

PENERAPAN PERMAINAN BERBASIS KECERDASAN MAJEMUK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Aini Indriasih
Jamaludin

Abstrak

Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam maupun dari luar individu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan permainan berbasis kecerdasan majemuk terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini di TK Kaliwungu kabupaten Kudus. Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2016, dengan sampel penelitian sebanyak 30 anak. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen atau eksperimen semu dengan *One Group desain pre test – post test*

Pengumpulan data menggunakan pedoman observasi dan tes perbuatan. Sedangkan metode analisis data menggunakan uji beda analisis Uji t, yang sebelumnya dilakukan uji normalitas data dan homogenitas varian, dilanjutkan uji linier regresi sederhana.

Hasil penelitian diperoleh rerata pada saat sebelum diberi perlakuan sebesar 71 dan setelah perlakuan sebesar 86,500. Dengan demikian ada perbedaan rerata antara rerata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Uji beda diperoleh skor 0,047. Maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penerapan permainan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di TK Kaliwungu Kudus. Uji regresi diperoleh skor 0,372, dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan permainan berbasis kecerdasan majemuk berpengaruh 37,2% terhadap kenaikan kreativitas anak, dan masih ada 63,8% pengaruh dari variabel lain.

Kata-kata kunci: kecerdasan majemuk, anak usia dini, kreativitas.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik yang meliputi koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan yang meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosio emosional yang meliputi sikap dan perilaku, bahasa dan komunikasi, sesuai

dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Yuliani Nurani, 2009)

Penyelenggaraan PAUD baik formal maupun non formal banyak mendapatkan kritik dari berbagai kalangan. Pendekatan dan muatan akademik mendominasi kegiatan belajar di lembaga ini. Hampir seluruh waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik. Anak duduk di kursi masing-masing mengerjakan lembar tugas menulis angka atau huruf, sedikit sekali kegiatan belajar yang dilakukan dalam bentuk bermain. Akibatnya kebutuhan dasar bermain yang berkaitan dengan perkembangan emosi, sosial, bahasa, dan seni belum maksimal dilakukan. Dengan demikian hal ini akan mempengaruhi kualitas perkembangan aspek emosi, sosial, bahasa dan seni yang terabaikan.

Kondisi kegiatan belajar seperti ini kurang mendukung anak melewati tahapan perkembangan, yaitu tahapan bermain sendiri, bermain bersama, dan bermain asosiatif. Pada akhirnya anak akan kesulitan mencapai tahapan perkembangan bermain bersama (kooperatif). Dampaknya anak akan mengalami kesulitan kerja sama dengan orang lain. Nantinya anak akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri, berinteraksi, dan bersinergi dalam kehidupan sosialnya di masyarakat.

Pada kenyataannya di TK Kaliwungukabupaten Kudusmasih terjadi, pembelajaran yang berpusat pada guru, anak sebagai objek pembelajaran. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran di sekolah cenderung mengoptimalkan kemampuan akademik. Sementara pengembangan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, belum banyak dilakukan. (Yuliani Nurani (2010) Padahal seharusnya guru sebagai agen pembelajaran memiliki kompetensi serta kewenangan untuk mewujudkan tujuan pendidikan sesuai dengan undang-undang. Membiasakan anak memiliki pola pikir dan pola tindak yang kreatif, karena pada rentang usia dini, anak mengalami masa usia keemasan (*golden Age*), dimana anak peka terhadap pengaruh dan perubahan yang berasal dari lingkungan sekitarnya termasuk pengembangan bakat kreatif. Yuliani Nurani (2010)

Bakat kreatif pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Dalam pelaksanaannya permainan bagi anak perlu memperhatikan kodrat anak yang pada dasarnya senang bermain. Berhubungan dengan pernyataan di atas, maka dalam penelitian ini diterapkan kegiatan bermain bagi anak usia dini berbasis kecerdasan majemuk yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreatifitas anak.

Permasalahan penelitian ini, ialah: Bagaimanakah kegiatan bermain berbasis kecerdasan majemuk yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini ?

Adapun tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh positif manfaat permainan berbasis kecerdasan majemuk terhadap kreativitas anak TK.

Dalam teori kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) dinyatakan bahwa semua anak pada dasarnya cerdas dan bahwa anak memiliki cara yang tidak selalu sama untuk menjadi cerdas. (Gardner dalam Musfiroh, 2008)

Garnerd dalam Morrison (2012), menguraikan sembilan kecerdasan dalam kecerdasan majemuk, yaitu :Kecerdasan Verbal- Linguistik, Kecerdasan Logis Matematis, Kecerdasan Visual Spasial, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Naturalis

Semiawan (2000) menyatakan bahwa adanya perbedaan individu dalam hal kemampuan bawaannya menyebabkan setiap individu memiliki satu atau dua kecerdasan yang dapat diunggulkan dari dalam dirinya. Kecerdasan yang khusus tersebut apabila ditumbuhkembangkan secara optimal akan dapat menjadi keunggulan bagi anak tersebut. Setiap individu memiliki cara yang berbeda untuk mengembangkan berbagai kecerdasan yang ada dalam dirinya. Untuk itulah dalam proses pendidikan dan pembelajaran khususnya setiap anak harus mendapat perlakuan yang berbeda sesuai dengan potensi kecerdasannya masing-masing.

Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas dalam kehidupannya, sehingga semua kegiatan selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain. Melalui bermain dan alat permainannya, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi

dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengarkan dan dirasakannya. Sejalan pernyataan tersebut, Mulyasa (2012) mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportifitas. Di samping itu bermain dapat juga mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini. (Mulyasa, 2012). Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, karena bermain bagi mereka merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Permasalahan yang terjadi adalah anak dibelajarkan tidak melalui bermain, padahal dunia mereka adalah dunia bermain. Pembelajaran yang demikian dapat membebani pola berpikir anak dan pada akhirnya dapat mematikan kreativitas.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Menurut Montolalu (2009:1.15) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut : (a) bermain memacu kreatifitas anak, (b) bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak, (c) bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, (d) bermain bermanfaat untuk melatih empati, (e) bermain bermanfaat mengasah panca indera, (f) bermain sebagai media terapi /pengobatan, (g) bermain itu melakukan penemuan.

Karena dalam bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khalayaknya dan sekaligus dapat memacu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi

pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

Beberapa ahli pendidikan diantaranya Vigotsky, Elkind, Barnett dan Storm, menganggap bahwa bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu anak.

Kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini, karena kreativitas sangat berpengaruh dalam pengembangan aspek-aspek lainnya, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir anak juga tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti maka hal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi

Seseorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran.

Munandar (2004) melalui penelitiannya, menyebutkan ciri-ciri kepribadian dari kreativitas orang Indonesia, yaitu: 1) Mempunyai daya imajinasi kuat, (2) Mempunyai inisiatif, (3) Mempunyai minat luas, (4) Mempunyai kebebasan dalam berpikir, (5) Bersifat ingin tahu, (6) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, (7) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, (8) Penuh semangat, (9) Berani mengambil risiko, (10) Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

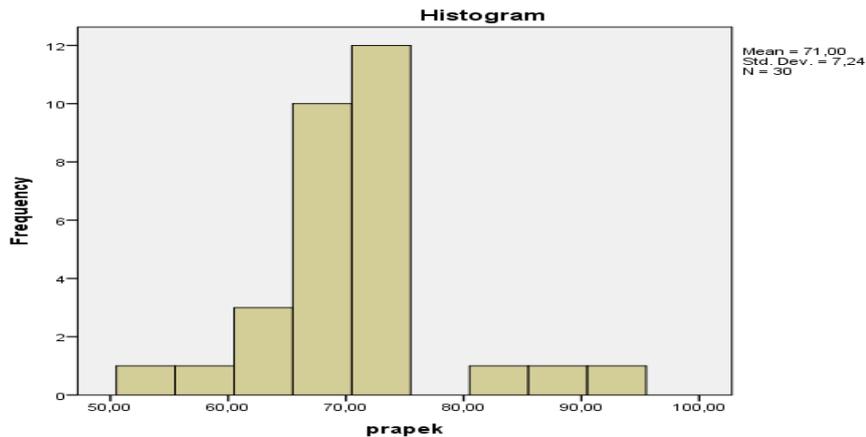
Ciri-ciri inilah yang perlu dikembangkan pada anak muda Indonesia agar dapat dikatakan sebagai Manusia yang Kreatif. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri non aptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Lebih lanjut Munandar (2004) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru

berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya dan memperinci.

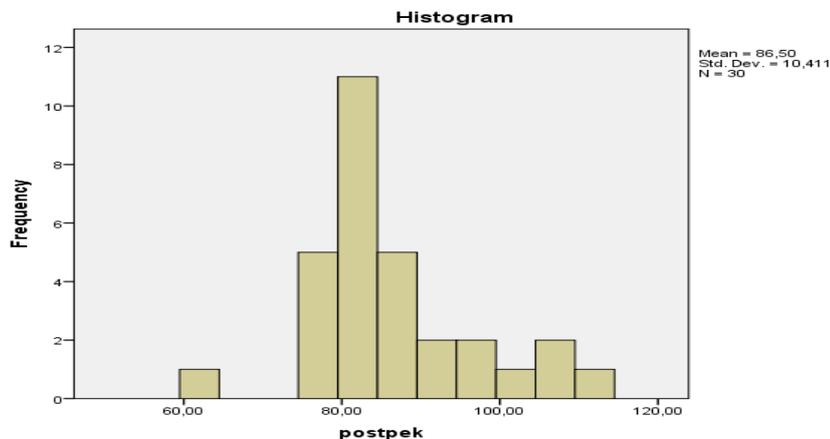
Penelitian ini akan dilakukan di TK kelompok B kecamatan Kaliwungu kabupaten Kudus, yang berjumlah 30 anak. Adapun waktu pelaksanaannya pada semester I, yaitu mulai bulan Juli sampai dengan September 2016. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian quasi eksperimen yang melihat efektifitas penerapan permainan berbasis kecerdasan majemuk yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik. Adapun desain penelitian ini menggunakan *One Group Pre Tes Post Test Design*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan mengamati proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil peningkatan kreativitas anak usia dini sebagai pengaruh dari pembelajaran dan tes perbuatan yang mengukur tingkat kreativitas anak, dan dianalisis menggunakan t-test yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

B. Hasil Penelitian

Dari hasil olah data melalui program SPSS, diperoleh deskriptif statistics berikut ini: diketahui bahwa rata-rata (*mean*) skor kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan sebesar 71 skor terendah (*minimum*) 53, dan tertinggi (*maximum*) 92. Diperoleh median (*percentiles 50*) sebelum eksperimen 70,50 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa mendapat skor di atas 70,50, dan setengah lainnya mendapat nilai di bawah 70,50. Standar deviasi (SD) sebesar 7.23974. Dengan demikian jika digambarkan melalui histogram dapat dilihat sebagai berikut:



Hasil analisis deskriptif sesudah diberikan perlakuan rata-rata (*mean*) skor kreativitas 86,50, dengan skor terendah 62 dan skor tertinggi 113. median (*percentiles 50*) 83,500 menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa mendapat skor di atas 83,500 dan setengah lainnya mendapat nilai di bawah 83,500, dan perolehan standar deviasi (SD) 10,41137. Dapat digambarkan melalui histogram seperti berikut ini:



Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk yang digunakan dalam penelitian ini dapat membantu anak mencapai peningkatan kreativitas, yaitu dengan mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 60 dan 75% dari jumlah anak. Sedangkan tatkala sebelum diberikan perlakuan belum mencapai kreativitas seperti yang diharapkan dan hal ini dapat dilihat dari rata-rata mencapai skor masih dibawah KKM.

Uji Perbedaan

T-Test

Group Statistics

Tabel. 4.1

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KREATIV	1,00	30	71,0000	7,23974	1,32179
	2,00	30	86,5000	10,41137	1,90085

Dari tabel 4.1 di atas terlihat bahwa rata-rata skor kreativitas sebelum diberi perlakuan sebesar 71 dan sesudah diberi perlakuan sebesar 86,5. Maka setelah perlakuan skor kreativitas lebih besar dari pada skor kreativitas sebelum perlakuan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan berbagai permainan berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Kaliwungu kabupaten Kudus.

Uji Regresi

Regression

Tabel. 4.2

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	24,235	15,369		1,577	,126			
praprek	,877	,215	,610	4,072	,000	,610	,610	,610

a. Dependent Variable: postpek

Dari tabel 4.2 Coefficients di atas dapat dibuat persamaan regresinya: $y = 24,235 + 0,877 X$. Dengan demikian maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan tabel Anova berikut

Tabel. 4.3

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1169,006	1	1169,006	16,577	,000 ^b
	Residual	1974,494	28	70,518		
	Total	3143,500	29			

a. Dependent Variable: postpek

b. Predictors: (Constant), prapek

Berdasarkan pada tabel 4.3 Anova nilai sig = 0,000 = 0% lebih kecil dari 5% berarti Ho ditolak artinya persamaan linier. Selanjutnya dapat dilihat besar kontribusi X terhadap Y, disini dibaca pada output Model Summary berikut:

Tabel. 4.4

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,610 ^a	,372	,349	8,39748	,372	16,577	1	28	,000

a. Predictors: (Constant), prapek

Besar kontribusi X terhadap Y dilihat pada nilai R Square = 0,372 = 36,2% (menunjukkan nilai yang cukup). Artinya X mempengaruhi Y sebesar 37,2%, masih ada pengaruh variabel lain sebesar 63,8%.

C. Pembahasan

Dari berbagai permainan yang dipraktekkan diperoleh hasil observasi yang telah diuraikan di atas. Di samping itu penelitian ini juga mengobservasi aktivitas anak sebelum dilakukan eksperimen dan perubahan setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil perolehan dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Kenaikan Aspek Kecerdasan Majemuk Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	ASPEK	PRE- PERLAKUAN	POST- PERLAKUAN	GAIN
1	Verbal Linguistik	271	346	75
2	Logika Matematika	259	317	58
3	Visual Spasial	270	336	66
4	Body Kinestetik	256	304	48
5	Musikal	259	340	81
6	Intrapersonal	272	314	42
7	Interpersonal	278	320	42
8	Naturalis	265	318	53

Dari tabel 4.5 di atas dapat dilihat kenaikan aspek kecerdasan majemuk sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran.

Pada aspek verbal linguistik hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 271 dan setelahnya diperoleh skor 346, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 75. Hal ini dapat dimaknai bahwa kreativitas anak-anak mulai muncul dengan adanya stimulasi positif yang diberikan guru berupa pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan permainan misalnya menceritakan diri sendiri, menyebut nama benda yang dipegang, menceritakan gambar dimana waktu pelaksanaan penelitian guru memberikan tugas pada anak menceritakan cara menghias nasi kuning. Dengan demikian penerapan pembelajaran ini meningkatkan kreativitas dan kecerdasan verbal linguistik. Hal ini seperti yang dikemukakan Goleman (2004) bahwa Kecerdasan verbal linguistik berbeda dengan kecerdasan intelektual, kecerdasan ini dapat ditingkatkan lewat latihan.

Pada aspek logika matematis hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 259 dan setelahnya diperoleh skor 311, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 58. Logika Matematika yang terdiri dari indikator mengelompokkan bentuk, menghitung jumlah, memisahkan berdasarkan warna, serta menyebut dan membilang gambar atau benda. Dimensi ini menjelaskan pada kita bahwa anak yang memiliki kecerdasan Logika Matematika bagus otomatis akan mampu melakukan tugas-tugas seperti yang tersebut pada indikator untuk mengekspresikan isi hatinya sebagai manifestasi dari kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiroh (2008), bahwa kecerdasan matematis-logis telah

muncul sejak anak usia 2-3 tahun. Indikator yang muncul adalah kepekaan terhadap angka, senang melihat angka, menyukai komputer, maze, sering mengajukan pertanyaan tentang sebab akibat, dapat menjelaskan masalah-masalah ringan dan menghabiskan banyak waktu yang untuk bermain yang membutuhkan kemampaan konstruksi. Dengan melihat kenaikan indikator-indikator tersebut dapat dimaknai bahwa anak meningkat kreativitasnya kaitannya dengan kecerdasan logika.

Aspek Visual Spasial hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 270 dan setelahnya diperoleh skor 336, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 66. kecerdasan Visual spasial ini meliputi kepekaan terhadap warna, menikmati gambar, membuat coretan, menikmati foto-foto. Dan ini pada anak usia 2-3 tahun sudah mulai muncul. Ciri-ciri munculnya kecerdasan ini menurut Musfiroh (2008) anak memiliki kemampuan berpikir topologis, yakni berpikir yang bersifat menguraikan bagian-bagian dari suatu objek, pada awal masa kanak-kanak memiliki kepekaan-kepekaan artistik yaitu merasakan keindahan dalam komposisi bentuk dan warna dan ini akan bertahan hingga lanjut usia. Dari peningkatan kecerdasan visual spasial ini dapat dilihat dari kegiatan anak dalam pembelajaran contoh kerajinan ketika anak mencocok gambar, mewarnai gambar, melukis bebas. Hasil yang diperoleh anak lebih bagus lebih rapih karena anak sudah berlatih, sehingga dapat dikatakan meningkat kreativitasnya.

Pada aspek Musikal hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 259 dan setelahnya diperoleh skor 340, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 81. Menurut Campbell (2002) individu yang cerdas dalam musik memiliki kemampuan mengorganisasikan beberapa jenis suara ke dalam pola yang bermakna, mampu merespon terhadap musik secara kinestetik. Juga mampu menikmati improvisasi dan bermain dengan suara atau bunyi. Perlu juga diketahui bahwa kecerdasan musik memiliki peran yang besar bagi perkembangan otak. Musik memiliki sifat unik yang membuka pintu gerbang memasuki pikiran dan wawasan yang baru. Musik berperan sebagai stimulan setiap kali kita memerlukan peningkatan kreativitas dalam kehidupan. (Musfiroh, 2008) musik melatih seluruh otak karena ketika menyimak sebuah lagu, otak kiri (*linguistic-*

verbal dan matematis-logis) akan memproses liriknya, sementara otak kanan (irama, persamaan bunyi, gambar, emosi dan kreativitas) akan memproses musiknya (Lwin, et al., 2015).

Aspek kecerdasan Body Kinestetik hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 256 dan setelahnya diperoleh skor 304, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 48. Menurut Schmidt (2002) perkembangan kinestetik atau kecerdasan olah tubuh merangsang seseorang untuk mengolah tubuh secara ahli atau untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Ini termasuk kemampuan menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Olah ragawan, penari, koreografer dan pantomim sangat membutuhkan kecerdasan olah tubuh ini. Dari hasil observasi saat pembelajaran yang menerapkan permainan berbasis kecerdasan majemuk terlihat anak mampu melakukan gerakan-gerakan seperti menggunting tali, memotong wortel, telur dadar, mengiris mentimun, menghias telur rebus. Hal ini dapat dikatakan kinestetik atau keterampilan motoriknya berkembang, sehingga terlihat hasilnya sudah cukup bagus. (lihat lampiran foto-foto anak)

Aspek kecerdasan Intrapersonal hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 272 dan setelahnya diperoleh skor 314, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 42. Kecerdasan Intrapersonal sebagai kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut (Armstrong, 2003) kecerdasan ini merupakan akses menuju kehidupan emosional seseorang dan kemampuan membedakan emosi pengetahuan akan kekuatan dan kelemahannya sendiri (Armstrong dalam Musfiroh, 2008). Komponen dari kecerdasan ini adalah kemampuan memahami diri sendiri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kesadaran akan suasana hati, motivasi, dan menghargai diri sendiri. Kemampuan memahami diri berarti mengetahui siapa dirinya, apa yang dapat dan ingin dilakukannya, bagaimana reaksi diri terhadap situasi dan cara menghadapinya serta kemampuan mengarahkan dan mengintrospeksi diri.. Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan dunia batin, kecerdasan yang bersumber pada pemahaman diri secara menyeluruh guna menghadapi merencanakan, dan memecahkan berbagai persoalan (Campbell, 2002).

Peningkatan kreativitas yang muncul dari kecerdasan ini adalah ketika anak mau menghargai karya temannya, bekerja sama dengan temannya, dan menjawab pertanyaan teman atau guru ketika anak menceritakan hasil karyanya sendiri.

Aspek kecerdasan Interpersonal hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 278 dan setelahnya diperoleh skor 320, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 42. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan menanggapi dengan tepat suasana hati, maksud perasaan, dan keinginan orang lain. Juga kemampuan bekerjasama dengan orang lain. (Armstrong, 2003) orang yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi sangat perhatian kepada orang lain, mampu membedakan tanda kesedihan, isyarat dan mampu menanggapi secara efektif tanda interpersonal dengan tindakan tertentu..dengan kata lain kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan, yakni berempati pada orang lain, mengorganisasikan sekelompok orang, dan membaca pikiran orang lain, berteman atau menjalin kontak. Hal ini terlihat dari selalu akur dengan temannya, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, dan mengembalikan mainan dan alat tulisnya ke tempat semula. Dengan adanya kenaikan skor setelah diberi perlakuan dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang kontekstual semakin meningkatkan kecerdasan interpersonalnya juga otomatis meningkatkan Kreativitas.

Aspek kecerdasan Naturalis hasil observasi sebelum perlakuan diperoleh skor 265 dan setelahnya diperoleh skor 318, sehingga ada gain atau kenaikan sebesar 53.

Kecerdasan naturalis adalah suatu kecerdasan yang kerkaitan dengan lingkungan alam, kecintaan terhadap tumbuhan dan hewan. Kecerdasan ini perlu dipupuk dengan kegiatan-kegiatan bercocok tanam, menyiram bunga, memelihara ikan. Pada saat pelaksanaan penelitian kecerdasan ini dilakukan dengan menanam kacang hijau, anak membawa gelas akua bekas diisi kapas dan air. Kegiatan anak adalah melihat perkembangan tumbuhan tersebut setiap hari, dan menceritakan pada guru dan teman-temannya secara bergantian. Kenaikan skor diasumsikan kenaikan kreativitas, hal ini dapat diketahui bahwa ada anak yang kacang hijaunya mati karena kurang air sementara teman lain tidak. Dengan demikian proses ini

mencerminkan tumbuhnya kreativitas akan tanggung jawabnya terhadap tugasnya mengobservasi tanaman dan menyiram.

Kreativitas merupakan manifestasi setiap individu, dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasi dirinya dan sebagai pemenuhan kebutuhan sebagaimana pendapat Maslow aktualisasi diri merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu sikap pemikiran dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak usia dini.

Sifat-sifat alami anak yang dapat menunjang kreativitas antara lain pesona, rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu, dan banyak bertanya (Rachmawati dan Kurniati, 2010). Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif, dan akuntabel. Untuk itu perlu direncanakan, dilaksanakan, serta dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkesinambungan, proporsional, dan profesional. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran antara lain pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, interaktif, memadukan pembelajaran dengan perkembangan, dan belajar dalam konteks nyata.

Teori Kecerdasan Majemuk membuka kemungkinan bagi setiap anak untuk belajar dan mencapai tugas perkembangan. Kecerdasan majemuk menghindarkan anak dari kegagalan tugas perkembangan, seperti rendah diri dan tidak bahagia, rasa ketidaksetujuan dan penolakan sosial, yang akan menyulitkan penguasaan tugas perkembangan baru. Tugas perkembangan akan terganggu jika anak tidak memperoleh kesempatan untuk belajar sesuai dengan apa yang diharapkan

D. Simpulan

Dari hasil penelitian dapat diambil simpulan sebagai berikut: 1) Diperoleh mean sebelum perlakuan sebesar 71, dengan nilai minimum 53, dan nilai maksimum sebesar 92. Sedangkan sesudah perlakuan diperoleh Mean sebesar 86,500, dengan nilai minimum 62, dan nilai maksimum sebesar 113. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perolehan skor kreativitas mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan, 2) Untuk uji t diperoleh 0,047 kurang dari 5% artinya signifikan H_0 tolak, atau terdapat perbedaan antara rata-rata skor kreativitas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa sesudah diberikan perlakuan skor kreativitas anak meningkat signifikan. Adapun nilai R Square diperoleh = 0,372, artinya permainan berbasis kecerdasan majemuk mempengaruhi peningkatan kreativitas sebesar 37,2%, sehingga masih ada pengaruh variabel lain sebesar 63,8%.

Saran

Disarankan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini guru dapat menerapkan pembelajaran dengan permainan berbasis kecerdasan majemuk, Selain itu guru hendaknya mengaktifkan anak dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan yang memberi stimulasi positif terhadap peningkatan kreativitas anak, dan menggunakan pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Armstrong Thomas (2003) setiap Anak Cerdas. Panduan Membantu Anak Belajar dengan memanfaatkan Multiple Intelligences-nya. Terj Rina Buntaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Campbell, Linda., Campbell, Bruce., Dickinson, Dee (1996). *Teaching & Learning Through Multiple Intelligences*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Jamaris, Martini, 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Lwin, May, et.al. (2005) *How to Multiply Your Child's Intelligence: Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.

- Montololu B. E. F.dkk.2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morrison, George. S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Munandar, Utami, 2004,*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh Tadkiroatun, 2008 *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Schmidt, Laurel. (2002). *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas*. Penerjemah Dharma, L.H. dan Astuti, R. Bandung: Kaifa.
- Yuliani Nurani.2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono, 2010, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan
- Rachmawati, Yeni, & Kurniati, Euis. 2003. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta, Dikti

