

JPPPAUD MEI 2018 ISSN:
VOLUME 5 NOMOR 1 HALAMAN 1-80 2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



JPPPAUD MEI 2018 ISSN:
VOLUME 5 NOMOR 1 HALAMAN 1-80 2355-830X



JPPPAUD
JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(JPPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 5 Nomor 1, Mei 2018

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan kajian
tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Penanggung Jawab : Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
- Redaktur : Atin Fatimah, M.Pd.
- Penyunting : 1. Dr. Cucu Atikah, M.Pd.
2. Ratih Kusumawardani, M.Pd.
3. Laily Rosidah, M.Pd.
4. Kristiana Maryani, M.Pd.
5. Rr. Dina Kusuma Wardhani, M.Pd.
- Desain Grafis : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.
Sekretariat : 1. Dr. Siti Khosiah, M.Pd.
2. Tri Sayekti, M.Pd.
3. Fahmi, M.Pd.
- Mitra bebestari : 1. Yuli Kurniawati Sugiyono Pranoto, S.Psi., M.A., Ph.D.
(Universitas Negeri Semarang)
2. Pupung Puspa Ardini, M.Pd.
(Universitas Negeri Gorontalo)

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP UNTIRTA**

Jl. Raya Jakarta KM. 4 Pakupatan Serang
Telepon (0254)280330 Fax (0254) 281254
Email: jpp.paud@untirta.ac.id

KETENTUAN PENULISAN JPPAUD FKIP UNTIRTA

1. Naskah belum pernah dimuat atau dipublikasikan di jurnal cetak atau online manapun.
2. Naskah diketik menggunakan huruf TNR (Times New Roman) ukuran font 12 pt, spasi 1,5, kertas A4 dengan batas tepi 2cm untuk setiap tepi dan naskah yang dikirim 10 s.d. 15 halaman.
3. Naskah *softcopy* dikirim melalui email: **jpp.paud@untirta.ac.id** dan naskah *hardcopy* dikirim ke Sekretariat Jurusan PAUD FKIP Untirta.
4. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim *Reviewer* ahli sebidang. Jika diperlukan, naskah akan melalui proses revisi. Redaksi berwenang untuk menerima, menolak, dan menyarankan kepada penulis untuk melakukan perbaikan naskah.
5. Naskah yang dikirim meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis, dan *review*/teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Setiap tulisan harus disertai: (a) Abstrak, (b) kata kunci, (c) identitas pengarang tanpa gelar akademik, (d) pendahuluan: latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, (e) kajian teoritik, (f) metode penelitian, (g) hasil penelitian, (h) pembahasan, (i) kesimpulan, (j) saran, dan (k) daftar pustaka.
7. Struktur hasil penelitian dengan sistematika persentase:
 - a. Judul idealnya tidak melebihi 12 kata yang menggunakan Bahasa Indonesia, 10 kata yang menggunakan Bahasa Inggris.
 - b. Identitas penulis (baris pertama: nama tanpa gelar. Baris kedua: Prodi/Jurusan/Instansi. Baris ketiga: alamat email dan nomor HP.
 - c. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditulis secara gamblang, utuh, dan lengkap menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan dan dibuat dalam satu paragraf.
 - d. Kata kunci dipilih secara cermat sehingga mampu mencerminkan konsep yang dikandung artikel terkait untuk membantu peningkatan keteraksesan artikel yang bersangkutan.
 - e. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian).
 - f. Kajian teoritik dan penelitian relevan 15% (teori sesuai variabel, dan hasil penelitian relevan).
 - g. Metodologi Penelitian 10% (Rancangan Model, Sampel/Subjek Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data).
 - h. Simpulan dan Saran 15%.
 - i. Daftar Pustaka 5%.

8. Naskah artikel pemikiran, kebijakan, analisis dengan sistematika persentase:
 - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
 - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
 - c. Kajian Teoritik dan Pembahasan 60% (teori sesuai variabel, pembahasan).
 - d. Simpulan dan Saran 20%.
 - e. Daftar Pustaka 10%.
9. Naskah resensi buku dengan sistematika persentase:
 - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
 - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
 - c. Isi dan Pembahasan 70% (Menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang direSENSI, kelebihan dan kelemahan buku, membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain).
 - d. Simpulan dan Rekomendasi 10%.
 - e. Daftar Pustaka 10%.
10. Tabel/gambar/grafik diberi nomor urut sesuai dengan pemunculannya.
11. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.
12. Naskah dicetak dalam format warna hitam putih.

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(JPPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 5 Nomor 1, Mei 2018

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

- 1** MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI METODE BER CERITA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
Eneng Hemah, Tri Sayekti, dan Cucu Atikah
- 15** PENINGKATAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH MELALUI MEDIA KARTU HURUF (Penelitian Tindakan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Assa'dah Serang-Banten)
Mutia Nanda Herlina, Atin Fatimah, dan Fahmi
- 27** PENGARUH MEDIA BIG BOOK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KECAMATAN CIBALIUNG
Novitasari, Alis Triena Permanasari, dan Tri Sayekti
- 37** *FINGER PAINTING* DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN JAMAK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN (Studi Kualitatif di KB-TK Batik PPIP Pekalongan)
Oktarina Dwi Handayani

- 51** MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *BIG BOOK* (Penelitian Tindakan untuk Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK PGRI Panggarangan Lebak Banten)
Panesa Erniawati dan Isti Rusdiyani
- 59** PENGARUH TEKNIK JARIMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ULIL ALBAB KECAMATAN WALANTAKA KOTA SERANG PROVINSI BANTEN.
Ratu Yustika Rini dan Isti Rusdiyani
- 71** PERBEDAAN KEMANDIRIAN ANAK DITINJAU DARI SUBYEK PENGASUHAN ORANGTUA DAN KAKEK-NENEK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
Rin Rin Fauziah, Ratih Kusumawardani, dan Kristiana Maryani

***FINGER PAINTING* DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN JAMAK PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN (Studi Kualitatif di KB-TK Batik PPIP Pekalongan)**

Oktarina Dwi Handayani
PG PAUD, FKIP UHAMKA
oktarina_2h@yahoo.com

ABSTRACT

This study aims to determine the substance of the main activity of finger painting in the age of 3-4 years. This study used a descriptive qualitative research method with an analysis of the technical flow model proposed by Miles and Hubberman. The location of this study is at the PPIP TK TK-Pekalongan. The subjects in this research activity were educators and students who conducted 3-4 years at the institution. Data collection is done by using interviews, and documenting. From the results of the research that has been done, the results show that the main activity of finger painting can develop intelligence in children for 3-4 years, namely in aspects; Mathematical, kinesthetic, visual, spatial, linguistic, interpersonal and intrapersonal aspects of Logic Mathematics.

Keywords: Finger Painting, Plural Intelligence, Early Childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui substansi kegiatan main finger painting dalam upaya memaksimalkan kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik *flow model analysis* yang dikemukakan oleh Miles and Hubberman. Lokasi penelitian ini di KB-TK Batik PPIP Pekalongan. Subjek pada kegiatan penelitian ini adalah pendidik dan siswa yang berusia 3-4 tahun pada lembaga tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa melalui kegiatan main *finger painting* dapat mengembangkan kecerdasan jamak pada anak usia 3-4 tahun, yaitu pada aspek; Aspek Logika Matematika, kinestetik, visual spasial, linguistik, interpersonal dan intrapersonal.

Kata kunci: *Finger Painting*, Kecerdasan Jamak, Anak Usia Dini.

A. PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki perbedaan kemampuan, bakat dan minat untuk itu dibutuhkan stimulasi dan intervensi yang tepat dalam memaksimalkan tumbuh dan kembangnya. Dalam memaksimalkan aspek tumbuh dan kembang anak dilakukan dengan memberikan kegiatan main yang bernilai edukatif. Salah satu kegiatan main yang dapat dilakukan adalah main *finger painting*. Kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan main melukis dengan menggunakan jari. Melalui kegiatan penelitian ini peneliti hendak memaparkan substansi permainan *finger painting* dalam menstimulasi aspek kecedasan jamak pada anak usia 3-4 tahun. Setting kegiatan penelitian ini berada di KB-TK Batik PPIP Pekalongan. Pemilihan lembaga sebagai tempat penelitian karena lembaga tersebut mendukung dan terpenuhinya fasilitas peneliti dalam melaksanakan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti hendak

mendesripsikan aspek kecerdasan jamak yang dapat terstimulasi dengan kegiatan main *finger painting*. Kegiatan penelitian ini didukung oleh kegiatan penelitian sejenis yang telah dilakukan diantaranya adalah; Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini.¹ Dalam penelitian tersebut dijabarkan bahwa Kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap oleh tes inteligensi yang hanya mengukur kemampuan anak dalam bidang verbal linguistik dan logis matematis. Akan tetapi anak memiliki sejumlah kecerdasan yang berwujud dalam berbagai keterampilan dan kemampuan, yakni kecerdasan jamak. Kecerdasan jamak adalah teori kecerdasan yang menyatakan bahwa individu memiliki paling tidak 8 jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan

¹ Lembaran Ilmu Pendidikan, jilid 36 No.2, Emmy Budiartati.

verbal linguistik, logis matematis, visual spasial, kinestetik, musik, intrapribadi, antarpribadi, dan naturalis. Masing-masing kecerdasan dapat berkembang optimal secara bersamaan jika mendapat kesempatan untuk di kembangkan. Teori kecerdasan jamak perlu dipahami oleh guru, orang tua dan para pendidik lainnya agar dapat membantu mengembangkan macam-macam kecerdasan yang dimiliki anak. Jadi tidak hanya mengembangkan kecerdasan verbal linguistik dan logis matematis saja.

Dalam perkembangan anak, ujung tombak yang dijadikan alat dalam memaksimalkan perkembangan anak adalah kegiatan main edukatif. Kegiatan main edukatif merupakan permainan yang dirancang sehingga memiliki nilai pendidikan bagi anak. Pada dasarnya setiap anak memiliki pembawaan alamiah, menurut Hughes dan Hughes pembawaan alamiah tersebut adalah: (1) Aktifitas kreatif dan rutin, Mereka memiliki dua kecenderungan berbeda yaitu: mencari tahu sesuatu yang tak diketahui dan memantapkan sesuatu yang telah diketahui.; (2) Marah, berteriak dan memberontak apabila gerakan tubuh dibatasi atau dihalangi dengan kuat. Seiring dengan bertambahnya usia, rasa marah terpancing pada banyak situasi yang lainnya; (3) Takut, anak memiliki kecenderungan untuk menghindari bahaya; (4) Rasa ingin tahu, anak menunjukkan rasa keingintahuan terhadap sesuatu hal yang asing bagi mereka. Melalui serangkaian sifat alamiah anak tersebut maka perkembangan anak

dapat dirangsang dan distimulasi melalui kegiatan main edukatif, hal ini bertujuan untuk memberikan kegiatan main yang memiliki arah dan manfaat bagi tumbuh dan kembang anak. Setiap anak memiliki aspek perkembangan yang perlu dikembangkan yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan motorik (motorik kasar dan motorik halus), perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni. Rangsangan yang akan diberikan oleh anak dapat melalui bermain yang dilakukan dengan berbagai macam dan model permainan.

Kegiatan main *finger painting* merupakan kegiatan main melukis dengan menggunakan jari jemari anak dengan menggunakan media bubur finger yang telah dicampur dengan pewarna makanan serta alas sebagai tempat anak untuk melukis. Alas yang digunakan dalam permainan *finger painting* dapat beraneka ragam mulai dari kaca, kain hingga kertas. Kegiatan main ini dapat dilakukan dengan perseorangan maupun berkelompok. Melalui kegiatan main ini diharapkan anak dapat secara aktif menggerakkan jari jemari mereka untuk menciptakan aneka macam lukisan sesuai dengan imajinasi anak. Selain itu melalui permainan ini anak memperoleh pengalaman tentang warna. Karena dalam permainan ini anak diajak untuk mengenal dan melakukan eksplorasi warna dengan melakukan percampuran warna.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan

studi kualitatif tentang “*Finger Painting* dalam Menstimulasi Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia 3-4 Tahun” di KB-TK Batik PPIP Pekalongan.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah studi kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi data. Definisi tentang penelitian kualitatif disampaikan oleh beberapa ahli diantaranya, Kirk dan Miller (Moleong, 2010: 4) merupakan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.² Dalam penelitian kualitatif, penelitian dilakukan sendiri oleh peneliti karena itu sangat penting bagi peneliti untuk memahami konteks, perspektif dan objek yang sedang diteliti. Borg and Gall (dalam Sugiyono 2010: 48) menyatakan bahwa: “qualitative research is much more difficult to do well than quantitative research the data collected are usually subjective and the main measurement tool for collecting data is investigator himself”.

Dalam kegiatan pengumpulan datanya penelitian kualitatif dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah) melalui berbagai teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Marshall dan Rossman (dalam Sugiyono 2010: 63) menyatakan

bahwa: “the fundamental methods relied on by qualitative researchers for gathering information are, participation in the setting, direct observation, in depth interviewing, document review”³

Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun dan pendidik di KB-TK Batik PPIP Pekalongan serta. Kegiatan penelitian dilakukan dengan serangkaian kegiatan yaitu:

1. Observasi lembaga

Dalam kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan dalam melaksanakan kegiatan penelitiannya, dengan observasi partisipan diharapkan dapat memberikan gambaran tentang berbagai macam kegiatan yang dilakukan oleh KB Batik PPIP Pekalongan. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan pra pembelajaran, pembelajaran maupun kegiatan pasca pembelajaran. Kegiatan pra pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut adalah menyusun rencana kegiatan harian atau RKH, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta melakukan setting pembelajaran. Kegiatan melakukan setting pembelajaran dapat dilaksanakan pendidik sebelum peserta didik datang sedangkan

² Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 4.

³ Mukhtar, *Bimbingan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah: Panduan Berbasis Penelitian Kualitatif Lapangan dan Perpustakaan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hh. 86-91

dalam penyusunan RKH dapat dilaksanakan setelahnya atau pada saat usai pembelajaran. Pada kegiatan observasi peneliti memperoleh gambaran tentang kegiatan yang dilaksanakan di KB Batik PPIP Pekalongan. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pembukaan/ jurnal pagi, kegiatan inti pembelajaran serta kegiatan penutup. Dalam kegiatan pembelajaran peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung kemudian pendidik melakukan kegiatan akhir yaitu mencatat hasil kegiatan yang dilaksanakan pada sebuah buku, di KB Batik PPIP Pekalongan buku tersebut disebut "catatan perkembangan anak" sebagai buku catatan perkembangan anak harian yang berisi tentang laporan perkembangan anak setiap selesai melaksanakan proses pembelajaran.

Kegiatan obeservasi yang dilakukan dalam kegiatan main *finger painting* ini adalah melihat peneliti melihat dengan seksama kegiatan main yang dilaksanakan oleh anak dengan membuat daftar tiap aspek dalam kecerdasan jamak serta indikatornya. Dari obeservasi inilah kemudian ditemukan atau terlihat aspek perkembangan kecerdasan jamak yang dapat terstimulasi melalui kegiatan main *finger painting*.

2. Wawancara

Merupakan kegiatan percakapan dengan maksud tertentu. Maksud kegiatan wawancara seperti dijelaskan oleh Lincoln dan Guba antara lain adalah untuk mengkonstruksi menge-

nai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan dan kepedulian. Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. peneliti menggunakan tehnik wawancara semiterstruktur dalam melaksanakan kegiatan wawancara. Di mana peneliti telah menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Pedoman wawancara ter-sebut berisi pertanyaan yang sesuai dengan konteks penelitian yang akan diangkat oleh peneliti. Kegiatan Wawancara ini dilakukan dengan kepala sekolah dan guru. Dengan kepala sekolah untuk mendapatkan informasi mengenai kebijakan dan pengelolaan KB Batik PPIP Pekalongan. Sedangkan wawancara dengan guru berkaitan dengan pendapat, penilaian, persepsi, pengalaman guru dalam mengimplementasikan program dan kurikulum ke dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara kemudian direkam ke dalam format catatan lapangan.

Pada kegiatan wawancara yang dilakukan adalah untuk mengambil data penelitian dengan melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas. Kegiatan wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk mengumpulkan data aktifitas pembelajaran yang meliputi persiapan pembelajaran yaitu pembuatan perencanaan pembelajaran harian, persiapan alat dan kegiatan main serta setting lingkungan main.

Kegiatan inti pembelajaran yaitu seputar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan kegiatan asesment atau penilaian yaitu dilakukan untuk mengetahui tentang capaian indikator pembelajaran anak.

3. Dokumentasi

Merupakan salah satu sumber data yang digunakan oleh peneliti karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data yang dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dalam bentuk tulisan misalnya catatan harian, ceritera, biografi, peraturan kebijakan. Dokumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut: peraturan menteri pendidikan nasional tentang: standart pendidikan anak usia dini yaitu dengan melihat tingkat pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun, hasil catatan kegiatan harian anak berisi catatan perkembangan anak setiap harinya, rencana kegiatan harian yang berisi tentang rencana pembelajaran yang dibuat oleh pendidik. Hasil kegiatan belajar anak berupa hasil karya anak dalam pembelajaran, berbagai lembar kerja anak yang dibuat sendiri oleh pendidik, foto kegiatan pembelajaran anak, foto alat permainan edukatif dan media pembelajaran lainnya yang digunakan lembaga dalam kegiatan pembelajaran. Serta lembar penilaian yang berisi tentang aspek kecerdasan jamak pada anak 3-4 tahun beserta dengan indikatornya.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua aspek yaitu, Deskripsi dan Refleksi. Catatan deskripsi merupakan data alami yang berisi tentang apa yang dilihat, didengan, dirasakan, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti tentang fenomena yang dijumpai. Data yang telah didapat tidak semuanya digunakan hanya data tertentu yang berkaitan dengan fokus dan sub fokus penelitian yang digunakan, data-data tersebut antara lain adalah data yang berkaitan dengan Data yang diperoleh meliputi data-data yang berkaitan dengan fokus dan sub fokus penelitian meliputi: alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan main *finger painting*, pelaksanaan permainan *finger painting*, indikator aspek kecerdasan jamak pada anak 3-4 tahun serta indikator apa saja yang muncul melalui kegiatan main yang telah diberikan. Setelah hasil reduksi data dilakukan langkah selanjutnya adalah menyajikan data tersebut menjadi laporan sistematis yang mudah dipahami oleh pembaca. Data yang disajikan adalah data-data yang terdapat pada fokus dan sub fokus penelitian agar kegiatan penelitian tidak menjadi rancu. Dan tahap akhir dari analisis data adalah dilakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang ditarik untuk laporan final diverifikasikan dengan berbagai cara untuk memperoleh konsesus. Data-data yang telah dikumpulkan, direduksi serta disajikan kemudian dikerucutkan menjadi ke-

simpulan dari penelitian. kesimpulan dari penelitian dilakukan sejalan dengan kegiatan olah data. Pada penelitian kualitatif kegiatan penarikan kesimpulan dilakukan dengan suatu standar atau kriteria yang telah dibuat oleh peneliti.

C. PEMBAHASAN

1. Hakikat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan kegiatan pendidikan yang diperuntukan bagi anak usia dini. Batasan tentang pengertian anak usia dini sendiri disajikan melalui banyak penjelasan diantaranya oleh endapat tentang batasan anak usia dini juga disampaikan oleh National Association for the Education of Young Children (NAEYC) bahwa anak usia dini merupakan anak usia dari lahir hingga 8 tahun.⁴ Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki di setiap tahapan perkembangan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini sebagai upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh serta memberikan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan bagi anak usia dini ini yang diselenggarakan bagi anak dari usia lahir hingga usia 8 tahun.

Pendidikan pada tahapan ini memfokuskan pada physical, intelligence/ cognitive, emotional, & social education.⁵ Setiap anak dilahirkan dengan perbedaan kemampuan, bakat dan minat. Untuk memberikan kesempatan mendapat pemerolehan sehingga anak dapat berkembang seoptimal mungkin sesuai kemampuan, bakat dan minatnya masing-masing. Sekolah, guru, lingkungan keluarga memainkan peranan penting dalam tumbuh kembang anak. Secara umum diketahui bahwa dalam perkembangan anak perlu dipenuhi berbagai kebutuhan yaitu kebutuhan primer, pangan, sandang, papan serta kasih sayang, penghargaan terhadap dirinya dan peluang untuk mengaktualisasikan diri. Pemenuhan kebutuhan ini tergantung dari cara lingkungan berinteraksi dengan dirinya yaitu melalui pendekatan yang sifatnya memberikan perhatian, kasih sayang dan peluang untuk meng-aktualisasikan diri.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di KB Batik PPIP Pekalongan, yang merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di kota Pekalongan, provinsi Jawa Tengah. Lembaga ini didirikan pada tahun 2002 yang merupakan integrasi dari Taman Kanak-kanak (TK) Batik PPIP Pekalongan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 3-4 tahun. KB-TK Batik merupakan lembaga PAUD pembina di kabu-

⁴<http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PSDAP.pdf>

⁵ Yuliani Nurani Sujiono. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: Indeks, 2011), h. 7.

paten Pekalongan karena memiliki akreditasi lembaga A lembaga tersebut dijadikan tempat rujukan bagi lembaga PAUD di wilayah Pekalongan dalam hal pelaksanaan pembelajaran maupun peningkatan kompetensi pendidik. Jadi lembaga tersebut sesuai dengan kriteria peneliti untuk dijadikan tempat penelitian.

2. Kegiatan Main *Finger Painting*

Kegiatan main *Finger Painting* merupakan kegiatan main melukis dengan menggunakan jari jemari. Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang kegiatan main *Finger Painting*. Menurut Sumanto, (2005: 53) *Finger Painting* merupakan jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar, batasan jari di sini adalah semua jari tangan, telapak tangan, sampai pergelangan tangan. Pendapat lain disampaikan oleh Hajar Pamadi (2008: 10), *finger painting* adalah teknik melukis secara langsung tanpa menggunakan bantuan alat, anak dapat menggantikuas dengan jari-jari tangannya secara langsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Finger Painting* adalah kegiatan melukis secara langsung dengan jari tangan di atas bidang gambar dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara bebas. Melalui melakukan *finger painting*, anak dapat merasakan sensasi pada jari karena kegiatan ini langsung menggunakan jari-jari tangan. Pada dasarnya kegiatan *finger painting* sangat mudah dan tidak

sulit untuk dilakukan oleh anak. Di dalam kegiatan *finger painting* tidak ada aturan baku yang harus dipelajari. Dalam kegiatan *finger painting* yang penting dilakukan oleh guru adalah bagaimana memotivasi dan menumbuhkan keberanian pada diri anak untuk berani menyentuh jarinya dengan cat warna. Menurut Ki Hadjar Dewantara (dalam Slamet Suyanto, 2005:132) berpendapat bahwa anak usia dini belajar dengan baik apabila menggunakan seluruh indrianya (alat indranya) Dengan kegiatan *finger painting* dapat melatih anak untuk menggunakan indranya yaitu indra peraba karena kegiatan ini mengharuskan anak untuk bersentuhan langsung dengan cat pewarna untuk bahan melukis dengan menggunakan jari-jari mereka. Aktivitas mereka bersentuhan langsung dengan cat dapat melatih anak untuk menggunakan indra perabanya. Melalui kegiatan main ini juga dapat membantu anak untuk mengenal warna dan belajar tentang konsep pencampuran warna, di dalam kegiatan *finger painting* ini anak dapat bebas memilih dan mencampurkan aneka warna yang akan dipakai dalam kegiatan melukisnya.

- a. Bahan yang dapat digunakan untuk membuat cat pada kegiatan *finger painting* menurut B.E.F Montolalu (2009: 17) adalah sebagai berikut:
 - 1) Cat untuk *finger painting*,
 - 2) Tepung sagu (kanji),
 - 3) Pewarna kue yang berwarna tajam,
 - 4) Sabun cair, dan
 - 5) Minyak sayur.Cara pembuatannya adalah sebagai berikut:
 1. Cat dari tepung Sagu, tepung Sagu dicairkan lalu masukkan

- 1 sendok teh sabun cair, minyak sayur dan pewarna secukupnya. Aduk di dalam panci hingga merata lalu masak di atas kompor sambil terus diaduk-aduk.
2. Cat dari serpihan sabun, kocok serpihan sabun hingga menyerupai adonan busa kue. Tambahkan sedikit cat sebagai pewarna. Jika tidak memungkinkan untuk membuat cat, guru dapat menggunakan cat warna *finger painting*. Cat untuk kegiatan *finger painting* harus aman bagi anak karena cat tersebut akan langsung bersentuhan dengan jari-jari anak. Oleh karena itu guru harus teliti dan selektif jika memilih cat. Guru dapat membuat cat sendiri dengan menggunakan tepung sagu yang dimasak dan diberi pewarna makanan.
- b. Peralatan Finger Painting
Peralatan yang digunakan untuk kegiatan *finger painting* menurut Slamet Suyanto (2005: 144) yaitu; 1) Pewarna untuk melukis dengan tangan, 2) Kertas manila atau kertas khusus untuk menggambar dengan tangan, 3) Kain lap, 4) Mangkuk-mangkuk kecil sebagai tempat cat.
- c. Langkah Kerja Finger Painting
Langkah-langkah *finger painting* menurut Sumanto (2005: 54) yaitu:
1. Siapkan kertas gambar, bubur warna (adonan warna) dan alas kerja.
 2. Goreskan adonan warna tersebut dengan jari secara langsung sehingga menghasilkan

jejak jari tangan dengan bebas sampai membentuk kesan goresan jari di bidang gambar.

3. Stimulasi Kecerdasan Jamak Melalui *Finger Painting*

Multiple Intelligences atau biasa disebut dengan kecerdasan jamak menurut *Fleetham* merupakan berbagai ketrampilan dan bakat yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran.⁶ Teori ini juga dikemukakan oleh *Gardner*, berkeyakinan bahwa manusia memiliki bukan hanya satu kecerdasan, namun memiliki seperangkat kecakapan. Sebagian besar orang mengarahkan kecerdasannya terfokus pada kombinasi kecakapan verbal-bahasa dan logika-matematika, yang merupakan kekuatan intelektual dan kurang memahami potensi yang lainnya. Potensi lainnya yang dikemukakan oleh *Gardner* adalah kecerdasan visual-spasial, gerak-tubuh, musik-ritmik, interpersonal, intrapersonal serta kecerdasan naturalis yang juga harus mendapatkan prioritas yang sama seperti kecerdasan logika-matematika dan verbal-bahasa. Setiap individu mempunyai keminoranan kecerdasan yang berbeda satu sama lain, baik kekuatannya maupun kombinasinya.

Dalam kaitannya dengan kecerdasan jamak, *Gardner* mengemukakan bahwa:

⁶ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h. 9

“virtue of one’s goal (a property of all human beings all of us possess these 8 or 9 intelligences) a dimension on which human being differ (no two people - not even identical twins-possess exactly the same profile if intelligences); the way in which one carries out a task in virtue of one’s goals.

Bahwa setiap orang memiliki 8-9 kecerdasan, tetapi tidak seorangpun bahkan orang kembar memiliki kecerdasan yang sama hal ini tergantung kepada individu dalam mengoptimalkan kecerdasannya. Dalam bukunya *Intelligence Reframed*, Gardner mendefinisikan kecerdasan jamak sebagai berikut:

“An intelligences as the ability to solve or to create products that are valued within one or more cultural setting”⁷

Jadi kecerdasan jamak menurut Gardner adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sebuah produk dalam satu atau lebih lingkungan budaya.

Dalam perkembangannya setelah mendapatkan banyak masukan serta kritik kemudian Gardner memperbaiki definisi mengenai kecerdasan jamak tersebut menjadi:

“Intelligences as a biopsychological potential to process information that can be activated in a cultural setting to solve problems and create products that are of value in a culture”⁸

⁷Howard Gardner, *Frames of Mind, the Theory of Multiple Intellegences*. (New York: Perseus Group Book, 2004), hh. 73-327.

⁸Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum: A Child’s Connection to the World*. USA: Wadsworth, 2012.

Bahwa kecerdasan merupakan potensi biopsikologi untuk memproses informasi yang dapat diaktifkan dalam suatu lingkungan budaya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dan menciptakan produk yang berharga dalam suatu lingkungan budaya. Mengutip pendapat Clark dalam Semiawan, ketika dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalamnya 100-200 milyar sel neuron yang tersimpan di otaknya. Setiap neuron tersebut siap ditumbuhkembangkan untuk memproses beberapa triyun stimulasi yang diterima melalui panca indera, hal ini pulalah yang mempengaruhi tingkat kecerdasan, kepribadian, dan kualitas hidup seorang anak.⁹

4. Aspek kecerdasan Jamak melalui *Finger Painting*

Aspek kecerdasan jamak yang muncul dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek Lingusitik

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek linguistik muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini:

a) Anak dapat berpikir lancar melalui kata-kata b) anak dapat mengungkapkan ide-ide. c) Dapat berbagi pengalaman secara verbal. d) Mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita seder-

⁹Bredekamp, Sue. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington DC: Ninth Print, 1992

hana. Anak Dapat mendengarkan terutama bila ada informasi informasi dan kosakata baru. Pada saat pelaksanaan kegiatan anak dapat saling bertukar cerita tentang bentuk apa yang mereka buat. Tentang perasaan mereka dapat melukis menggunakan kesepuluh jari serta saat melihat warna yang dapat mereka ciptakan dari kombinasi 3 warna yang digunakan. Pada saat bermain mereka saling menyampaikan ide yang muncul dari kegiatan yang dilakukannya. Dari temuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan *finger painting* berkelompok dapat memunculkan aspek linguistik dalam kecerdasan jamak pada anak.

2. Aspek Logika Matematika

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek logika muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini: a) Mengenal konsep banyak dan sedikit. b) Dapat mengikuti tiga perintah secara spontan. c) Menggunakan sistem angka yang abstrak. Pada pelaksanaan kegiatan main *finger painting*, anak dapat mengetahui bahwa warna awal yang digunakan ada tiga warna yaitu merah, kuning dan biru. Pada saat bermain, mereka menemukan bahwa tiga warna yang mereka mainkan di awal tadi ternyata dapat terbentuk menjadi banyak warna lagi. Dari kegiatan dan pernyataan anak-anak tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan *finger painting* berkelompok dapat memunculkan aspek logika matematika dalam kecerdasan jamak.

3. Aspek Kinestetik

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek kinestetik muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator seperti; a) Perkembangan otot kecil, koordinasi mata dan tangan meningkat. b) Dapat berpartisipasi dalam permainan yang memerlukan keterampilan fisik. c) Dapat mengontrol motorik halus.

Kegiatan *finger painting* merupakan kegiatan yang menitik beratkan kegiatan melukis dengan menggunakan kesepuluh jari. Pada saat melukis tersebut perkembangan otot kecil yaitu koordinasi antara mata dan tangan dapat meningkat, melalui koordinasi mata dan tangan tersebut dapat mengontrol motorik halus pada anak..

4. Aspek Visual Spasial

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek visual spasial muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini: a) Dapat memilih dan membedakan warna. b) Senang bereksplorasi dengan warna. c) Senang mencampur warna. Pada kegiatan *finger painting* berkelompok tersebut terlihat bahwa anak dapat bereksplorasi dengan warna yang mereka gunakan yaitu dengan mencampurkan warna-warna awal yang mereka gunakan kemudian terbentuk warna baru dari percampuran warna tersebut. Mereka juga dapat membedakan warna, yaitu warna awal (primer) dengan warna yang terbentuk dari percampuran warna primer (warna sekunder) tersebut. Anak juga menunjukkan rasa antusiasnya ketika menemukan warna

baru yang mereka ciptakan dengan menceritakan pada teman bermain dalam kelompok mereka.

5. Aspek Naturalistik

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek naturalistik muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini: a) Dapat mengkategorisasi berdasar ciri-ciri tertentu. b) Dapat menemukan ciri-ciri suatu benda berdasarkan warna, ukuran dan bentuk. c) Dapat mengidentifikasi warna. Pada saat mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *finger painting*, murid-murid dapat mengidentifikasi benda-benda yang menjadi alat mainnya dengan kata lain mereka mengetahui komposisi apa saja yang mereka gunakan untuk bermain. Hal ini terlihat dari anak-anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mereka.

6. Aspek Interpersonal

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek Interpersonal muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini: a) Memiliki hubungan baik dengan orang lain. b) Mulai memahami pengertian perilaku berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku: baik-buruk, benar-salah, sopan-tidak sopan. c) Senang berpartisipasi dalam tugas-tugas sekolah.

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok, anak-anak dapat menunjukkan dan mengerti tentang arti perilaku berlawanan seperti sikap baik-buruk, benar-salah pada temannya

dengan mematuhi teguran dari temannya ketika ia mengganggu teman yang sedang bermain. Mereka saling bekerja sama dalam mewarnai keseluruhan kain sehingga semua bagian kain tertutup warna. Pada pelaksanaan kegiatan *finger painting* ini pelaksanaan kegiatan main berlangsung dengan tertib, tidak ada anak yang menangis karena diganggu oleh teman yang lainnya dan tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik oleh anak. Dari kegiatan dan pernyataan anak di atas dapat disimpulkan bahwa aspek interpersonal dalam kecerdasan jamak dapat dimunculkan melalui kegiatan *finger painting* berkelompok.

7. Aspek Intrapersonal.

Pada kegiatan *finger painting* berkelompok aspek Intrapersonal muncul ditunjukkan dengan beberapa indikator di bawah ini: a) Dapat mengekspresikan perasaan. b) Dapat belajar dari kesalahan. c) Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan. c) Bersabar menunggu giliran. d) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok. e) Mulai menghargai orang lain. d) Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar.

Pada saat melaksanakan kegiatan *finger painting* anak dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan instruksi atau perintah yang diberikan oleh guru mereka, yaitu dengan menaati aturan permainan yang telah dibuat bersama-sama teman dan guru. Melalui permainan tersebut anak juga dapat saling menegur atau menilai ketika ada salah seorang temannya

yang melakukan kesalahan, hal tersebut menunjukkan bahwa dia dapat belajar dari kesalahan yaitu dengan membenarkan cara melukisnya yang tidak benar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian serta teori yang dikemukakan di atas maka kegiatan *finger painting* merupakan sarana yang sesuai bagi anak usia 3-4 tahun dalam mengembangkan aspek kecerdasan jamak. Hal itu dibuktikan dengan capaian indikator pada anak usia 3-4 tahun yang terstimulasi melalui kegiatan main *finger painting*. Aspek kecerdasan jamak yang muncul dari kegiatan main *Finger Painting* adalah Naturalistik, Interpersonal, Intrapersonal, linguistik, visual spasial, logika matematika dan kinestetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Bredenkamp, Sue. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington DC: Ninth Print, 1992
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.
- Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. NAEYC. diunduh pada <http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PSDAP.pdf> (diakses pada 16 Januari 2013).
- Hughes, A.G., E.H. Hughes, *Learning & Teaching: Pengantar Psikologi Pembelajaran Modern*. Bandung: Nuansa, 2012
- Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World*. USA: Wadsworth, 2012.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Santrock, John W. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- _____, John W. *Life –Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2011.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks, 2010.

