

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN JAMAK ANAK MELALUI PERMAINAN MASAK-MASAKAN DI TK KUNCUP HARAPAN BANJAR

Ni Made Sumerti¹, I Nyoman Wirya², Ketut Pudjawan³

^{1 2} Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini

³ Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹ madesumerti123@gmail.com, ² wirya nyoman@gmail.com,
³ ketutpudjawan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kecerdasan jamak yang dimiliki setiap anak di TK Kuncup Harapan Banjar Semester II Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 13 orang anak pada kelompok A di TK Kuncup Harapan Banjar. Data tentang peningkatan perkembangan kecerdasan jamak anak dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif Penerapan metode bermain peran dalam penelitian ini, dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan perkembangan kecerdasan jamak sebesar 29,95% setelah menggunakan permainan masak-masakan. Hasil Ini terlihat dari peningkatan rerata pada siklus I adalah 50.8% yang berada pada kriteria sangat rendah, dan meningkat menjadi 80,75% pada siklus II dengan kriteria tinggi. Jadi terdapat peningkatan hasil belajar melalui permainan pasar-pasaran. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa permainan masak-masakan dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan jamak anak di TK Kuncup Harapan Banjar.

Kata-kata kunci : metode bermain peran, permainan masak-masakan, perkembangan kecerdasan jamak

Abstract

The aim of this study was to determine the improvement of plural intelligences development of every child in kindergarten Kuncup Harapan Banjar Semester II Banjar Sub-district Buleleng Regency in the Academic Year 2012/2013. This research was a classroom action research which conducted in two cycles. Each cycle consists of stages of action planning, action, observation / evaluation, and reflection. This study was through students 13 stages for A group in TK Kuncup Harapan Banjar. Data about the improvement of plural intelligences development of children in this study were collected by the method of observation. The collected data were analyzed by using descriptive statistical analysis. It can be seen from the improvement of ability of plural intelligences development 29.95% after using a cuisine cooking game. This was evident from the increase of the average in the first cycle was 50.8% which the criteria was very low, and increased to 80.75% in the second cycle with high criteria. So there were an improvement of learning outcomes by implementing a cuisine cooking game method. Therefore, the conclusion is the A cuisine cooking game can be ability determine the plural child in TK Kuncup Harapan banjar.

Key words: role play method, s cuisine cooking game, multiple intelligence development

PENDAHULUAN

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi.

Peningkatan kecerdasan pada Anak Usia Dini adalah hal yang penting dilakukan. Anak usia dini yaitu anak yang berumur 0-6 tahun. Usia tersebut merupakan usia keemasan (*Golden Age*) dimana dalam masa tersebut proses anak akan mengalami perkembangan pada dirinya baik itu fisik, intelektual, sosial emosional maupun bahasa. Pemahaman tentang pentingnya masa usia dini, berdampak pada kebijakan pemerintah saat ini. Salah satu kebijakan tersebut dengan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang isinya yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Secara khusus pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Berkaitan dengan optimalisasi perkembangan pada anak usia dini diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menstimulus kecerdasannya. Seperti yang kita ketahui kecerdasan masing-masing anak memiliki kecerdasan berbeda-beda. Hal yang perlu kita sadari bahwa setiap anak nantinya mempunyai kecenderungan untuk memiliki salah satu kecerdasan yang menonjol dibandingkan dengan kecerdasan lainnya.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat kita ketahui betapa pentingnya mengembangkan kecerdasan jamak yang dimulai dari Anak Usia Dini. Harapannya agar kelak menjadi modal dasar kesuksesan yang menjadi bekal hidup pada usia dewasa nanti. Kita harus selalu menstimulus dengan kegiatan atau pembelajaran yang mendukung karakteristik dan porsi Anak Usia Dini. Dalam pembelajaran guru dan peserta didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial.

Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bagi para pendidik dan implikasinya bagi pendidikan teori *multiple intelligences* melihat anak sebagai individu yang unik. Pendidikan anak akan melihat bahwa akan ada berbagai variasi dalam belajar, dimana setiap variasi menimbulkan konsekuensi dalam cara pandang dan evaluasinya. Menurut paradigma *multiple intelligences* yang disampaikan Gardner (Musfiroh 2008:1.5) bahwa "kecerdasan dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama yakni: Kemampuan menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Gardner (Hildayani 2008 : 5.4) mengatakan bahwa " kecerdasan tidak dipandang semata-mata berdasarkan skor yang telah memiliki nilai standar melainkan berdasarkan ukuran kemampuan yang dikuasai oleh individu." Pendekatan ini mencoba memahami bagaimana pikiran individu dalam menjalan kehidupannya, baik yang berkaitan dengan benda-benda konkret maupun hal-hal yang bersifat abstrak.

Menurut Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar. Hanya ada anak yang menguasai satu bidang tertentu atau beberapa bidang lain. Dilihat dari latar belakang kecerdasan jamak, Gardner & Armstrong (Musfiroh 2008:1.6) "menyadari bahwa banyak ada banyak pertanyaan mengenai konsep *multiple intelligences*." Umumnya, pertanyaan muncul tentang kebenaran kemampuan musikal, visual-spasial, kinestetik dan intrapersonal dikategorikan sebagai kecerdasan, dan bukan bakat. Dalam menguatkan temuan dan keyakinan tersebut, Gardner menyusun kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh setiap kategori kecerdasan. Kriteria tersebut didasarkan pada bukti-bukti ditemukan potensi yang terisolasi akibat kerusakan otak. Hal ini berarti setiap kecerdasan memiliki sistem otak yang relatif otonom. Fakta dari ditemukannya orang-orang dengan kategori genius dan *idiot savant*. Hal ini berarti ada kecerdasan yang sangat tinggi sementara kecerdasan lain hanya berfungsi pada tingkat rendah. Fakta dari ditemukannya riwayat perkembangan khusus dan kinerja kondisi puncak bertaraf ahli yang khas. Hal ini berarti kecerdasan berbentuk melalui keterlibatan anak dalam kegiatan dan kecerdasan memiliki waktu kemunculan tertentu. Fakta dari ditemukannya bukti-bukti dan kenyataan logis *evolusioner*. Hal ini berarti kecerdasan ada pada setiap kurun waktu, meskipun peran dari kecerdasan tidak sama. Selanjutnya, hal ini didukung dengan temuan psikometri atau tes pengujian, seperti tes IQ dan TPA, penalaran IQ dan TPA, tes bakat seni dan tes memori visual, tes kebugaran fisik, sosiogram, tes proyeksi untuk mengenali kecerdasan anak. Fakta juga menunjukkan adanya dukungan riset psikologi eksperimental, seperti studi kemampuan mengingat, persepsi dan atensi. Disamping itu juga ada identifikasi terhadap cara kerja dasar yang beragam. Setiap kecerdasan memerlukan cara kerja dasar yang berperan menggerakkan kegiatan yang spesifik pada setiap kecerdasan. Selain cara kerja, ditemukan juga penyandian kecerdasan dalam sistem simbol, semua kecerdasan memiliki sistem simbol yang khas.

Konsep *Multiple Intelegensis* (MI), menurut Gardner 1983 (Musfiroh 2008:1.12) ada delapan jenis kecerdasan yang dimiliki setiap individu yaitu: linguistik, matematis-logis, spasial, kinestetik-jasmani, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Melalui delapan jenis kecerdasan ini, setiap individu mengakses informasi yang akan masuk ke dalam dirinya. Sebelum menerapkan kecerdasan jamak (MI) sebagai suatu strategi dalam pengembangan potensi seseorang, perlu kita kenali atau pahami jenis-jenis yang dimiliki.

Kecerdasan linguistik dapat diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahasa yang efektif, baik lisan maupun tertulis. Cerdas linguistik berarti cerdas kata, dan cepat belajar dengan menggunakan kata-kata atau mendengar dan melihat. Kecerdasan linguistik verbal mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca dan menulis (Musfiroh 2008 : 2.3),

Kecerdasan matematika-logis, Matematis logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Hubungan antara matematika dan logika adalah bahwa keduanya sangat ketat mengikuti hukuman dasar. Ada konsistensi pemilihan logis. hukum logika menjelaskan bagaimana argumentasi disusun, bukti dan syarat dinyatakan, serta kesimpulan dibuat. Hukum logika melahirkan pemikiran ilmiah karena hipotesis timbul *de novo* atau melalui pengamatan, dan diuji melalui percobaan Lwin, dkk. (Musfiroh, 2008 : 3.3)

Kecerdasan visual spasial. atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang-ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dunia visual-spasial secara akurat serta mentranspormasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk Armstrong (Musfiroh 2008:4.3). Kemampuan berpikir visual-spasial merupakan kemampuan

berpikir dalam bentuk visualisasi, gambar, dan bentuk tiga dimensi.

Kecerdasan kinestetik-jasmani, menurut Armstrong (Musfiroh 2008 6:3) kecerdasan kinestetik didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan (dalam bentuk berpantomim, menari, berolahraga) dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (membuat kerajinan tangan, membuat patung, menjahit). Cerdas kinestetik berarti belajar serta berpikir dengan tubuh. Kecerdasan ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh dalam memahami perintah otak. Armstrong (Musfiroh 2008:6.2).

Kecerdasan musikal, didefinisikan sebagai kemampuan menangani bentuk-bentuk musikal. Kemampuan ini meliputi. Kemampuan mempersepsi bentuk musikal, seperti menganangkap dan menikmati musik dan bunyi-bunyi berpola nada, Kemampuan membedakan bentuk musikal, seperti membedakan dan membandingkan ciri musikal bunyi, suara dan alat musik, Kemampuan mengubah bentuk musikal, seperti mencipta dan mempersepsikan musik dan, Kemampuan mengekspresikan bentuk musikal, seperti menyanyi, bersenandung, dan bersiul-siul. Hal ini berarti, kecerdasan musikal meliputi kemampuan memersepsi dan memahami, mencipta, dan menyajikan bentuk-bentuk musikal Armstrong (Musfiroh 2008 : 5.3).

Amstrong (Musfiroh, 2008:7.3) mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberikan respon secara tepat serta terhadap suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain. Dengan kemampuan anak yang cerdas interpersonal dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap maksud dan motivasi orang lain bertindak sesuatu (bahkan yang tidak diharapkan) serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.

Kecerdasan Intrapersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut.

kecerdasan intrapersonal merupakan akses menuju kehidupan emosional seseorang dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan akan kekuatan dan kelemahannya sendiri Armstrong (Musfiroh 2008:9.3)

Kecerdasan naturalis, didefinisikan sebagai keahlian mengenali dan mengategorikan spesies, baik flora maupun fauna, dilingkungan sekitar dan kemampuan mengolah dan memanfaatkan dan serta melestarikannya. Armstrong (Musfiroh 2008:8.3). Dari delapan uraian diatas, penulis menyadari betapa pentingnya pengembangan kecerdasan jamak sejak Anak Usia Dini. Tetapi melalui metode menyenangkan namun tetap ada unsur untuk mengembangkan kecerdasan jamak didalamnya. Dalam penelitian ini dibatasi pada Kecerdasan Linguistik-Verbal, khususnya mengenai pengembangan bahasa.

Kecerdasan linguistik menurut Gardner (Effendi 2005:141)“ ditunjukkan oleh sensitivitas terhadap fonologi, penguasaan sintaksis, pemahaman semantik dan pragmatik”. Menurut Armstrong (Musfiroh 2008:2.7) bahwa “ kecerdasan linguistik pesat pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut.” Berbagai kegiatan budaya seperti mendongeng sebelum tidur, pembacaan cerita, dan permainan bahasa dapat mendorong perkembangan kecerdasan ini. Menurut Armstrong (bagus. 2011), “Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif.” atau “ hal-hal yang berhubungan dengan kepekaan pada makna dan susunan kata.”

Proses pendidikan verbal merupakan proses sulit untuk dilatih, maka proses ini hendaknya dilakukan sejak anak pada usia egresifnya pada usia kanak-kanak. Orang tua,sering kali takut ketika anaknya sedang mengalami kelincahan bergerak hingga melarang untuk bergerak kemana yang ia mau. Pada akhirnya progresif anak untuk melakukan sesuatu harus diurungkan karena ketakutan dari orang tuanya. Kecerdasan Linguistik berkaitan dengan kemampuan bahasa dan dalam hal penggunaannya. Orang-orang yang berbakat dalam bidang ini

senang bermain-main dengan bahasa, gemar membaca dan menulis, tertarik dengan suara, arti dan narasi. Stimulus dari lingkungan sangatlah berpengaruh besar pada kemampuan otak anak yang pada akhirnya, akan mempengaruhi keterampilan anak dalam mengolah kata-kata dan berbicara. Kurangnya ajakan komunikasi dari kecil akan berdampak pada kurangnya kemampuan berbahasa seorang anak yang membuat anak cenderung jadi pendiam

Kecerdasan linguistik verbal mencakup juga kemampuan keterampilan bahasa, meliputi kemampuan menyimak (mendengarkan secara cermat dan kritis) informasi lisan, kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara, dan kemampuan menulis. Individu yang cepat menangkap informasi lisan dan tertulis dapat dikatakan secara linguistik walaupun mungkin tidak begitu pandai berbicara atau menulis. Menurut Armstrong (Musfiroh 2008:2.7) “kecerdasan linguistik pesat pada awal masa kanak-kanak dan tetap bertahan hingga usia lanjut.” Berbagai kegiatan budaya seperti mendongeng sebelum tidur, pembacaan cerita, dan permainan bahasa dapat mendorong perkembangan kecerdasan ini.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa janin yang diberi stimulasi dengan cerita yang dibacakan, lagu yang dinyanyikan, dan diajak bercakap-cakap (sebelum lahir) memiliki awal yang menonjol dalam perkembangan kecerdasan linguistik verbal” (Campbell, dkk dalam Musfiroh, 2008:2.7). Karena didalam kecerdasan linguistik-verbal terdiri atas banyak aspek, dalam penelitian ini dibatasi pada perkembangan bahasa.

Secara umum kebanyakan orang mendefinisikan bahasa sebagai rangkaian kata bermakna yang diatur dalam suatu tata bahasa. Pendapat ini didasarkan pada apa yang terlihat dari luar bahwa seseorang dapat berbicara pada orang lain dengan menggunakan bahasa yang memiliki arti dan aturan tertentu. Hult & Howard (Hidayani 2008:11.3) “mengatakan bahwa sesungguhnya bahasa adalah ekspresi kemampuan manusia yang bersifat *innate* atau bawaan.” Sejak lahir kita telah dilengkapi dengan kapasitas untuk dapat menggunakan bahasa. Kemampuan

menggunakan bahasa bersifat instingtif (naluriyah) akan tetapi kapasitasnya pada setiap orang berbeda. Selama masa pra sekolah anak secara bertahap menjadi anak yang terampil dalam membuat pesan dan pesan yang disampaikan secara jelas. Anak mulai dapat mengontrol volume suara yang disesuaikan pendengarnya. Anak juga mulai memastikan apakah pendengarannya dapat memahami apa yang diucapkannya, dan tanpa diminta, anak akan mengulangi pembicaraannya bila dibutuhkan. Perkembangan bahasa lain yang terjadi adalah bermain peran, anak usia 4-6 tahun dapat memainkan peran yang lebih dewasa dari usianya. Anak juga akan berupaya untuk meniru suara orang dewasa itu dan bertingkah laku sesuai peran yang ditirunya.

Pada usia 4-6 tahun terdapat berbagai macam masalah yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak. Masalah-masalah ini terkait dengan perkembangan bahasa dan bicara yang terlambat. Sekitar 3% dari anak mengalami keterlambatan perkembangan bahasa. Masalah ini biasanya lebih banyak terjadi pada anak laki-laki daripada perempuan. Ada beberapa permasalahan yang umum di masa ini, seperti adanya kesulitan untuk mengungkapkan keinginan secara verbal. Permasalahan tersebut antara lain: kemampuan untuk mengungkapkan ide-ide, keinginan, perasaan secara verbal dan mulai berkembang pada anak memasuki ulang tahun-tahun pertama. Kesulitan untuk berkomunikasi dengan menggunakan kalimat lengkap yaitu penggunaan kalimat yang lengkap dalam suatu percakapan, berhubungan dengan lingkungan tempat tinggal anak.

Bermain peran adalah bermain dengan berbagai benda dengan memanfaatkan benda tersebut untuk memprementasikan sesuatu, mengembangkan imajinasi dan kemampuan berbahasa. Menurut Komara (2009) melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan

berbagai strategi pemecahan masalah. Bermain peran membuat anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang mereka miliki. Menurut Raodhatul (Depdikbud, 1964:171) "Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain". Bermain peran dapat digunakan untuk melatih para anak mengekspresikan masalah-masalah hubungan manusia. Bermain peran bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan perasaan, sikap dan nilai. Melalui bermain peran, anak mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasil yang diperoleh siswa selanjutnya didiskusikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Hasan (1996:266) mengemukakan bahwa proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan anak mampu menghayati tokoh yang dikehendaki. Keberhasilan anak dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang. Bermain peran atau bermain pura-pura lebih banyak dilakukan oleh anak yang kurang pandai menyesuaikan diri daripada oleh anak yang pandai menyesuaikan diri. Bermain pura-pura sendiri dapat dibedakan dalam bentuk minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda-benda mati, bermain pura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minum dengan menggunakan cangkir kosong, bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam keluarga, situasi di tempat praktek dokter yang mengobati anak sakit, dan sebagainya. Bentuk kegiatan bermain peran atau bermain pura-pura merupakan cermin masyarakat disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terulang dalam kegiatan bermain pura-pura tersebut. Kegiatan bermain peran ini terbagi dalam dua jenis kegiatan bermain, yaitu makro dan

mikro. Bermain peran besar (makro) memerlukan kostum dan perlengkapan sesuai yang diperankan anak. Bermain peran kecil (mikro) adalah permainan yang memerlukan peralatan tiruan (mainan).

Menurut Mulyasa (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Asumsi pertama, secara implisit bermain peran mendukung sesuatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi (disini pada saat ini). Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Ketiga, anak mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Keempat, bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan masalah tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Menurut Rosa dalam *Tabloidnova.com* (2010), "salah satu manfaat bermain peran adalah bisa mempelajari banyak peran di sekeliling mereka dan di lingkungan luar mereka, misal jadi dokter, polisi, perawat, guru. Anak juga akan berfantasi dan meniru sehingga perkembangan kognitif mereka berkembang dengan baik." Menurut Lita Edia (2011), bermain adalah bisnis anak-anak. Bermain peran adalah salah satu permainan favorit anak-anak. Semua benda yang ada di sekitar anak dapat dialihfungsikan menjadi alat bermain yang asyik. Bagi orang dewasa, permainan ini tampak sepele, biasa dan wajar. Bermain peran ini anak belajar banyak hal. Anak mengenal lingkungan, merasakan dan

memaknai lingkungan melalui permainan ini. Manfaat bermain peran adalah menggali imajinasi. Melalui permainan anak berimajinasi, imajinasi akan memacu daya kreativitas anak. Manfaat kedua adalah menambah kemampuan bahasa. Ada banyak kosakata baru yang anak kuasai. anak berbicara layaknya orang yang sedang mereka tiru. Biasanya anak meniru kita orangtuanya atau orang yang terdekat dengan mereka, Manfaat selanjutnya adalah memupuk rasa mampu. Anak yang memainkan peran orang dewasa, membuat anak merasa sudah mampu melakukannya. Rasa mampu inilah yang akan memupuk konsep diri positif pada anak-anak. Jika bermain peran ini dilakukan bersama teman-temannya, maka akan tumbuh kemampuan untuk berkomunikasi, kepemimpinan dan kemampuan mengelola emosi.

Bermain peran adalah permainan yang sangat aktif. Melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera anak. Saat anak merasa perlu mencipta benda-benda yang diperlukan, otot motorik halus juga akan anak pergunakan. Contoh bermain peran yaitu alat rumah tangga mainan (permainan masak-masakan), permainan miniatur, mainan berkarakter tokoh kartu, kostum peran tertentu. Keuntungan bermain peran, yaitu: mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, anak belajar mengontrol diri, meningkatkan daya kreatifitas, dan mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda disekitarnya. Bermain peran juga sebagai cara mengatasi kemarahan, kekuatiran, iri hati dan kedukaan. Kegiatan bermain peran menjadikan anak memiliki kesempatan untuk bergaul dengan anak lainnya, kesempatan mengelola emosi, saat pihaknya menang atau kalah, dan menjadi sarana mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses

kelompok sosial. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran tidak terlepas dari kegiatan tanya jawab dan evaluasi. Pembelajaran dengan menggunakan bermain peran anak akan menemukan bahwa dengan pemeranan para pemain dan pengamat memiliki kesempatan untuk merefleksikan apa yang sedang terjadi. Hamalik (Cahyaningsih, 2009:5) juga menyatakan bahwa, "metode bermain peran dapat mendorong anak untuk mempelajari masalah-masalah sosial yang dapat memupuk komunikasi antar insani dikalangan anak di kelas." Melalui kegiatan bermain peran anak akan aktif membicarakan masala-masalah yang ditemuinya, menginformasikan hasil pengalaman melalui kegiatan berbicara.

Dalam kegiatan memasak ada keterampilan bereksperimen, yaitu membuat dan bereksplorasi. Dalam kegiatan memasak, anak juga dapat berlatih keterampilan mewarnai, menambal, memotong, mengiris, mendisain, mengestimasi suatu takaran/ukuran, ataupun membuat sesuatu yang berbeda dari makanan yang dimasak atau dibuat. Dalam kegiatan ini, anak diberi kesempatan untuk berimajinasi, menemukan hal yang menarik, menata dan menyajikannya dengan tidak mengurangi kesan positif terhadap makanan tersebut. Memasak bukanlah aktivitas bermain-main atau menyiapkan makanan, tetapi mengembangkan kreativitas dan kepekaan anak terhadap rasa dan jenis makanan dengan cara yang menyenangkan. Dapur sebagai tempat anak belajar memasak juga bisa menjadi laboratorium dan studio bagi anak. Melalui kegiatan masak-masakan anak dapat belajar matematika, seperti menghitung dan mengukur. Belajar membaca simbol dan menyimpulkan. Menemukan misteri suatu rasa atau kenikmatan makanan. Serta membangun kepercayaan diri dengan hasil yang mereka buat sendiri.

Peserta didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan.

Di sekolah gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas guru akan berhadapan dengan sejumlah peserta didik dengan latar belakang kehidupan yang berbeda, status sosial mereka juga bermacam-macam, demikian juga halnya mengenai jenis kelamin mereka serta postur tubuh mereka ada yang tinggi, rendah, dan sedang, artinya secara fisik selalu ada perbedaan. Perbedaan dalam aspek biologis dapat jadi menentukan perbedaan dalam kapasitas kecerdasan anak. Pendidik meyakini bahwa proses pembelajaran menghasilkan perubahan kecerdasan anak. Hal ini terlihat dari perubahan reaksi peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), Arikunto (1998) menjelaskan, "Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama." Subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok A TK Kuncup Harapan Banjar yang berjumlah 13 orang anak dengan 6 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. anak ini dipilih menjadi subjek penelitian mengingat di TK Kuncup Harapan Banjar pada peningkatan perkembangan kecerdasan jamak anak belum berkembang.

Penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Akhir siklus I ditandai dengan evaluasi begitupun dengan siklus II dan siklus selanjutnya bila belum memenuhi target penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam observasi yaitu mengobservasi secara langsung kegiatan pembelajaran di kelas, seperti guru pada saat membuka pelajaran, menyampaikan materi dan menutup pelajaran, mengobservasi anak dalam proses pembelajaran dan kegiatan yang dilakukan pada rencana refleksi, peneliti mengkaji dan merenungkan hasil

penelitian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk direncanakan tindakan pada siklus selanjutnya.

Dalam penelitian ini, dilibatkan 1 variabel bebas yaitu metode bermain peran dalam permainan masak-masakan dan 1 variabel terikat yaitu kecerdasan jamak anak. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi. Observasi didasarkan pada instrumen pedoman penilaian. Penilaian dilakukan dengan pemberian skor. Indikator perkembangan kecerdasan jamak anak adalah: berani mengungkapkan pendapatnya, mengutarakan pendapat kepada orang lain, melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa, memberikan pendapat pada suatu persoalan, melakukan diskusi secara sederhana (tentang cara memasak/tugas kelompok).

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan melihat deskripsi pada rubrik penskoran. Pemberian skor disesuaikan dengan kemampuan siswa pada setiap aspek dengan rentangan skor 1-3. Jadi skor maksimal ideal adalah 18. Teknik analisis data menggunakan dua metode analisis data yaitu, metode analisis statistik deskriptif dan metode deskriptif kuantitatif. penelitian analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi, menghitung angka rata-rata (*mean*), menghitung median, menghitung modus, menyajikan data ke dalam grafik polygon dan metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan perkembangan kecerdasan jamak anak pada anak yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I diperoleh *mean* (*M*) sebesar 7,62 *median* (*Ma*) sebesar 10, dan *modus* (*Mo*) sebesar 11. Jika, nilai *mean*, *median*, dan *modus* tersebut digambarkan kedalam kurva poligon, maka akan membentuk kurva poligon juling negatif. Untuk menentukan tingkat belajar siswa

maka, rata-rata dibandingkan dengan kriteria Penilaian Acuan patokan.

Media/alat bantu akan dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir, memperbesar minat, dan perhatian anak untuk belajar. Media juga memberikan pengalaman nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap anak didik, media dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan serta anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar disamping mendengarkan uraian guru. Anak akan senang melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan mengenai kemampuan meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak melalui permainan masak-masakan dari siklus I hingga siklus II. Rata-rata persentase kemampuan meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak melalui permainan masak-masakan pada siklus I diketahui sebesar 50,8% berada pada kriteria sangat rendah. Pada siklus II rata-rata persentase anak diketahui sebesar 80,75% dan berada pada kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kemampuan meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak melalui permainan masak-masakan dari siklus I ke siklus II sebesar 29,95%. Peningkatan ini terjadi karena adanya penggunaan media masak-masakan dalam pembelajaran di kelas.

Peningkatan kemampuan meningkatkan perkembangan kecerdasan bahasa anak pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media masak-masakan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media masak-masakan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak ternyata sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasanya. Pencapaian kemampuan yang optimal memerlukan pula proses pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang optimal tidak hanya

tugas guru saja, melainkan juga diperlukan partisipasi dari anak dan warga di lingkungan sekolah. Kemampuan sekolah dalam pengadaan sarana dan prasarana juga mendukung suksesnya suatu pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil uraian diatas dapat disimpulkan, terdapat peningkatan kemampuan perkembangan kecerdasan jamak anak kelompok A di TK Kunci Harapan Banjar setelah menggunakan metode bermain peran dari siklus I ke siklus II sebesar 29,95%. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan perkembangan kecerdasan jamak setelah penerapan metode bermain peran masak-masakan anak pada siklus I sebesar 50,8% menjadi sebesar 80,75% pada siklus II yang ada pada kategori tinggi. Dengan demikian penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak kelompok A di TK Kunci Harapan Banjar tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran agar guru-guru mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Arikunto, 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Erek, Bagus. Kecerdasan linguistik. Tersedia pada: <http://baguserek.blogspot.com/2011/01/cara-mengembangkan-kecerdasan.html>. Diakses pada tgl 23 april 2013
- Efendi, Agus. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21: Kritik MI, EI, SQ, AQ dan Successful Intelligence* atas IQ. Bandung : Alfabeta, 2005. <http://harjanabantul.blogspot.com/20>

- 08/10/kecerdasan-linguistik-dan-pengembangan.html. Diakses pada tanggal 25 Mei 2013.
- Hasan.1996. Metode Bermain Peran. Tersedia pada <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/metode-pembelajaran-bermain-peran.html>. Diakses pada tanggal 25 Mei 2013.
- Hildayani, Rini, dkk. 2005. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik (Cahyaningsih, 2009 : 5)
<http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/02/skripsi-efektivitas-penggunaan-metode.html>. Diakses pada tanggal 22 Mei 2013.
- Komara, Endang., (2009), Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif, http://dahliahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html. (akses 23 April 2013)
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kemeneterian Pendidikan Nasional
- Lita. Edia, (2011), Manfaat Bermain Peran. Tersedia pada: <http://www.asahasuh.com/prasekolah/128-manfaat-bermain-gpura-purag-bagi-perkembangan-anak.html>. Diakses pada: 23 April 2013.
- Musfiroh, Tadkiroatun .2008. Kecerdasan Majemuk. Universitas Terbuka.
- Montolalu B.E.F. dkk. 2007.
Bermain Dan Permainan Anak.Universitas Terbuka
- Mulyasa. 2011. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Role Playing atau Bermain Peran. Tersedia Pada <http://sharinkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/>. diakses tgl 22 mei 2012)
- Rosa, (2010), Manfaat Bermain Peran.Tersedia pada <http://www.tabloidnova.com/Nova/Keluarga/Anak/Manfaat-Bermain-Peran>. Diakses pada:24 april 2013
- Raodhatul Jannah, (Depdikbud, 1964:171) Metode Bermain Peran. <http://raodhatuljannah.blogspot.com/2012/05/metode-bermain-peran.html>. Di akses pada tanggal 20 Mei 2013

