
- 2) Penyusunan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Pada langkah pertama, kegiatan yang peneliti laksanakan adalah mengumpulkan informasi awal tentang pengembangan 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 kuesioner disempurnakan, 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, 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 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.

Tahapan kegiatan penelitian yang peneliti laksanakan melewati beberapa langkah yang secara lengkap tampak dalam diagram berikut:



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

Berdasar pada Gambar 1. 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 sturktur 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 sebagai salah satu instrumen penelitian ini 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 analisis 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

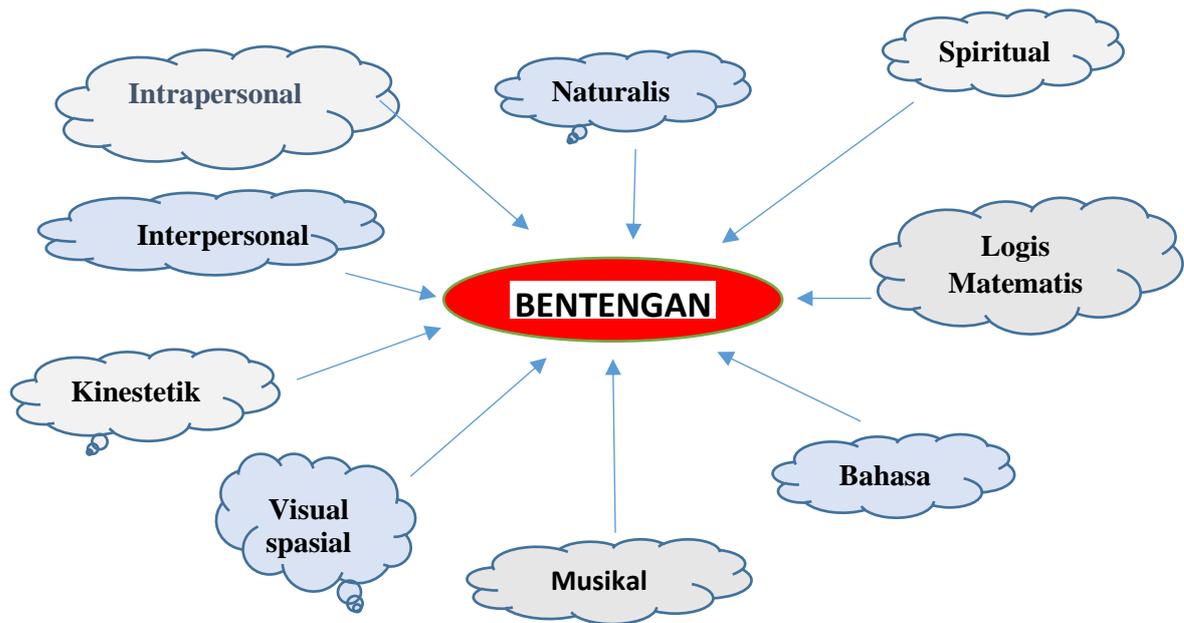
No	Lokasi Penelitian	Nama Kegiatan Bermain
2	Kab. Banyumas	Balap Pelepah Pinang Cis Dut- dut Kiradut Egrang Gandon & Siguk Sliring Genting/ Slep dur Sripat/ Lempar Batu di Air Uluk Umbul/ Bekel
3	Kab. Kebumen	Bermain bola Bekel Dos- dosan Dakon Engklek Egrang Gobak sodor Istana pasir Layang-layang Lompat 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

No	Lokasi Penelitian	Nama Kegiatan Bermain
		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.

Selain itu, 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:

- a. Mengintegrasikan kecerdasan jamak dalam kegiatan-kegiatan bermain secara empirik.
- b. Melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak.
  - a. Contoh pengintegrasian kecerdasan jamak dalam kegiatan-kegiatan bermain secara empirik seperti tampak pada Gambar berikut:



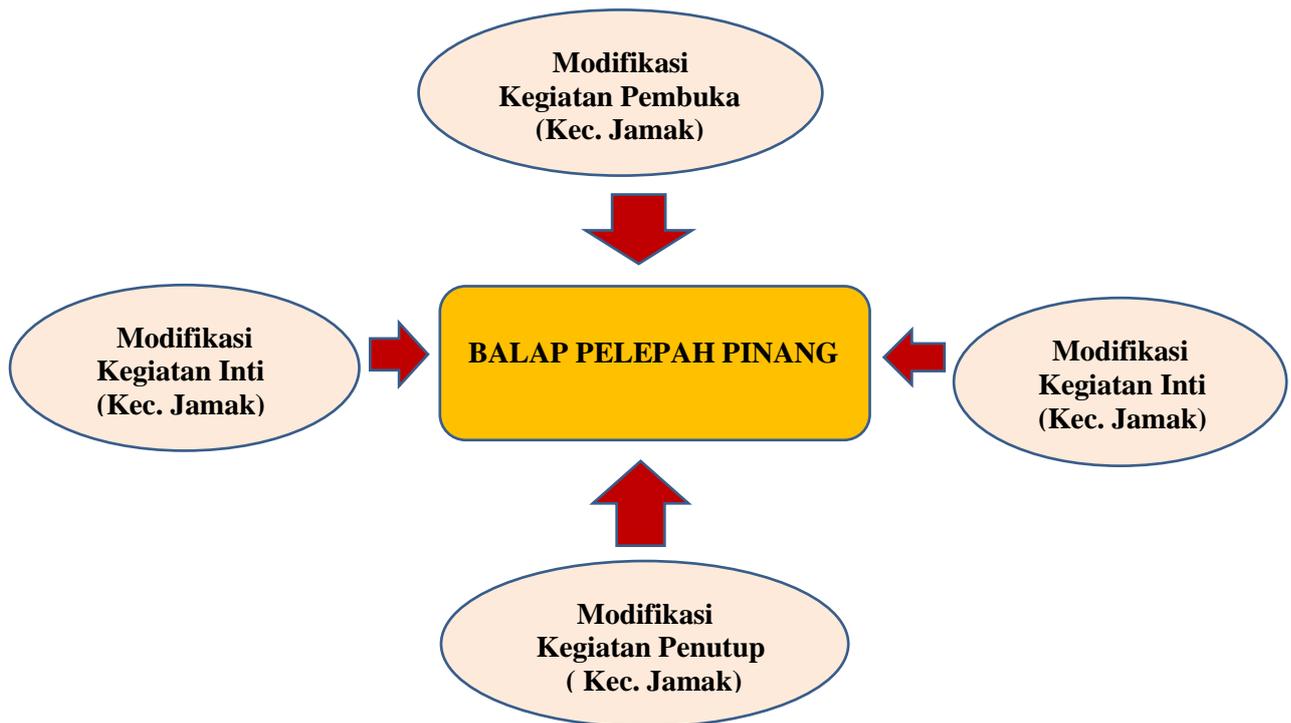
Gambar 1

Kecerdasan Jamak dalam Kegiatan Bermain

Berdasar Gambar 1 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. Berikut Gambar Modifikasi Prosedur Kegiatan Bermain:



Gambar 2

Modifikasi Prosedur Kegiatan Bermain

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 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 mengenakan alat dan bahan. Bermain sambil beraktivitas motorik kasar (lokomotor, non-lokomotor, gerakan manipulatif)

No	Nama Kegiatan Bermain	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Aspek MI	Ringk. Prosedur	Pengemb MI	Ringk. Prosedur
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 interperson al	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-linguistik 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-linguistik 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.

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*, 2<sup>nd</sup> 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.
- \_\_\_\_\_. 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*.

---

