

EFEKTIFITAS ALAT PERMAINAN EDUKATIF PRODUKSI BPPLSP REGIONAL I DALAM PENINGKATAN MULTIPLE INTELLIGENCE ANAK USIA DINI

Oleh :
FAJRIANANDA, S.Pd
YUSMINTA SIREGAR, S.T
SAIBATUL ASLAMIAH, S.Pd

ABSTRAK :

Efektifitas APE Produksi BP-PLSP Regional I dalam Peningkatan Multiple Intelligence Anak Usia Dini ini dilaksanakan oleh pamong belajar BP-PLSP Regional I untuk mengetahui apakah terdapat efektifitas APE puzzle produksi BPPLSP Regional I dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas APE puzzle produksi BPPLSP Regional I dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini di kelompok bermain. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah angket. Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik dengan korelasi \otimes Product Moment dengan $N=40$. Hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa efektifitas APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini dikategorikan baik dengan signifikansi 0,05.

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Karena, selama rentang perkembangan usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain, mulai dari bayi, balita hingga masa kanak-kanak. Kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel saraf di otak) sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa mengenal lelah. Dengan bermain anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana riang untuk meningkatkan fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya.

Tetapi sering terjadi kesalahan fatal yang dilakukan orangtua, guru dan pengasuh terhadap anak. Mereka salah mengartikan tentang pentingnya bermain pada usia kanak-kanak. Sekarang ini banyak diciptakan berbagai kegiatan main juga alat main yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam, bahkan telah diproduksi masal oleh pabrik-pabrik besar. Namun terkadang alat main tersebut kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik. Anak akan dapat bermain dengan manfaat yang besar apabila orang dewasa yang ada disekitar anak juga mengetahui sisi kegunaan mainan tersebut. Menurut Anggani Sudono (2000;1) bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, karena dalam melakukan kegiatan bermain anak menggunakan seluruh pancainderanya.

Sejak tahun 2003 hingga sekarang, BP-PLSP Regional I telah mengembangkan dan memproduksi Alat Permainan Edukatif yang dikelompokkan dalam tiga jenis yaitu jenis APE Balok, jenis APE Puzzle, dan jenis APE Kreatif. Dari ketiga jenis APE tersebut ada sebanyak 45 buah bentuk. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimanakah efektifitas APE Puzzle produksi BP-PLSP Regional I dalam peningkatan Multiple Intelligence anak usia dini?

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yaitu menetapkan nilai rata-rata (mean) dari setiap variabel dengan mengalihkan frekuensi jawaban dengan bobot nilai kemudian dibagi dengan nilai jumlah responden dan mendeskripsikan hasil penelitian. Populasi penelitian terdiri atas tenaga pendidik kelompok bermain binaan SKB, Forum PAUD dan Subdis Pendidikan Luar Sekolah di Sumatera Utara yang dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan APE puzzle yang dikembangkan dan diproduksi oleh BP-PLSP Regional I dengan sampel yang ditetapkan secara proportional random sampling sebanyak 40 orang tenaga pendidik kelompok bermain.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen yang terdiri dari isian tertutup, isian terbuka atau tanggapan yang diisi oleh responden (Tenaga pendidik kelompok bermain). Untuk menguji validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memeriksakan instrumen sebelum digunakan kepada ahlinya.

Pengolahan data dilakukan dengan mengubah hasil dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif, yaitu menetapkan nilai rata-rata (mean) dari setiap indikator variabel (item) dengan mengalikan frekuensi jawaban dengan bobot nilai, kemudian dibagi dengan jumlah responden pilihan jawaban bobot nilai, selanjutnya perhitungan rata-rata di interpretasikan dengan tabel interpretasi.

Untuk mengetahui hubungan (korelasi) efektifitas APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dalam Peningkatan Multiple Intelligence anak usia dini digunakan analisis korelasi produk moment dari pearson dalam Arikunto (1998;406).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan data melalui penyebaran instrumen, maka data yang terkumpul diolah dan dianalisa. Dari olahan dan analisis data tersebut diperoleh hasil sebagai berikut :

Ukuran APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I sesuai data yang diperoleh ternyata telah sesuai untuk digunakan oleh anak usia dini di kelompok bermain karena anak mudah memegangnya dan menyusun kepingan-kepingan puzzle.

Demikian pula dengan ilustrasi gambar pada APE puzzle sangat sesuai dan mudah dikenali oleh anak. Hal ini dikarenakan tiap detail gambar dibuat sesederhana mungkin dan meminimalkan keruwetan detail sehingga bila dilihat tidak menimbulkan kerancuan. Gambar-gambar yang ada pada APE puzzle juga sangat menarik baik dari komposisi warna maupun komposisi bentuknya. Warna-warna yang digunakan cukup cerah dan dengan gambar yang terdapat pada APE

puzzle sehingga anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna.

APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I mudah digunakan yang dibuktikan dengan kemampuan anak terlihat tekun dan cepat menyelesaikan susunan potongan-potongan menjadi gambar yang utuh. APE puzzle juga dapat digunakan untuk teknik-teknik bermain lainnya seperti tebak-tebakan, teka-teki dan sebagainya.

Dalam Peningkatan kecerdasan berbahasa anak, APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dikategorikan baik karena anak dapat berlatih kemampuan berkomunikasi baik dengan teman maupun dengan tenaga pendidik saat ia bermain dengan APE puzzle tersebut.

Dalam kecerdasan logika matematika, diperoleh data bahwa APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dikategorikan baik meskipun ada beberapa responden yang menyatakan dalam kegiatan yang berkenaan dengan berhitung APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I kurang sesuai.

Dalam peningkatan kecerdasan visual spasial, data yang diperoleh menunjukkan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I termasuk kategori baik, anak-anak di kelompok bermain lebih mudah mengenali gambar-gambar setelah bermain dengan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I.

Dalam peningkatan kecerdasan musikal, data menunjukkan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dikategorikan baik (lihat tabel 9), meskipun beberapa responden masih menyatakan kurang sesuai, hal ini dikarenakan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I tidak ada yang bergambar alat musik.

Dalam peningkatan kecerdasan kinestetik, data menunjukkan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I masuk dalam kategori baik (lihat tabel 10), kemampuan motorik halus anak dapat terbantu dan mengalami peningkatan selama bermain dengan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I. Anak dapat berlatih memungut, menggerak-gerakkan mainannya, mengangkat, menyusun kembali dan sebagainya.

Dalam peningkatan kecerdasan naturalis, data yang diperoleh menunjukkan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dikategorikan baik (lihat tabel 11), kemampuan anak dalam mengenal jenis-jenis hewan termasuk mengurutkan bagian-bagian tubuh hewan, tanaman, mengenal gejala alam seperti hujan, petir dan sebagainya mengalami peningkatan setelah anak bermain dengan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I.

Untuk peningkatan kecerdasan interpersonal, data menunjukkan bahwa APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I masuk dalam kategori baik (lihat tabel 12), dalam kegiatan bermain dengan puzzle anak berlatih kemampuan menjalin kerjasama dan bersosialisasi bersama teman sebayanya dalam menyelesaikan susunan kepingan-kepingan puzzle.

Dalam peningkatan kecerdasan intrapersonal, data yang diperoleh menunjukkan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I masuk dalam kategori baik (lihat tabel 13), meskipun ada beberapa responden yang menyatakan bahwa saat bermain dengan APE puzzle tersebut anak lebih senang bekerjasama dengan teman-temannya yang lain dari pada bermain seorang diri. Hal ini karena di beberapa kelompok bermain yang diambil datanya rasio antara alat main dan anak masih belum sesuai sehingga tenaga pendidik membiasakan anak bermain bersama.

Dalam peningkatan kecerdasan spiritual, data yang diperoleh menunjukkan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I dikategorikan baik (lihat tabel 14), kemampuan anak dalam membedakan ciptaan manusia dan ciptaan Tuhan dapat meningkat dengan melihat dan bercerita/diskusi menggunakan APE puzzle produksi BP-PLSP Regional I.

Alat permainan edukatif memiliki kebermanfaatannya bagi anak bila dapat mengembangkan kecerdasan yang ada pada anak. Hal ini tentunya akan terwujud apabila orang dewasa yang ada disekitar anak termasuk tenaga pendidik dan orangtua memberikan arahan atau stimulasi yang baik kepada anak saat bermain dengan alat permainannya. Alat permainan edukatif yang sesuai tujuannya yaitu untuk mengembangkan kecerdasan dan potensi dalam diri anak barulah dikatakan alat permainan yang efektif. Berdasarkan hasil analisis korelasi terhadap efektifitas alat permainan edukatif produksi BP-PLSP Regional I dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini menunjukkan hubungan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan analisis hasil-hasil yang berkenaan dengan efektifitas alat permainan edukatif produksi BP-PLSP Regional I dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini dapat disimpulkan hal-hal berikut ini :

- APE puzzle merupakan Alat permainan edukatif yang mampu meningkatkan multiple intelligence anak usia dini bila dipergunakan sesuai dengan tujuan dan konsep yang ingin dicapai oleh anak usia dini dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan.
- APE puzzle telah terbukti dapat menarik minat anak untuk memainkannya dan memberi pengalaman yang baik bagi kecerdasan anak bila dirangsang dan diarahkan oleh tenaga pendidik dengan dukungan yang tepat dan sesuai tujuan
- APE Puzzle hasil produksi BP-PLSP Regional I menunjukkan tingkat efektifitas yang baik dengan nilai rata-rata keseluruhan 4,39 juga membantu dalam peningkatan multiple intelligence anak usia dini dengan kategori baik dan nilai rata-rata 4,29

REKOMENDASI

- Bagi pengelola kelompok bermain seyogyanya melengkapi alat permainan edukatif bagi anak usia dini sehingga ratio antara alat permainan dengan jumlah anak didik dapat terpenuhi.
- Tenaga pendidik kelompok bermain perlu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terutama yang berkenaan tentang berbagai teknik pemanfaatan dan penggunaan alat permainan edukatif sehingga tidak mengalami kesulitan dalam pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi. (1997). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
Direktorat PAUD. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik)*. Handoko, Hani. T (1991) *Manajemen*. Yogyakarta: PT.BPFE
Madya, Suwarsih. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Jogjakarta: LIPI IKIP
Nathanael, Arvin. (2007). *Kecerdasan Jamak Mengenal, Memahami Dan Mengembangkannya*.
Sudjana. (1992). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito

Sudono, Anggani. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta : Grasindo.
Sukanto. (1995). Panduan Penelitian Eksperimen. Jogjakarta: LIPI IKIP
Suwandi (2007). Hubungan Motivasi Kerja Dengan Efektifitas Pelaksanaan Tugas. [www. Dadamdiri.org.id](http://www.Dadamdiri.org.id)
Tedjasaputra, Mayke. S. (2001). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: Grasindo.
Wahyuni, Endang. (2001). Cerdas dan Bahagia. Bandung : Pionir Jaya

Sumber : www.bpplsp-reg-1.go.id