

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. ACUAN TEORI AREA DAN FOKUS PENELITIAN

1. Kecerdasan Intrapersonal

a. Pengertian Kecerdasan

Manusia dilahirkan dengan membawa kecerdasan dan kecerdasan itu berbeda pada setiap orang. Di zaman yang berkembang ini kecerdasan menjadi bagian yang penting untuk menghadapi tantangan kehidupan. Kecerdasan atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *Intelligence* diartikan sebagai kepandaian, atau akal. David dalam Mubayidh menambahkan bahwa “Kecerdasan adalah kemampuan sempurna (komprehensif) seseorang untuk berperilaku terarah, berpikir logis, dan berinteraksi secara baik dengan lingkungannya.”¹ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan kecerdasan merupakan kemampuan berpikir dan menggunakan akal yang bermanfaat ketika individu dihadapkan pada suatu kondisi tertentu.

Pengalaman memberikan pembelajaran yang berharga bagi anak untuk dapat menstimulasi berbagai kemampuan yang dimiliki agar

¹Makmun Mubayidh, *Kecerdasan&Kesehatan Emosional Anak* (Jakarta:Pustaka-Al-Kautsar,2006), p. 13.

menjadi kecerdasan yang optimal. Santrock menyatakan “*Inteligensi* adalah keahlian memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi pada, dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.”² Pengalaman mengajarkan pada manusia untuk dapat belajar memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan. Selain itu ia juga membelajarkan penyesuaian diri dengan lingkungan tempat tinggalnya. Kecerdasan mempengaruhi bagaimana manusia berperilaku dalam kehidupan. Wechsler dalam Sarwono menyatakan “*inteligensi* adalah sekumpulan atau keseluruhan kemampuan (*capacity*) individual untuk bertindak dengan tujuan, berpikir secara rasional, dan berurusan secara efektif dengan lingkungannya.”³ Kecerdasan membantu manusia dalam melihat sesuatu secara rasional dan menyingkirkan hal yang dianggap tidak rasional. Hal tersebut mengarahkan individu untuk berfokus pada tujuan yang ingin dicapainya. Lingkungan juga mempengaruhi bagaimana kecerdasan itu dapat terlatih dan bahkan berkembang dengan baik.

Kecerdasan memberikan dampak positif terhadap dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya. Sternberg mengemukakan bahwa “*Inteligensi* adalah aktivitas mental yang diarahkan pada adaptasi bertujuan terhadap, dan seleksi dan pembentukan, lingkungan dunia nyata yang

²John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), p. 134.

³Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), p. 154.

relevan dengan kehidupan seseorang.”⁴ Dari definisi tersebut dapat diartikan kecerdasan ialah kapasitas seseorang dalam tindakan tertentu, berpikir rasional, dan memberi dampak yang baik bagi dirinya sendiri atau lingkungannya. Manusia yang memiliki kapasitas kecerdasan dapat memberikan karya nyata atau keahlian untuk dapat berguna dalam hidup bermasyarakat.

Lingkungan memberikan andil dalam pembentukan kecerdasan seseorang. Ratna mengungkapkan kecerdasan dapat diartikan sebagai “kemampuan dan kapasitas seseorang untuk dapat menerima informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya, menyimpan informasi tersebut di dalam ingatan dan kemudian menjadikan pengetahuan yang sudah didapat menjadi dasar dalam tindakan sehari-hari.”⁵ Hal ini yang menjadikan landasan dalam belajar dari pengalaman. Pengalaman mengajarkan manusia pembelajaran hidup dalam bertindak dan berperilaku yang wajar di dalam kehidupan sosial.

Kecerdasan seseorang tidak hanya dapat diperoleh dari sekolah saja melainkan dari bagaimana individu berinteraksi dengan lingkungannya dan mendapatkan pengalaman hidup. Santrock menyatakan *Inteligensi* ialah “kemampuan verbal, keterampilan-keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan untuk belajar dari dan menyesuaikan diri

⁴Jonathan Ling & Jonathan Catling, *Psikologi Kognitif* terjemahan Noormalasari Fajar Widuri (Jakarta:Erlangga, 2012), p. 215.

⁵Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Anak Bayi-Prasekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), p. 3.

dengan pengalaman-pengalaman hidup sehari-hari.”⁶ Pernyataan tersebut menguatkan bahwa manusia dapat belajar di mana pun ia berada. Pembelajaran yang didapatkan melalui pengalaman langsung akan lebih bermakna bagi individu tersebut.

Kecerdasan juga berhubungan dengan budaya suatu daerah tertentu. Gardner dalam Friedman menyatakan Inteligensi atau kecerdasan adalah “kemampuan untuk melakukan hal tertentu, tetapi kepribadian secara umum dianggap sebagai menjadi sesuatu ketimbang melakukan sesuatu.”⁷ Jadi, inteligensi atau kecerdasan adalah kemampuan seseorang dapat menghadapi rentang masalah atau sesuatu yang dihasilkan mulai dari hal yang sederhana sampai pada yang kompleks dalam hal pemecahan masalah. Kecerdasan memberikan manusia ide untuk dapat menyelesaikan masalahnya. Individu dituntut untuk dapat membuat inovasi guna memberikan dampak yang baik dalam komunitas sosialnya. Dari pernyataan dan teori yang diungkapkan dapat disintesisakan kecerdasan atau *intelligence* merupakan kumpulan kemampuan dalam berpikir, berperilaku, memecahkan masalah dan menerima informasi dari lingkungan untuk dapat bertindak sesuai dengan situasi yang terjadi. Semua itu dapat memberikan sesuatu yang berdaya

⁶John W. Santrock, *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2002), p. 318.

⁷Howard S. Friedman & Miriam W. Schustack, *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern Edisi Ketiga* (Jakarta: Erlangga, 2006), Pp. 328-329.

guna dalam lingkup kehidupan sosialnya. Untuk itu, kecerdasan penting dimiliki oleh manusia guna menghadapi tantangan di dalam kehidupan. Inteligensi sendiri diartikan sebagai kemampuan merespons situasi baru dengan berhasil dan sebagai kapasitas belajar dari pengalaman lalu seseorang. Kemampuan yang lebih dikenal IQ itu lebih banyak mengukur kemampuan kognitif dan kecerdasan ini berkembang sejalan dengan penambahan usia seseorang dan mencapai puncaknya pada usia 19 tahun. Setelah itu ia mengalami penurunan sedikit dan berhenti perkembangannya pada usia yang makin bertambah kemudian mengalami penurunan terus-menerus dan akhirnya perkembangan berhenti. Kecerdasan itu cenderung bersifat bawaan namun pengaruh lingkungan yang mendukung akan membuat kapasitas kecerdasan itu berfungsi efektif dan optimal sebatas predisposisinya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan perkembangan yang optimal anak-anak perlu banyak diberi stimulasi kognitif yang sesuai dengan perkembangannya. Jadi, pada dasarnya anak memiliki sejumlah kecerdasan (kecerdasan jamak) berupa keterampilan dan kemampuan yang mewakili berbagai cara anak dalam belajar dan berinteraksi dengan diri sendiri dan lingkungannya. Kecerdasan jamak pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain.

Kecerdasan pun akan berkembang dengan baik karena melalui bermain anak selalu menghadapi berbagai masalah yang harus dihadapi

melalui proses berpikir dengan cepat dan tepat, termasuk kreativitas anak juga akan berkembang. Melalui bermain keberanian anak akan terpupuk dengan baik karena akan terbiasa dengan berbagai situasi dan kondisi yang selalu mereka hadapi. Rasa percaya diri dalam diri anak akan selalu berkembang dengan baik melalui bermain karena anak selalu berhadapan dengan persoalan dan situasi yang selalu berubah dan harus dilaluinya.

b. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan interpersonal menekankan kemampuan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain, maka kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan untuk berinteraksi dengan diri sendiri. Gardner dalam Amstrong menyatakan bahwa:

“Intrapersonal: Self-knowledge and the ability to act adaptively on the basis of that knowledge. This intelligence includes having an accurate picture of oneself (one’s strengths and limitations); awareness of inner moods, intentions, motivations, temperaments, and desires; and the capacity for self-discipline, self-understanding, and self-esteem.”⁸

Apabila diartikan, maka kecerdasan intrapesonal berarti pemahaman/pengetahuan diri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif atas dasar pengetahuan itu. Kecerdasan ini termasuk (1) memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kekuatan seseorang dan kelemahan), (2) kesadaran suasana hati, niat, motivasi, temperamen, dan

⁸ Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom 3rd ed* (Alexandria: ASCD, 2009), p. 7.

keinginan, (3) kapasitas untuk mendisiplinkan diri, memahami diri sendiri, dan menghargai diri sendiri.

Setiap karakteristik kecerdasan intrapersonal dideskripsikan sebagai berikut.

- (1) Memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kemampuan dan kelemahan seseorang)

Anak dengan kecerdasan intrapersonal akan memiliki gambaran yang akurat tentang dirinya sendiri yang meliputi kekuatan dan kelemahan. Artinya, anak dengan kecerdasan intrapersonal mengetahui secara jelas mengenai kemampuan dan kelemahan atau, suatu hal yang tidak dapat dilakukan oleh seseorang adalah hal yang berkaitan dengan kemampuan diri seseorang. Hal kemampuan ini dapat seseorang ketahui apabila ia sudah pernah mencoba untuk melakukannya.

Indikator yang berkaitan dengan karakteristik ini antara lain belajar mandiri atau sama artinya dengan belajar sendiri dan menerima kritik dari orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah anak yang lebih senang belajar sendiri. Yaumi dan Ibrahim menyatakan bahwa anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah bekerja sendiri lebih produktif daripada bekerja dalam suatu kelompok atau

tim.⁹ Artinya, seorang anak dengan kecerdasan intrapersonal akan lebih baik melakukan tugas sendiri dibandingkan apabila anak tersebut ditugaskan dalam kelompok. Hal itu terjadi karena anak dengan kecerdasan intrapersonal saat memiliki ide-ide hanya dapat dilakukan untuk diri sendiri dan tidak untuk bersama-sama atau kelompok. Selain itu Yaumi dan Ibrahim menyatakan bahwa anak dengan kecerdasan intrapersonal akan memiliki perasaan realistis terhadap kelebihan dan kelemahan dirinya dan mampu mengambil pelajaran dari keberhasilan dan kegagalan dalam hidup.¹⁰ Artinya, apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan tugasnya dan mendengar pernyataan dari orang lain mengenai hasil kerjanya anak akan mengetahui batas kemampuannya, menerima dengan baik kritik dari orang lain dan akan mencoba memperbaikinya.

(2) Kesadaran suasana hati, niat, motivasi, temperamen, dan keinginan

Kesadaran suasana hati, niat, motivasi, temperamen, dan keinginan merupakan karakteristik kecerdasan intrapersonal yang berkaitan dengan kesadaran dari dalam diri seseorang.

⁹Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), p. 156.

¹⁰*Ibid.*, p. 158.

Mood (suasana hati) menurut Jahja:

“umumnya berlangsung dalam waktu yang relatif lebih lama daripada emosi, tetapi intensitasnya kurang apabila dibandingkan dengan emosi. *Misalnya* apabila seseorang mengalami kemarahan (emosi) maka kemarahan ini tidak segera hilang begitu saja, tetapi masih terus berlangsung dalam jiwa seseorang.”¹¹

Artinya suasana hati (*mood*) adalah keadaan perasaan yang dapat mempengaruhi keseharian seseorang. Suasana hati ataupun emosi dapat muncul dalam diri seperti sedih, gembira, kecewa, benci, cinta, dan marah.¹² Watson dalam Sobur menambahkan takut sebagai salah satu emosi.¹³ Suasana hati yang muncul tersebut dapat dilihat dengan adanya reaksi ekspresi ataupun tindakan. Misalnya marah dapat ditunjukkan dengan ekspresi wajah cemberut ataupun menangis atau dengan tindakan misalnya memukul-mukul ataupun menendang, berteriak dsb. Berbagai reaksi dapat ditunjukkan dari berbagai suasana hati seseorang.

Motivasi menurut Mc. Donald dalam Islamuddin “*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.*” Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam

¹¹Yudrik Jahja, *Op.Cit*, p. 59.

¹² *Loc. Cit*

¹³ Alex Sobur, *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), p. 140.

pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁴ Motivasi artinya adanya suatu daya dari dalam diri seseorang melalui perasaan kemudian adanya tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Sartain dalam Purwanto menambahkan bahwa “pada umumnya suatu motivasi atau dorongan adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan atau perangsang.”¹⁵ Artinya, motivasi adalah suatu ungkapan dari dalam diri seseorang yang kemudian melahirkan tindakan untuk suatu tujuan atau perangsang tindakan tersebut. Misalnya “aku lapar maka aku pergi ke dapur untuk makan nasi”. Lapar merupakan suatu pernyataan dari dalam diri seseorang atau rasa lapar menjadi motivasi seseorang untuk makan, maka pasti “pergi ke dapur atau mencari makan di tempat yang terdapat makanan dan makan” adalah tindakan dan makan nasi adalah tujuan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang ditimbulkan dari suatu perasaan dan tindakan yang pasti dilakukan untuk

¹⁴ Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), p. 259.

¹⁵ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), p. 61.

mencapai tujuan. Dengan demikian, dapat dikemukakan oleh Jahja bahwa motivasi mempunyai tiga aspek, yaitu:

“(1) Keadaan terdorong dalam diri organisme, yaitu kesiapan bergerak karena kebutuhan misalnya kebutuhan jasmani, karena keadaan lingkungan, atau karena keadaan mental seperti berpikir dan ingatan;(2) perilaku yang timbul dan terarah karena keadaan ini; dan (3) sasaran atau tujuan yang dituju oleh perilaku tersebut.”¹⁶

Ketiga aspek tersebut dapat diartikan (1) Seseorang melakukan suatu hal ataupun kegiatan dengan kesiapan sebagai motivasi untuk mengerjakannya yang didasari akan kebutuhan diri; (2) seseorang melakukan sesuatu yang diakibatkan oleh situasi keadaan yang sedang terjadi; dan (3) tujuan dari tindakan seseorang.

Niat adalah “maksud tujuan suatu perbuatan.”¹⁷ Artinya niat adalah kehendak melakukan suatu perbuatan namun perbuatan tersebut belum tentu dilakukan. Misalnya “aku niat ke kampus”. Artinya aku hanya niat atau masih berada di dalam diri dan belum terlaksana atau seseorang belum menuju kampus. Dalam pada itu, keinginan dengan kata dasar ingin adalah “menghendaki atau sangat berharap.”¹⁸ Artinya, keinginan adalah suatu maksud yang ada pada diri seseorang

¹⁶ Yudrik Jahja, *Op.Cit*, p. 65

¹⁷ Muhammad Ali, *Kamus Bahasa Indonesia Modern* (Jakarta: Pustaka Amani), p. 268.

¹⁸ *Ibid*, p. 133.

dan merupakan suatu harapan yang mungkin belum tentu terjadi dan membutuhkan proses. Misalnya, “Dinda memiliki keinginan untuk belajar di area balok” artinya Dinda menghendaki belajar di area balok namun karena penuh maka Dinda harus ke area yang lain terlebih dahulu.

Temperamen menurut Thomas dan Chess dalam Papalia dkk dideskripsikan sebagai “bagaimana” seseorang bertingkah laku, bukan apa yang orang lakukan, tapi bagaimana mereka melakukannya.¹⁹ Artinya, temperamen adalah karakteristik gaya perilaku seseorang dalam memberi tanggapan atau respons pada suatu situasi. Thomas dan Chess menyebut adanya tiga tipe temperamen yaitu anak mudah, anak sulit, dan anak lambat bersikap hangat. Rothbard dan Bates menambahkan dan memfokuskan tipe temperamen dari Thomas dan Chess yaitu: (1) sikap dan pendekatan positif (anak mudah): berarti memiliki *mood* positif, cepat membangun rutinitas, mudah beradaptasi dengan pengalaman baru, (2) sikap negatif (anak sulit) berarti cenderung agresif kurang kontrol diri, lamban dalam menerima pengalaman baru, dan (3) usaha kontrol atau pengaturan diri (anak lamban bersikap hangat): berarti menunjukkan kelambanan dalam

¹⁹ Papalia, dkk, *Op. Cit*, p. 268.

beradaptasi.²⁰ Ketiga tipe tersebut dalam perspektif seseorang merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan pada diri seseorang karena ketiga tipe tersebut merupakan karakteristik gaya responsif seseorang terhadap suatu situasi yang dihadapi.

Indikator yang berkaitan dengan karakteristik ini antara lain: sadar akan wilayah emosi, menemukan cara dan jalan keluar untuk mengekspresikan perasaan dan pemikirannya.²¹ Artinya, anak mengenali perasaan atau suasana hati dan mampu mengekspresikannya dengan berbagai cara. Selain itu terdapat aspek tujuan, maksud dan keinginan. Karakteristik yang berkaitan antara lain mampu menyampaikan pendapat dan bercerita pengalaman dan memaknai pengalaman tersebut.

- (3) Kapasitas untuk mendisiplinkan diri, memahami diri sendiri dan menghargai diri sendiri

Kapasitas untuk mendisiplinkan diri sendiri, disiplin tidak hanya sebatas taat aturan. Menurut Gootman dalam Nizar “disiplin akan membantu anak untuk mengembangkan kontrol dirinya, dan membantu anak mengenali perilaku yang salah

²⁰ John W. Santrock, *Op. Cit.*, Pp. 160-161.

²¹ Linda Campbell, *dkk, Op. Cit.*, p. 203.

lalu mengoreksinya.”²² Hal ini juga menjadi dasar bagi Allen dan Cheryl dalam hal metode disiplin positif yang salah satu prinsip utamanya adalah

“Mengajari anak-anak untuk melakukan hal yang benar bagi perasaan nyaman yang hakiki saat melakukan sesuatu dan memberikan kontribusi kepada masyarakat”²³

Kedua pendapat itu dapat mengartikan perilaku disiplin yang diajarkan kepada anak untuk mengontrol tindakan anak saat berada di suatu lingkungan. Misalnya ketika anak berada di toko mainan, anak akan memiliki keinginan untuk memiliki sebuah mainan baru. Apabila orangtua tidak mengizinkan, maka bagi anak yang belum mampu mengontrol dirinya ia akan menangis keras meminta untuk dibelikan dan respons orangtua antara lain meninggalkan anak sendirian atau memarahinya saat itu. Namun apabila anak mampu mengontrol diri maka anak akan berbicara dengan tenang dan mengerti arti dari respons orangtua. Orangtua yang menggunakan metode disiplin positif akan memberi senyuman dan membawa anak ke tempat lain yang dapat mengalihkan perhatian dari keinginannya dan artinya orangtua pada situasi

²²Imam Ahmad Ibnu Nizar, *Membentuk & Meningkatkan Disiplin Anak Sejak Dini* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), p. 22.

²³Jane Elizabeth Allen and Marilyn Cheryl, *Disiplin Positif* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2005), p. 24.

ini cukup bertindak namun kemudian orangtua dapat mengingatkan anak dengan tegas dan tenang untuk tidak mengulangi perbuatan tersebut dan menjelaskan alasannya saat anak tenang dan di tempat lain. Dengan demikian perasaan nyaman atau tanpa kekerasan (hukuman) anak akan belajar untuk mengontrol diri dan mengenali perilaku baik dan tidak baik untuk kemudian dilakukannya.

Kecerdasan intrapersonal artinya memahami diri dengan lebih baik. Hal ini disampaikan oleh Campbell, dkk yang juga menyampaikan bahwa memahami diri sendiri berarti keinginan dan tujuan kita, sifat-sifat emosional kita.²⁴ Artinya pemahaman diri merupakan cakupan keseluruhan mewakili macam-macam aspek kecerdasan intrapersonal.

Anak dengan kecerdasan intrapersonal adalah anak yang dapat menghargai dirinya sendiri. Harga diri yang merupakan kata dasar dari kata menghargai diri adalah penilaian yang dilakukan oleh anak terhadap nilai keseluruhan dirinya. Harga diri berarti nilai yang dibuat oleh diri sendiri tentang keberhargaan diri.²⁵ Hal ini berkaitan dengan kemampuan kognitif anak untuk mendeskripsikan diri mereka sendiri.

²⁴ Linda Campbell, dkk, *Ibid*, p. 203.

²⁵ Diane E Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman, *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10 Buku 1* (Jakarta; Salemba Humanika, 2009), p. 328.

Misalnya apabila anak merasa hasil karyanya kurang baik biasanya anak akan berkata “gambarnya jelek”. Pada saat itu anak merasa tidak mampu membuat gambar yang diinginkan maka anak menyatakan bahwa “aku tidak bisa”. Hal ini berarti harga diri yang dimiliki anak saat itu sedang turun. Seorang anak dengan kecerdasan intrapersonal akan mampu menghargai dirinya sendiri artinya apapun hasil kerjanya, anak tersebut tidak akan merasa kecewa atau dengan kata lain menerima hasil kerjanya sendiri.

Indikator yang berkaitan dengan karakteristik ini antara lain pandai mengatur diri sendiri.²⁶ dan bangga terhadap diri sendiri, mengetahui perilaku santun, hormat menghormati, dan menaati peraturan. Artinya anak akan mampu mengatur diri sendiri dan berperilaku baik dengan mengetahui dan menyusun kegiatan dalam bersosialisasi dalam kesehariannya.

Anak belajar melatih mengenali diri untuk memahami kecerdasan diri, kesadaran akan suasana hati yang dirasakan, belajar untuk memahami maksud atau tujuan yang dicapai, motivasi dalam menjalani apa yang diinginkan, serta mengembangkan kecerdasan berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri sendiri atau mengontrol diri sendiri dalam

²⁶Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Op.cit.*, p. 158.

hal keinginan yang dibutuhkannya. Oleh karena itu perlu mengembangkan kecerdasan ini sejak dini, diperlukannya agar dimasa depannya anak dapat mengenali dirinya, kecerdasan atau kemampuan yang dimiliki dan diminati guna menjalani kehidupan bermasyarakat.

Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah: berpikir, meditasi, bermimpi, berdiam diri, mencanangkan tujuan, refleksi, merenung, membuat jurnal, menilai diri, waktu menyendiri, proyek yang dirintis sendiri, menulis intropeksi. Hoerr mengatakan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan kunci.²⁷ Kecerdasan intrapersonal yang kuat menempatkan anak untuk kesuksesan; sebaliknya, kecerdasan intrapersonal yang lemah akan menghadapi anak pada rasa frustrasi dan kegagalan terus-menerus dan keberhasilan kita, walaupun ada, terjadi secara kebetulan saja.

Jadi kecerdasan adalah kemampuan atau kekuatan, yang dapat menemukan, di dalam situasi tertentu apa yang dapat dilakukan dengan baik dihargai dan berhasil. Dengan mengetahui kelemahan, seseorang dapat berusaha memperbaikinya dan mengubah kelemahan menjadi sebuah kekuatan sehingga pada akhirnya akan terbentuk sebuah citra diri positif.

²⁷Thomas R. Hoerr, *Buku Kerja Multiple Intelligences* (Bandung: Mizan, 2007), p.112.

2. Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan yang dimiliki, kemampuan untuk mengenali dan memahami diri sendiri serta berani bertanggung jawab atas perbuatannya sendiri. Kecerdasan ini bisa pula dimaknai sebagai kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan ini diperlukan untuk melakukan perenungan sangat mendalam atau berkonsentrasi sehingga diri bisa menjadi pusat segalanya. Ciri-cirinya adalah: (a) memperlihatkan sikap bebas dan memiliki kemauan yang kuat; (b) bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri; (c) memberikan reaksi keras ketika membahas isu-isu kontroversial; (d) belajar/bekerja dengan baik secara sendiri; (e) memiliki pandangan sendiri yang lain dari yang umum; (f) belajar dari pelajaran masa lalu; (g) dengan tepat mengekspresikan perasaannya; dan (h) terarah pada pencapaian tujuan.²⁸ Hal inilah yang merupakan awal penting untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak sejak usia dini. Seorang anak akan cerdas diri apabila dalam kesehariannya dibiasakan untuk mengembangkan pemahaman yang kuat mengenai diri sendiri dalam menjaga emosi diri. Walaupun anak usia dini memiliki sifat egosentris tetapi pembiasaan mengenai pemahaman diri dalam menjaga emosi diri ini yang patut diajarkan.

²⁸Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta : Kencana, 2011), Pp. 399-400.

Anak dalam kesehariannya perlu dibiasakan untuk mengendalikan emosi diri dalam melakukan aktivitas sendiri ataupun bersama orang lain. Bukan itu saja, anak yang memiliki motivasi dan bertanggungjawab atas dirinya sendiri merupakan modal utama dalam pengembangan cerdas diri. Hal ini juga diungkapkan oleh Kurniasih, bahwa anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal mampu memiliki pemahaman dan kendali yang baik mengenai diri sendiri.²⁹

Jadi kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri, dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, mampu memotivasi dirinya sendiri dan melakukan disiplin diri. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat menghargai nilai (aturan-aturan) etika (sopan santun) dan moral.

3. Manfaat Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal memiliki beberapa manfaat bagi anak antara lain sebagai berikut:

”Anak akan mengenal dirinya sendiri dengan baik. Anak mampu membuat pilihan-pilihan cerdas dalam hidupnya. Anak tidak akan terlalu terpengaruh tekanan orang lain, sebab ia tidak begitu peduli apa kata orang tentang dirinya. Anak tidak akan melakukan hal-hal yang bisa menghambat dia dalam meraih sasaran hidupnya. Anak memiliki kemandirian dalam berpikir, bertindak, dan membuat keputusan. Anak paham akan kelebihan dan kekurangannya, dan tahu bagaimana memanfaatkan itu untuk memperbaiki atau meningkatkan dirinya. Anak mampu menetapkan cita-cita, impian, atau sasaran hidupnya untuk masa

²⁹Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Edukasia, 2009), Pp.98-99.

depan (anak akan berusaha mewujudkannya). Anak memahami perasaannya dan mengekspresikannya secara sehat. Anak akan belajar dari kesalahan, kegagalan, dan masa lalunya juga keberhasilannya. Ini akan mendorongnya untuk memanfaatkan dan mengembangkan semua jenis kecerdasannya secara maksimal. Anak tahu apa yang bisa ia berikan untuk kebaikan sesama dan dunia, serta mengerti bagaimana caranya.”³⁰

Pendapat diatas dapat diartikan bahwa anak dengan kecerdasan intrapersonal berarti anak tersebut memiliki kemampuan untuk mengerti bagaimana cara mengembangkan dan melatih diri menjadi pribadi yang lebih baik karena anak tersebut memiliki kemauan untuk melatih dan memperbaiki kesalahan serta selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik. Anak tidak terlalu mepedulikan kata orang, terutama bila kata-kata yang disampaikan adalah kata-kata yang kurang mendukung. Anak dengan kecerdasan intrapersonal akan mampu mengenali dan akan belajar mengendalikan emosi/perasaan yang dirasakan saat tertentu sehingga dalam kehidupan sehari-hari anak tersebut tidak mudah terpengaruh.

B. ACUAN TEORI RANCANGAN-RANCANGAN DAN DESAIN

ALTERNATIF TINDAKAN

1. Media Permainan Wayang Film

a. Media pembelajaran

1) Pengertian Media

³⁰ Suminaring Prasojo, *Anakku Luar Biasa Jenius* (Yogyakarta: Buku Seru, 2011), p. 150.

Komunikasi penting dalam kehidupan sehari-hari, agar berkomunikasi dapat berjalan dengan baik dibutuhkan media sebagai alat bantu. Kata media berasal dari bahasa Latin dengan bentuk jamak *medium* yang berarti perantara.³¹ Perantara yang dimaksud adalah segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan. Secara harafiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.³² Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan.

Media memiliki arti luas dan sempit. Berdasarkan ungkapan dari Gerlach dan Ely dalam Arsyad, media dalam arti luas adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media dalam arti sempit adalah sebuah alat.³³ Media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Berdasarkan uraian di atas, dapat dideskripsikan bahwa media

³¹Arief S. Sadiman et al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), p. 6.

³²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), p. 161.

³³Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), Pp.3-4.

pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian penerima pesan atau siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekadar menggunakan kata-kata namun dengan caranya yang khas diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti.

2) Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dapat disebut sebagai proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada anak diharapkan dapat membantu, mengarahkan, dan memfasilitasi seorang anak untuk dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Selain itu ia dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk bersosialisasi dan masuk dalam masyarakat. Pembelajaran merupakan proses perubahan baik dalam pengalaman dan praktik. Vygotsky dalam Hartati mengungkapkan bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang terpenting bagi perkembangan proses berpikir anak.³⁴ Hal tersebut menegaskan bahwa indikator pembelajaran ditentukan oleh perubahan dalam tingkah laku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan dan aktivitas mental yang tinggi pada anak yang dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Manusia dikatakan belajar ketika terjadi

³⁴ Sofia Hartati, *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother* (Jakarta: Enno, 2007), p. 43.

perubahan sikap setelah proses belajar tersebut. Jika tidak terjadi perubahan setelah proses tersebut maka hal tersebut bukan dinamakan belajar. Pembelajaran terdiri dari beberapa unsur kombinasi yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar di kelas. Greenberg berpendapat bahwa anak akan terlibat dalam belajar secara lebih intensif jika ia membangun sesuatu daripada sekadar menirukan sesuatu yang dibangun oleh orang lain.³⁵ Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman untuk anak dalam memiliki kemampuan yang menjadikan bekal untuk anak mencapai kecerdasan. Suatu rencana pembelajaran dan pelaksanaannya perlu memperhatikan hal-hal yang terkait dengan belajar bagaimana belajar, belajar bagaimana berpikir, belajar bagaimana melakukan, dan belajar bagaimana bekerja sama dan hidup bersama. Pembelajaran mengajarkan manusia pada kehidupan yang bermasyarakat. Hal ini membawa manusia untuk dapat diterima di tengah-tengah masyarakat. Hal ini berarti, dalam dunia pendidikan media adalah pengantar pesan pendidikan baik dari guru ke anak didik, dari anak didik ke guru ataupun dari anak didik ke anak didik yang lain. Dari guru ke anak didik misalnya dalam hal pengenalan bentuk lingkaran, guru menghadirkan media berupa gambar lingkaran sehingga anak dapat melihat secara langsung apa yang dimaksud dengan lingkaran. Penggunaan media seperti ini tentu saja mempermudah anak usia dini

³⁵ *Loc. Cit*

untuk menerima berbagai pesan pendidikan terutama untuk segala sesuatu yang belum diketahuinya. Batasan yang diberikan orang tentang media cukup banyak. Manusia, binatang, tumbuhan di sekitar anak bahkan rangkaian kegiatan yang diberikan dapat disebut sebagai media selama anak mendapat pesan pendidikan atau informasi. Misalnya, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.³⁶ Hal ini berarti yang disebut sebagai media tidak selalu harus berupa suatu benda sebagai alat, namun manusia yang menyampaikan sebuah informasi juga disebut sebagai media.

Bretz dalam Sukiman mengelompokkan media pembelajaran menjadi 3 unsur pokok media yaitu: media *audio* (suara) misal radio, media *visual* (gambar) misal buku dan gerak.³⁷ Menurut Bretz, (a) Media *audio visual* gerak misal film, televisi; (b) Media *audio visual* diam misal *slide*; (c) Media *audio visual* semi gerak misal tulisan bergerak bersuara(lagu, cerita); (d) Media *visual* gerak misal film bisu, *power point*; (e) Media *visual* diam misal *slide* bisu, halaman cetak, foto; (f) Media semi gerak; (g) Media *audio* misal radio, kaset, CD dan; (h) Media cetak

³⁶ Arief S. Sadiman, *Op.Cit.*, p. 6.

³⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), p. 44.

misal buku, modul.³⁸ Dalam hal media sebagai alat penyampai pesan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai kategori media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi variasi media pembelajaran sehingga anak tidak menerima materi pembelajaran melalui salah satu kategori media tetapi dalam setiap kegiatan guru dapat menggunakan berbagai macam media sesuai kebutuhan dan keperluan pembelajaran.

b. Permainan Wayang Film

1) Pengertian permainan

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Bermain bagi anak-anak sama artinya dengan belajar. Kegiatan bermain mendorong anak menemukan dirinya, diri orang lain di luar dirinya, dan benda-benda di sekelilingnya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, kelemahan, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Nilai hidup, seperti cinta kasih, penghargaan terhadap orang lain, kejujuran, disiplin diri, jiwa terolah antara lain akan diperoleh melalui kegiatan bermain dengan orang lain. Bettelheim mengatakan, bahwa permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan

³⁸ Sukiman, *Op.cit.*, p.45.

ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.³⁹ Bermain dalam dunia anak merupakan unsur yang penting untuk pembentukan perilaku anak kelak. Menurut Ki Hajar Dewantara permainan anak-anak sebagai usaha pendidikan bersemboyan dari “kodrat ke arah adab”.⁴⁰ Semboyan ini memiliki makna bahwa permainan bagi anak, berasal dari anak dan untuk anak itu sendiri/asli dari anak. Pendidikan untuk anak usia dini seharusnya dilakukan sesuai dengan dunia anak usia dini yaitu dunia bermain. Melalui bermain anak tidak hanya merasa nyaman dan senang melainkan juga diarahkan kepada penanaman nilai-nilai budaya, moral dan pendidikan yang berguna bagi anak kelak. Dengan demikian anak akan berkembang menjadi manusia yang berbudaya sehingga mampu hidup bermasyarakat dengan menghargai beraneka ragam kultur. Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktikkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisiknya. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif, mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah

³⁹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Bermain Dan permainan* (Jakarta: Gramedia, 2007), p. 60.

⁴⁰ Emmy Budiartati, *Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini*, 2007 (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/download/531/488>), p.99. Diunduh tanggal 18 Juli 2013.

ke kreativitas bersosialisasi. Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu. Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

Bermain sering dipandang sebagai aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Akan tetapi, bermain bisa juga bermanfaat untuk kesehatan mental dan fisik. Misalnya, banyak orang yang meningkatkan kemampuan fisik mereka melalui kegiatan berenang, banyak pula orang yang meningkatkan keterampilan intelektual mereka melalui permainan kosakata atau pemecahan teka-teki. Dengan demikian, bermain bisa memberikan dukungan terhadap berbagai aspek perkembangan, seperti perkembangan pengetahuan baru, perkembangan keterampilan sosial, perkembangan kecakapan untuk mengatasi kesulitan, perkembangan rasa memiliki kemampuan, dan perkembangan kemampuan motorik.

Rubin, Fein & Vandenberg dalam Tedjasaputra mengungkapkan bahwa kegiatan bermain bagi anak, paling tidak memiliki makna berikut:

(1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif; (2) Menumbuhkan motivasi instrinsik; (3) Bersifat spontan dan sukarela; (4) Melibatkan peran serta aktif anak; dan (5) Memiliki hubungan sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, menumbuhkan disiplin, mengendalikan emosi, dan lain-lain.⁴¹

Kegiatan bermain adalah kegiatan alamiah bagi anak karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan karena bersifat spontan dan sukarela bagi anak. Kegiatan bermain merupakan dunia belajar bagi anak karena melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang dirinya (kemampuan, minat, pemikiran, disiplin, dan perasaan/emosi), selain itu melalui bermain anak dapat memahami nilai hidup, budaya dan moral. Bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial, psikomotorik, dan fisik serta mampu melatih kreativitas anak dalam bersosialisasi dan bereksperimen dengan lingkungannya.

2). Pengertian Wayang Film

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan ini juga populer di beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukkan

⁴¹ Mayke S. Tejasaputra, *Op.Cit.*, p. 16.

bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Hal ini berarti wayang merupakan kebudayaan milik Indonesia dan diakui oleh dunia.

Wayang berasal dari kata wewayangan atau wayang, yang berarti bayangan. Arti harafiah dari pertunjukan wayang adalah pertunjukan bayang-bayang. Arti filsafat yang lebih dalam lagi adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-angan manusia tentang kehidupan manusia masa lalu.⁴² Angan-angan kehidupan masa lalu itu adalah cerita tentang kehidupan nenek moyang. Pertunjukan bayang-bayang kemudian hari berubah menjadi pertunjukan ritual memuja nenek moyang.

Proses akulturasi yang bertolak dari pemujaan nenek moyang menjadikan wayang sebagai salah satu sumber etika dan falsafah yang secara tekun dan berlanjut disampaikan kepada masyarakat.⁴³ Pertunjukan wayang mengalami proses akulturasi dengan masuknya pengaruh agama Hindu dan Islam yang menjadikan wayang sebagai sumber yang mengandung tuntunan moral, budi, luhur, dan etika yang dipertunjukkan secara berkelanjutan. Solichin menambahkan bahwa:

“The Wayang performance is not merely a ‘shadow play’ but something more profound and has deeper meaning, because wayang

⁴²Bagyo Suharyono, *Wayang Beber Wonosari* (Wonogiri : Bina Citra Pustaka, 2005), p.25.

⁴³Tim Penulis SENA WANGI, *Ensiklopedia Wayang Indonesia* (Jakarta: Sena Wangi, 1999), p. 33.

pictures, the human lives with all the problems they face. The wayang performance is a 'wewayangane ngaurip', which is a symbol of a human life in all his or her stages, right from the womb, infancy, adulthood, to death."⁴⁴

Pendapat Solichin dapat diartikan bahwa pertunjukan wayang bukan hanya 'permainan bayang' tetapi sesuatu yang lebih mendalam memiliki makna yang lebih dalam, karena wayang menggambarkan kehidupan manusia dengan semua masalah yang mereka hadapi. Pertunjukan wayang adalah '*wewayangane ngaurip*' yang adalah simbol hidup manusia dalam semua usia, dari rahim, batita, dewasa, hingga meninggal.

Solichin dkk, menambahkan wayang dapat dijadikan sebagai tontonan, tatanan dan tuntunan.⁴⁵ "(1) Wayang sebagai tontonan artinya sesuatu hal atau benda yang dapat dilihat dan diserap melalui indra penglihatan. (2) Wayang sebagai tatanan artinya keteraturan pertunjukan (tatanan panggung, musik), konsep pemikiran wayang (alur cerita yang mencerminkan pola tingkah bagi masyarakat dalam hidup bersama yang rukun tenteram, damai, sejahtera dan bahagia dan tatanan bahasa yang merupakan sarana pokok menyampaikan ekspresi diri, baik lewat narasi maupun dialog antartokoh. (3) Wayang sebagai tuntunan artinya kandungan nilai-nilai wayang yang dimasukkan dalam perilaku tokoh yang

⁴⁴Solichin, *Wayang Indonesia a Masterpiece of The Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Jakarta: Senawangi, 2012), p. 120.

⁴⁵Solichin dkk, *Pendidikan Budi Pekerti Dalam Pertunjukan Wayang* (Jakarta: Senawangi, 2011), Pp. 17-34.

secara tidak sengaja diresapi dan dijadikan pedoman dalam menjalankan hidup dalam budaya wayang yang memiliki sifat multikompleks yang melukiskan nilai-nilai etik dan moral serta merefleksikan ajaran-ajaran hakikat hidup, asal tujuan hidup, hubungan antar manusia, hubungan antarmanusia dengan alam semesta dan hubungan antara manusia dengan Tuhannya.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa wayang adalah pertunjukan bayang-bayang yang memiliki nilai moral yang dapat dijadikan tontonan bagi masyarakat, tatanan wayang yang dipersiapkan sesuai dengan tatanan pewayangan dan sebagai tuntunan yang menggambarkan kehidupan manusia dalam menghadapi permasalahan dalam hidupnya.

Seni pertunjukan wayang di Indonesia berkembang dengan cepat sehingga saat ini terdapat berbagai jenis wayang. Jenis wayang yang terkait dengan permainan wayang film yang digunakan penelitian ini. Wayang tersebut adalah wayang beber dan wayang kancil.

“Wayang Beber adalah seni wayang yang muncul dan berkembang di Jawa pada masa pra Islam dan masih berkembang di daerah-daerah tertentu di Pulau Jawa. Dinamakan wayang beber karena berupa lembaran lembaran (beberan) yang dibentuk menjadi tokoh-tokoh dalam cerita wayang baik Mahabharata maupun Ramayana.”⁴⁶

⁴⁶ <http://lobabanyak.blogspot.co.id/2013/10/pengertian-wayang-beber.html>. Diunduh tanggal 24 Januari 2016

Artinya wayang beber adalah seni wayang yang berkembang di Pulau Jawa berupa lembaran gambar tokoh cerita yang terbuat dari kain atau kertas. Selain itu wayang kancil yang termasuk wayang modern, berupa binatang hutan, dibuat Lie Too Hien yang memiliki seni kriyanya tetap menganut aliran seni kriya pewayangan tradisional Jawa.⁴⁷ Artinya wayang kancil merupakan wayang modern berupa binatang hutan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa wayang beber dan wayang kancil memiliki keterkaitan dengan permainan wayang film yaitu merupakan wayang modern dengan bentuk manusia dan juga berbagai bentuk lainnya dan terbuat dari kertas seperti yang digunakan oleh wayang beber.

Pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman disebutkan bahwa “yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandangdengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem

⁴⁷ <http://lobabanyak.blogspot.co.id/2013/10/pengertian-wayang-kancil.html>, Diunduh tanggal 24 Januari 2016

mekanik, elektronik dan/atau lainnya.⁴⁸ Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman (UU baru tentang perfilman) “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.⁴⁹ Pendefinisian UU Perfilman 2009 jauh lebih singkat, yang perlu digarisbawahi adalah film merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa. Artinya film adalah sebuah media komunikasi dan informasi karya seni yang dibuat untuk penonton menggunakan indra penglihatan dan pendengaran untuk menyaksikan pertunjukan gambar hidup yang dapat bergerak dan bersuara.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diartikan bahwa wayang film adalah pertunjukan karya seni bayang-bayang yang memiliki nilai moral dalam bentuk gambaran hidup dari sebuah media informasi audiovisual.

3). Karakteristik Permainan Wayang Film

Wayang merupakan sebuah media yang digunakan untuk melakukan tuturan, yang dalam penyampaiannya hanya mengambil bayangan para tokoh wayang tersebut. Pesan film pada komunikasi

⁴⁸Buku Penulisan Naskah TV Format Drama, 2011.
(<https://www.mind8pro.blogspot.com/p/production-house.html/definisi-film>, diunduh tanggal 28 Desember, 2014.

⁴⁹*Loc.cit*

massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Perkembangan yang baik anak usia dini adalah di mana anak dapat belajar sebaik-baiknya karena kebutuhan secara fisik terpenuhi, merasa aman dan nyaman secara psikologis, sehingga anak dapat membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya. Orangtua dan guru sebagai orang dewasa selayaknya jeli dan cermat dalam menilai dan menstimulasi kecerdasan anak dalam sebuah rancang proses pembelajaran bagi anak usia dini. Jadi dasar pemikiran pengembangan kecerdasan dalam pembelajaran adalah bukan berapa cerdasnya seseorang, tapi dalam hal apa dan bagaimana seseorang menjadi cerdas yang dapat dilihat dari beberapa aspek kecerdasan jamak.

Dari semua paparan di atas, terciptalah sebuah inovasi berupa rancangan media pembelajaran yang digunakan melalui kegiatan bermain sesuai tahapan tumbuh kembang anak, yaitu wayang film. Rancangan media wayang film ini akan menghasilkan prototipe berupa produk yang akan digunakan dalam kegiatan guru bersama anak, ataupun anak bersama anak lainnya. Prototipe yang akan digunakan

dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahan yang aman untuk anak.

Berikut adalah karakteristik media permainan wayang film:

1. Merupakan sumber belajar yang dapat dijadikan media kegiatan belajar mengajar.
2. Dapat digunakan kapan saja, baik digunakan pada malam atau siang hari.
3. Merupakan media audio-visual gerak (media dapat bergerak, memiliki gambar dan bentuk serta suara yang dikeluarkan oleh pemain/dalang).
4. Dapat digunakan oleh guru dan anak.
5. Salah satu media kegiatan yang tetap memiliki unsur budaya, yaitu teknik bayangan wayang.

Kegiatan pembelajaran usia dini menggunakan strategi pembelajaran yang mempunyai tujuan/indikator; materi/tema; media wayang film; metode praktik langsung yang dapat digunakan guru dan atau anak; dan evaluasi sesuai dengan indikator yang dibuat sebelumnya.

4). Manfaat permainan wayang film

Merujuk pada permainan berbasis Budaya Sunda Desa Jatitujuh, Majalengka-Jawa Barat terdapat sebuah permainan *pipileman* yang merupakan perpaduan antara teknik film layar dan wayang. Permainan

pipileman di Desa Jatitujuh adalah media permainan yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan anak, tetapi pada proses akhir hanya bisa dilakukan pada malam hari, karena *pipileman* ini dilakukan dengan menggunakan layar putih kecil dengan ukuran sekitar 30-40 cm dan gambar dari karton. Gambar yang menjadi tokoh (orang, binatang, kendaraan, dan lain sebagainya) dalam *pipileman* dipasang pada buah benang yang dipasang di belakang layar dan disinari lampu minyak cempor atau damar, sehingga penonton dapat melihat bayangannya di sebelah lainnya.

Pada observasi prapenelitian sebelumnya yang ditemukan oleh tim peneliti, *pipileman* memiliki nilai pendidikan yang dapat menjadi salah satu media untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak. Oleh karena itu tim peneliti pada penelitian ini sangat tertarik untuk mengembangkan permainan *pipileman* menjadi sebuah media yang dapat digunakan anak pada saat apapun dan di manapun mereka berada.

Permainan *pipileman* dimainkan pada malam hari dengan memanfaatkan berbagai macam media. Anak yang akan menjadi dalang dalam permainan ini biasanya sudah mampu bercerita sedangkan anak-anak yang menonton ikut merespons apa yang diceritakan dalang.

Permainan dilakukan dengan menggunakan layar putih kecil ukuran sekitar 30-40 cm dan gambar dari karton. Gambar yang menjadi tokoh (orang, binatang, kendaraan, dan lain sebagainya) dalam *pipileman*

dipasang pada buah benang yang dipasang di belakang layar dan disinari lampu minyak cempor atau damar, sehingga penonton dapat melihat bayangannya di sebelah lainnya. Bahan dan alatnya menggunakan bilah bambu \pm 90cm, layar putih \pm 1m, lampu sorot, kertas tebal/karton, dan benang. Media *pipileman* dibuat dengan menjahit kedua sisi layar agar dapat memasukkan bilah bambu; setelah bilah bambu dimasukkan, tancapkan kedua bilah ke tanah; membuat gambar tokoh yang akan dimainkan; hidupkan lampu sorot di belakang layar putih yang akan dijadikan tempat dalang memainkan gambar/tokoh.

Pipileman yang ada di Desa Jatitujuh tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya tampak dari proses pembuatan sampai *pipileman* tersebut dimainkan. Anak-anak dapat membuat kreativitas mereka berupa ide cerita yang akan dimainkan, membuat tokoh peran yang akan dimainkan dengan bahan dan alat yang ada di sekitar mereka. Kelemahannya dapat dilihat pada permainan *pipileman* yang hanya dapat dimainkan di malam hari karena membutuhkan ruang gelap untuk menghasilkan bayangan, sehingga tidak bisa dimainkan di siang hari, padahal bila akan dijadikan media pembelajaran seharusnya dapat dimainkan di siang hari. *Pipileman* tidak dapat disiapkan anak sendiri, karena pada saat akan memainkannya dibutuhkan lampu listrik yang membutuhkan kabel, sehingga berbahaya bila anak dibiarkan menyalakannya sendiri. Oleh karena peneliti pada saat observasi di

lapangan menemukan bahwa sebenarnya *pipileman* bisa dijadikan sebagai salah satu media sumber belajar untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak, maka tim peneliti akan melakukan inovasi terhadap *pipileman* ini agar dapat menjadi salah satu media sumber belajar yang dapat menstimulasi kecerdasan jamak anak. Inovasi *pipileman* yang dinamakan wayang film ini diharapkan dapat menjadi media sumber belajar yang efektif dan efisien untuk digunakan guru dan anak-anak maupun digunakan oleh anak-anak itu sendiri.

5). Strategi Pembelajaran Permainan Wayang Film

Strategi pembelajaran merupakan komponen sangat penting dalam desain pembelajaran. Sanjaya menyatakan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁵⁰ Jadi, strategi pembelajaran adalah rangkaian rencana kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan strategi pembelajaran dimaksudkan agar pengelolaan kegiatan belajar-mengajar dapat berlangsung secara logis dan sistematis. Pengembangan strategi pembelajaran memiliki beberapa komponen, yaitu: tujuan pembelajaran, materi, metode, media, proses pembelajaran, dan evaluasi.

⁵⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), p. 126.

a) Tujuan pembelajaran

Tujuan pada komponen pembelajaran merupakan suatu komponen yang paling penting karena tujuan pada pembelajaran adalah untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Dalam strategi pembelajaran khususnya tujuan pembelajaran adalah salah satu hal yang sangat dipertimbangkan. Strategi pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan dasar anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Roestiyah yang mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah “deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) anak yang diharapkan setelah mempelajari bahan pelajaran yang diberikan.”⁵¹ Dalam hal ini tujuan dalam sebuah strategi pembelajaran dikhususkan agar anak dapat mengubah perilakunya setelah proses belajar mengajar atau pembelajaran berlangsung dengan baik.

Tujuan pembelajaran pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal melalui media permainan wayang film.

b) Materi pembelajaran

Komponen strategi pembelajaran dilanjutkan dengan adanya isi/materi pembelajaran atau biasa disebut bahan ajar/bahan pelajaran untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

⁵¹ Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 2008), p.44.

Sejalan dengan hal ini Sanjaya mengemukakan tentang materi pembelajaran yang merupakan segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi setiap mata pelajaran dalam suasana pendidikan tertentu.⁵² Dalam hal ini materi pembelajaran dikhususkan untuk memberikan sebuah pelajaran bagi anak yang sesuai dengan kemampuan serta kompetensi dasar anak itu sendiri yang disesuaikan dengan sebuah kurikulum.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media wayang film dalam proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tema yang ada yaitu “Aku dan Keluargaku”. Tema ini dianggap sesuai karena kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan yang menyangkut diri sendiri “aku” di mana melalui tema ini anak belajar tentang dirinya sendiri seperti identitas diri dan ekspresi emosi yang juga merupakan salah satu aspek dalam kecerdasan intrapersonal. Subtema “keluargaku” digunakan karena pada dasarnya anak mulai belajar mengenal identitas diri, tugas sebagai anak dan aturan atau tata tertib yang diberlakukan di rumah atau keluarga. Hal ini berkaitan dengan kecerdasan intrapersonal karena pengembangan

⁵² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), p.141.

diri anak sebenarnya dimulai dari keluarga dan dari keluarga anak mengenal siapa mereka dan bagaimana anak itu.

c) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran ini adalah salah satu strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak menjadi salah satu komponen pendukung dalam sebuah strategi pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam berlangsungnya belajar-mengajar yang dikhususkan untuk menyampaikan sebuah materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayat bahwa metode mengajar adalah suatu cara mengajar yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar agar mencapai tujuan dari materi pelajaran yang disampaikan.⁵³ Dalam hal ini, metode pembelajaran dikhususkan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar agar anak tidak jenuh dalam menerima materi ataupun ketika proses pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang sering digunakan, antara lain, metode ceramah, tanya jawab, diskusi, *problem solving*, bercerita, tugas, karya wisata, demonstrasi, sosiodrama, eksperimen, proyek.⁵⁴ Oleh karena itu, metode yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan

⁵³ Heri Hidayat, *Aktivitas Mengajar Anak TK* (Bandung: Kataris, 2003), p.16.

⁵⁴ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Pp.83-97.

intrapersonal dalam penelitian ini antara lain adalah bercerita, tanya jawab, praktik langsung dan penugasan atau pemberian tugas. Metode- metode tersebut akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran secara umum, namun secara khusus metode bercerita menjadi metode utama dalam pelaksanaan penelitian ini. Hal ini sesuai dengan nama media permainan wayang film di mana anak akan menyaksikan sebuah cerita melalui pertunjukan wayang film.

Metode bercerita memiliki manfaat antara lain: menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah.⁵⁵ Artinya metode bercerita dapat menyampaikan pesan atau informasi dan pengalaman belajar mengenai perilaku-perilaku positif yang akan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Metode bercerita dilakukan melalui beberapa langkah. America Reads at Bank Street College of Education 2009, menuliskan langkah-langkah dalam bercerita yaitu meliputi: (1) *plan enough time each session (15-20 minutes)*, (2) *choose stories or text respond to children's interests and experiences*, (3) *introduce the book to the group*, (4) *read with expression*, (5) *build in time for*

⁵⁵ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 204) p. 168.

*listeners to respond along the way,(6) encourage predictions,(7) watch your audience,(8) encourage discussion about story.*⁵⁶

Apabila diartikan maka langkah-langkah bercerita antara lain: (1) merencanakan cukup waktu untuk setiap sesi (15-20 menit), (2) memilih cerita atau teks menanggapi kepentingan dan pengalaman anak-anak, (3) memperkenalkan buku ke grup, (4) membaca dengan ekspresi, (5) membangun waktu untuk pendengar untuk merespon sepanjang cerita, (6) mendorong prediksi, (7) perhatikan penonton anda, (8) mendorong diskusi tentang kisah . Pendapat ini sesuai dengan pendapat Majid yang menyatakan langkah-langkah bercerita antara lain : (a) pemilihan cerita,(b) persiapan sebelum masuk kelas,(c) seorang pencerita harus memperhatikan tempat duduk pendengar *audiens*.⁵⁷ Artinya dalam bercerita harus memilih cerita, persiapan anak-anak sebelum masuk kelas dan memperhatikan posisi duduk pendengar atau penonton selama bercerita.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bercerita antara lain: (1) persiapan. Langkah persiapan pencerita. Pada langkah ini pencerita menyiapkan atau memilih cerita dengan durasi cerita sekitar 15-20

⁵⁶ America Reads at Bank Street College of Education, Hint on How To Read Aloud to a Group. <http://www.radingrockets.org> , diunduh tanggal 13 Juni 2014.

⁵⁷ Abdul Azis Abdul Majid, *Mendidik dengan Cerita* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008) Pp. 30-32.

menit. Pemilihan cerita akan disampaikan untuk pembejaran anak. (2) persiapan anak-anak atau penonton di kelas. Hal yang harus dilakukan adalah menentukan posisi duduk anak agar terjangkau . oleh pandangan pencerita dan melakukan apersepsi sebelum bercerita hal ini dilakukan untuk mendorong prediksi anak mengenai cerita yang akan disampaikan selain itu, apabila menggunakan buku cerita , maka pencerita harus memperkenalkan buku yang akan diceritakan kepada anak-anak. Langkah (3) adalah pelaksanaan kegiatan bercerita. Hal yang harus dilakukan pada langkah ini adalah bercerita dengan ekspresi wajah sesuai cerita, biarkan anak merespon selama bercerita misalnya: “ hah... ibu marah?” kata anak-anak, pada langkah ini pencerita juga dapat mendorong anak untuk memprediksi isi cerita , misalnya pencerita berkata: “ wah, adik jatuh..lalu adik.... adik bagaimana ya?” dan yang terakhir adalah melakukan diskusi mengenai isi cerita . Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi dan mengetahui makna apa yang diterima oleh anak melalui cerita yang disampaikan.

Langkah-langkah bercerita harus dilengkapi dengan teknik bercerita, Majid menuliskan terdapat 9 hal yang harus diperhatikan ketika bercerita antara lain: (1) tempat bercerita, (2) posisi duduk,(3) bahasa cerita,(4) intonasi guru saat bercerita, (5) pemunculan tokoh-tokoh,(6)penampakan emosi,(7) peniruan

suara,(8) penguasaan terhadap anak-anak yang tidak serius,(9) menghindari ucapan spontan.⁵⁸ Artinya (1) menentukan tempat bercerita, (2) menentukan posisi duduk penonton,(3) bahasa cerita harus disesuaikan dengan bahasa yang dipahami anak,(5) pemunculan tokoh yang bergantian, (6) eksresif saat bercerita, (7) suara pencerita disesuaikan dengan tokoh yang sedang dimainkan misalnya peran ayah, (8) pencerita harus mampu menguasai kelas khususnya saat anak terlihat tidak memperhatikan cerita, (9) pencerita harus bercerita dengan hati-hati agar tidak terucap kata-kata spontan yang kurang sopan untuk anak dengar.

Langkah-langkah dan teknik bercerita dilakukan dengan harapan cerita yang disampaikan dapat memberikan pembelajaran yang menarik bagi anak.

d) Media Pembelajaran

Komponen selanjutnya setelah metode pada strategi pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu bagi anak dalam memperoleh suatu pengetahuan baru. Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengemukakan bahwa media meliputi alat secara fisik yang

⁵⁸ Abdul Azis Abdul Majid, *Op.cit*,Pp. 47-54

digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.⁵⁹ Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan suatu alat bantu secara fisik dengan menggunakan benda-benda konkret atau nyata untuk mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran.

Prinsip pembelajaran anak usia dini menurut NAEYC yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran anak usia dini sebaiknya:

“(1) penyediaan fisik lingkungan yang aman, (2) kegiatan yang dilaksanakan di PAUD berdasarkan kesesuaian usia dan kesesuaian individual dan (3) Pembelajaran disusun sesuai dengan perkembangan anak kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan usia anak dan rambu-rambu dalam pembelajaran disusun sesuai dengan perkembangan anak.”⁶⁰

Pernyataan NAEYC tersebut menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran anak harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia anak didik. Hal ini yang dilakukan melalui permainan wayang film ini akan disesuaikan dengan anak usia dini. Misalnya, alat dan bahan yang tidak berbahaya untuk anak, mudah dilakukan anak, praktis dibawa kemanapun sehingga para pendidik anak usia dini pun dapat melakukan proses kegiatan ini dimanapun dan kapanpun.

⁵⁹ Azhar Arsyad, *Ibid*, p.4

⁶⁰ Sue Bredekamp, *Developmentally Appropriate Practice in Childhood Program Serving Children From Birth Through Age 8* (Washington DC : NAEYC, 2007), p.14.

Permainan wayang film merupakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal. Permainan wayang film terdiri dari dua komponen yaitu wayang dan prototipe wayang film. Persiapan pembuatan media wayang film adalah:

a). Alat dan Bahan yang digunakan

1. Prototipe

Alat yang digunakan untuk membuat prototipe antara lain: pensil, penggaris, dan *cutter*. Bahan yang digunakan antara lain: triplek berukuran 80 cm x 60 cm, kain putih 60 cm x 40 cm, lem fox, penggait, paku kecil, benang kasur, perekat, double tape, lakban, dan cat berwarna pink.



Gambar 1
Prototipe Media Wayang Film

2. Wayang

Alat yang digunakan untuk membuat wayang antara lain: pensil, gunting dan *cutter*. Bahan yang digunakan adalah karton duplek. Untuk membuat wayang film, dibutuhkan gambar tokoh yang digambar pada karton duplek sesuai dengan tokoh dalam cerita untuk kemudian digunting dan di *cutter* bagian mata, dan beberapa bagian yang lain guna mempertegas bentuk wayang tersebut. Namun apabila tidak dapat menggambar langsung, pencerita dapat menjiplak dari gambar lain sesuai dengan tokoh cerita yang akan dimainkan. Misalnya wayang anak laki-laki bermain bola.



Gambar 2
Wayang Film bentuk anak laki-laki bermain bola

- b. Langkah pembuatan prototipe wayang film
 1. Membeli alat dan bahan media wayang film

2. Membuat pola dan memotong bagian triplek sesuai dengan pola yang telah dibuat pada bagian depan (potongan untuk layar dengan ukuran 60 cm x 40cm), belakang, sisi samping kanan (lubang persegi) sebagai ruang untuk memainkan wayang film dan kiri.
3. Menempelkan kain putih untuk layar dengan lem fox.
4. Memberikan cat pewarna pada setiap sisi media wayang film.
5. Menyusun triplek menjadi pola kubus untuk menentukan letak pengait benang kasur pada sisi kanan dan kiri media wayang film.
6. Menempelkan perekat pada masing-masing sisi agar dapat membentuk sebuah kubus
7. Menempelkan lakban untuk melapisi perekat
8. Menyusun setiap sisi triplek dari media wayang film hingga membentuk sebuah kubus dan menempelkan lampu sorot pada bagian dalam belakang prototipe.

e) Proses Pembelajaran

Setelah menetapkan metode yang sesuai maka guru dapat menyusun proses pembelajaran yang terdiri atas tahap pendahuluan, tahap penyajian atau inti kegiatan dan tahap penutup. Menurut Suprayekti tahap pembelajaran adalah urutan prosedur pembelajaran yang diupayakan guru dalam menyampaikan materi

pelajaran atau mengorganisasikan kegiatan belajar-mengajar.⁶¹ Tahap pendahuluan adalah tahap persiapan atau tahap awal (kegiatan awal) sebelum memasuki penyajian materi yang akan diajarkan. Tahapan ini meliputi pemberitahuan tujuan pembelajaran, memberikan gambaran kegiatan yang akan dilaksanakan dan memberikan penilaian awal melalui apresiasi. Tahap penyajian atau kegiatan inti merupakan proses belajar-mengajar yang utama dalam suatu pembelajaran. Tahapan ini meliputi pemberian penjelasan materi atau kegiatan yang disertai dengan contoh, memberikan kesempatan kepada murid secara aktif, memberikan penguatan dan mengorganisir waktu, siswa dan fasilitas belajar. Tahap penutup (kegiatan akhir) merupakan tahap akhir dari suatu pengajaran. Tahapan ini terdiri dari penyimpulan materi pelajaran, melaksanakan penilaian dan melakukan tindak lanjut.

Berikut adalah ringkasan secara umum proses pembelajaran menggunakan media wayang film.

1. Pembukaan (kegiatan awal), Kegiatan ini mencakup kegiatan bernyanyi dan atau bertepuk untuk memotivasi atau mempersiapkan anak untuk menerima pembelajaran selain itu pengenalan tokoh wayang film dari cerita yang akan

⁶¹ Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar* (Jakarta: Depdiknas, 2003), p.12.

disampaikan ataupun penjelasan kegiatan eksplorasi bahan wayang film untuk kegiatan inti.

2. Kegiatan inti, Kegiatan ini mencakup kegiatan bercerita sesuai dengan tema pembelajaran yang telah dipersiapkan dan melakukan tanya jawab sesuai dengan isi cerita. Pelaksanaan kegiatan inti cukup fleksibel artinya tidak bergantung pada satu model pembelajaran karena pelaksanaannya disesuaikan dengan kebutuhan ruang dari kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kegiatan bercerita dapat dilakukan pada kegiatan awal ataupun kegiatan akhir dan kegiatan tanya jawab menjadi salah satu penilaian kepada anak untuk mengetahui sejauhmana pemahaman anak mengenai isi cerita yang telah disampaikan.

Teknik pelaksanaan kegiatan bercerita adalah dengan memasukkan salah satu tangan dan mengaitkan lubang segitiga pada bagian belakang wayang dan menarik bagian atas atau bawah tali untuk menggerakkan wayang sesuai dengan alur cerita dan lampu sorot dapat dinyalakan ke arah wayang yang sedang dimainkan.

Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada bercerita, tapi juga media wayang film dapat digunakan

sebagai media metode ceramah yang wayangnya disesuaikan dengan tema yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti dapat digunakan sebagai waktu untuk melengkapi atau pendalaman materi yang telah disampaikan oleh peneliti. Kegiatan ini dilakukan melalui kegiatan membuat hasil karya, kerja ataupun praktek langsung seperti kegiatan bermain kuda bisik. Sebelum melakukan kegiatan, peneliti memberikan contoh kegiatan dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (kegiatan akhir), Kegiatan ini dilaksanakan pada akhir kegiatan. Kegiatan ini mencakup kegiatan tanya jawab *mereview* cerita dan kegiatan selama satu hari, anak menyampaikan perasaannya dan berdoa sebelum pulang.

Proses kegiatan pembelajaran pada penelitian ini pada dasarnya telah disesuaikan dengan salah satu tema pembelajaran anak usia dini dan dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru kelas.

f) Evaluasi Pembelajaran

Hal terakhir dalam merencanakan pembelajaran adalah menentukan strategi evaluasi. Evaluasi merupakan kegiatan tahap akhir yang dilakukan dalam proses belajar-mengajar. Arikunto dalam

Suwandi menyatakan bahwa evaluasi berarti menilai yang dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu.⁶² Penilaian lebih menekankan pada proses pembuatan keputusan terhadap sesuatu ukuran baik buruk yang bersifat kuantitatif. Disisi lain pengukuran menekankan proses penentuan kualitas sesuatu yang dibandingkan dengan suatu ukuran tertentu. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran pada penelitian ini adalah dengan adanya instrumen dan proses pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan teknik observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

C. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

1. Ciri –ciri Umum Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan (*Development*) dapat didefinisikan sebagai pola gerakan atau perubahan yang dimulai dari pematangan dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan.⁶³ Namun Jamaris dalam Sujiono menyatakan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.⁶⁴ Anak usia 5-6, pada masa ini sangat senang menghabiskan waktunya untuk bermain dengan teman sebayanya. Mereka belajar untuk peduli terhadap dirinya sendiri dan

⁶² Suwardi, *Manajemen Pembelajaran* (Surabaya: JP Books, 2007), p.87.

⁶³ John W. Santrock, *Op.cit.*, p. 20.

⁶⁴ Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain kreatif berbasis kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010),p. 20.

mengembangkan kemampuan untuk mengikuti perintah atau mengenal huruf. Dari tingkatan ini anak maju untuk melanjutkan mengembangkan kemampuan berkomunikasi setiap hari. Di saat bermain anak menunjukkan kesenangannya, tidak hanya dalam kegiatan imajinasi yang rumit, tetapi juga yang kompleks seperti permainan *indoor* dan *outdoor*. Diusianya ini anak mulai bergabung dalam permainan tim dan permainan dengan peraturan.

Usia 5-6 tahun, Piaget mengelompokkan anak ke dalam masa praoperasional di mana anak mulai menggunakan simbol-simbol seperti dengan kata dan gambar untuk menjelaskan dunia (lingkungan). Pada masa ini anak membentuk sebuah konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran namun dunia kognitif anak didominasi oleh egosentris dan keyakinan magis.⁶⁵ Dalam hal kemampuan berpikir, anak usia 5-6 tahun mulai menggunakan penalaran sederhana yang bersifat egosentris. Hal ini terjadi karena anak menginterpertasikan sebuah konsep sesuai dengan perkembangan pengetahuan anak. Pengetahuan anak berkembang seiring dengan perkembangan usia anak dan stimulasi/rangsangan yang diberikan kepada anak.

Periode perkembangan anak usia 5-6 tahun berada pada masa kanak-kanak awal. Santrock menyatakan bahwa anak pada usia ini

⁶⁵ John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak Buku 2 Edisi 11* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), p. 45.

belajar mandiri dan merawat diri sendiri, mengembangkan kesiapan sekolah (mengikuti perintah, mengenali huruf), dan mereka menghabiskan berjam-jam waktu untuk bermain dengan teman sebaya. Saat anak masuk kelas satu sekolah dasar biasanya menandai berakhirnya periode ini.⁶⁶ Anak usia 5-6 tahun merupakan masa di mana anak mempersiapkan diri dalam pengembangan *life skill* dan peningkatan kemampuan akademis dalam rangka mempersiapkan diri memasuki pendidikan di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka ciri-ciri umum anak usia 5-6 tahun adalah masa di mana anak mulai mampu mempresentasikan dunia (lingkungannya) dengan simbol yang anak pahami, mampu menerima dan mengerti sekitar 8000 kata, belajar mandiri untuk pengembangan kemampuan diri dan anak mulai mempersiapkan pemahaman akademis untuk memasuki pendidikan dasar.

2. Ciri-ciri Khusus Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia 5-6 tahun, rata-rata anak sudah memasuki usia prasekolah kelompok B di Taman Kanak-kanak yang menjadi tempat untuk mengembangkan diri anak. Bermain menjadi salah satu aktivitas yang mendukung perkembangan anak. Pada usia ini, anak menurut Parten dalam Tedjasaputra, berada tahapan bermain kooperatif (*cooperative play*) yang ditandai dengan adanya kerjasama atau

⁶⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2007), Pp.19-20.

pembagian tugas dan peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.⁶⁷ Kegiatan bermain dapat menstimulasi perkembangan kognitif dalam rangka pengambilan perspektif. Menurut Selman dalam Santrock, anak usia 3-6 tahun merupakan tahapan pengambilan perspektif egosentris.⁶⁸ Pada tahapan ini anak memiliki rasa perbedaan diri dengan orang lain, tetapi gagal membedakan antara perspektif sosial (pemikiran, perasaan) orang lain dan perspektif diri sendiri. Anak dapat menyebutkan perasaan orang lain tetapi tidak dapat melihat hubungan sebab akibat antara pemikiran dan tindakan sosial. Maka anak usia 5-6 tahun berada pada masa di mana anak belum memahami sebab akibat dari perasaan seseorang.

Perkembangan fisik anak usia 5-6 tahun memiliki proporsi tubuh, berat, panjang badan yang lebih meningkat sehingga memungkinkan anak untuk melakukan berbagai keterampilan.⁶⁹ Pada usia ini berarti anak memiliki kapasitas lebih untuk dapat melakukan kegiatan motorik halus dan kasar dengan peningkatan kesulitan dan pelaksanaannya.

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun menurut Tabor and Snow dalam Jalongo, kosakata anak telah berkembang pesat menjadi hampir 8.000 kata. Anak-anak prasekolah belajar enam sampai sepuluh

⁶⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Op.cit.*, p. 23.

⁶⁸ John. W Santrock, *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2002), p. 356.

⁶⁹ Soeminarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), p. 25.

kata-kata baru sehari.⁷⁰ Perkembangan bahasa anak ini tidaklah berkembang dengan sendirinya melainkan melalui berbagai kegiatan stimulasi seperti berbicara dengan lawan bicara, bercerita dan lain-lain.

Ranah perkembangan terbagi menjadi tiga kategori: perkembangan kognitif, fisik, dan psikososial. Perkembangan psikososial berhubungan dengan pola perubahan di dalam emosi, kepribadian, dan hubungan sosial.⁷¹ Artinya perkembangan psikososial merupakan perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan dalam diri anak dan hubungan dengan lingkungan sekitar anak.

Dari segi psikososial, anak usia 5-6 tahun memiliki konsep diri menyeluruh dan pemahaman emosi yang lebih rumit, Identitas gender yang berkembang, bermain menjadi lebih imajinatif, elaboratif, dan biasanya lebih sosial. Altruisme, agresi, dan ketakutan adalah hal yang lazim, keluarga tetap menjadi fokus kehidupan sosial, tetapi anak-anak yang lain menjadi lebih penting.⁷² Anak usia 5-6 tahun sudah belajar dan memahami identitasnya sebagai manusia melalui pengenalan lebih jauh gender laki-laki atau perempuan, memiliki daya imajinasi dan kreativitas yang lebih kompleks dengan bertumbuhnya perkembangan motorik dan perkembangan kognitif anak, memiliki reaksi emosi yang wajar dan mengerti perasaan yang dirasakan saat ini, anak lebih senang bermain

⁷⁰ Jalongo Rency Mary, *Early Childhood Language Art 4th ed* (Boston: Pearson, 2007), p. 101.

⁷¹ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds dan Ruth Duskin Feldman, *Op.cit.*, p. 12.

⁷² *Ibid*, p. 16.

dengan anak-anak sebayanya tetapi menjadikan keluarga sebagai lingkungan utama anak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, perkembangan anak usia 5-6 tahun merupakan masa disaat anak mengalami peningkatan perkembangan secara fisik, kognitif sehingga anak dapat melakukan berbagai aktivitas lebih kompleks dari usia sebelumnya dan pada usia ini anak mengalami penyesuaian melalui interaksi terhadap lingkungannya. Apabila anak diberikan stimulasi edukatif secara intensif maka anak akan mampu mengalami tugas perkembangan secara optimal.

3. Hubungan antara Kecerdasan Intrapersonal dan Aspek Perkembangan

Kecerdasan bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena dengan tingkat kecerdasan anak yang berkembang dengan baik akan memudahkan anak bergaul dengan orang lain serta mampu menciptakan hal-hal yang baru. Pengembangan kecerdasan manusia hendaknya dilakukan sejak anak usia dini. Pada usia sekitar lima tahun merupakan masa keemasan (*Golden Age*) di mana perkembangan kecerdasannya mencapai 50 % kapasitas kecerdasan orang dewasa. Dalam diri manusia terkandung banyak kemampuan/kecerdasan seperti yang dikemukakan oleh Gardner dalam Sujiono yang menetapkan adanya 9 jenis

kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan bahasa (linguistik-verbal), kecerdasan logis matematis, kecerdasan ruang (visual spasial), kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan gerakan (kinestetik), kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial.⁷³ Kesembilan kecerdasan memiliki hubungan dengan setiap aspek perkembangan pada anak usia dini.

Kecerdasan intrapersonal memiliki hubungan dengan aspek perkembangan sosial emosional, nilai agama dan moral, kognitif (pengetahuan umum) dan perkembangan bahasa (menerima bahasa).

Berikut adalah klasifikasi hubungan antara komponen kecerdasan intrapersonal dan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun

Tabel 1
Hubungan Kecerdasan Intrapersonal dengan Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun

No	Komponen Kecerdasan Intrapersonal	Aspek Perkembangan	Indikator
1.	Mengenali kekuatan dan keterbatasan diri sendiri	Sosial, Emosional dan Kemandirian	Dapat menerima kritik
			Bertanggungjawab atas tugasnya
			Menghargai keunggulan teman/orang lain
2.	Memiliki kesadaran suasana hati, tujuan, motivasi, temperamen, dan keinginan,	Bahasa (Mengungkapkan bahasa)	Menceritakan pengalaman/ kejadian secara sederhana (kesadaran suasana hati)
			Mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita (kesadaran suasana hati)
		Kognitif	Membuat perencanaan kegiatan yang akan dilakukan anak (niat, keinginan)

⁷³Yuliani Nuraini Sujiono & Bambang Sujiono, *Op.Cit.*,p. 55.

			Mengambil keputusan secara sederhana (keinginan)	
		Sosial, Emosi dan Kemandirian	Mengendalikan emosi secara wajar (kesadaran suasana hati / temperamen)	
			Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (keinginan/ motivasi)	
		Fisik	Mengekspresikan diri dalam gerakan variasi dengan lentur dan lincah (kesadaran suasana hati)	
3.	Kapasitas untuk medisiplinkan diri sendiri,	Nilai-nilai agama dan moral	Berbicara dengan sopan	
			Menyapa teman dan orang lain	
			Berpakaian rapi dan sopan	
			Mengucapkan terimakasih jika memperoleh sesuatu	
			Memohon maaf dan memberi maaf	
			Bersikap jujur	
			Mengenal dan melakukan perbuatan baik dan buruk	
			Berperilaku hidup hemat air, listrik, peralatan sendiri	
			Sosial, Emosi dan Kemandirian	Sabar menunggu giliran
			Memberi dan membalas salam	
	Berbicara tidak berteriak			
	Datang ke Sekolah tepat waktu			
	Menaati tata tertib sekolah dan kelas			
	Menaati aturan permainan			
	Memahami diri dan menghargai diri sendiri	Sosial, Emosi dan Kemandirian	Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai	
			Bangga terhadap hasil karya sendiri	
		Bahasa (mengungkap bahasa)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi Berani bertanya secara sederhana	
Kognitif		Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu		

Indikator perkembangan menggunakan acuan dari indikator perkembangan anak di Permendikas No 58 tahun 2009 yang telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun dan komponen kecerdasan intrapersonal menyesuaikan dari teori Thomas Amstrong.

D. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui permainan wayang film pada anak usia 5-6 tahun ini antara lain adalah penelitian pengaruh penggunaan sempoa terhadap kemampuan intrapersonal anak usia 7-8 tahun. Implikasi dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan sempoa terhadap kemampuan intrapersonal anak usia 7-8 tahun.⁷⁴

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan sempoa memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan intrapersonal yang merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang terutama bagi seorang anak. Dengan memiliki kemampuan intrapersonal yang baik, anak dapat dengan mudah mengenali dan memahami diri sendiri.

⁷⁴Dayu Dwi Ningtyas, *Pengaruh Penggunaan Sempoa terhadap Kemampuan Intrapersonal Anak Usia 7-8 tahun*, (Jakarta: UNJ, 2009), Skripsi.

Penelitian yang berkaitan dengan peningkatan kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal dapat diketahui melalui pembelajaran *project approach*. Hasil penelitian ini menyimpulkan serangkaian pelaksanaan penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II yang memperlihatkan tercapainya hasil penelitian tindakan yang diharapkan dari penelitian tindakan ini, yaitu meningkatnya kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Peningkatan kecerdasan intrapersonal dapat dilihat dari semakin matangnya anak dalam mengenal emosi diri dan teman-teman di kelas, anak memahami alasan mengalami perasaan tertentu, anak juga lebih menguasai perasaannya dan tidak menyalurkan dengan cara yang berlebihan. Kecerdasan interpersonal dapat dilihat dari anak yang terlihat rajin menyapa dan tersenyum pada orang lain, biasa diajak berkerjasama dan saling berbagi.⁷⁵

Hasil penelitian yang relevan juga pernah ditulis oleh Lina Marlina yaitu Peningkatan Kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain peran.⁷⁶ Melalui penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan

⁷⁵Ade Dwi Utami, "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal dan Kecerdasan Intrapersonal melalui Pembelajaran *Project Approach*," Jurnal Ilmiah VISI, Vol.7 No. 2, Desember 2012, p. 138.

⁷⁶Lina Marlina, *Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran* (UNJ: Skripsi, 2012), Pp. 163-164.

kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Islam At-Taqwa, Rawamangun Jakarta Timur.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang relevan tersebut dapat dideskripsikan bahwa kecerdasan intrapersonal merupakan salah satu kecerdasan yang penting dioptimalkan pada anak usia dini. Kecerdasan ini dapat ditingkatkan melalui berbagai macam metode, pembelajaran atau pendekatan. Terdapat berbagai macam strategi pembelajaran salah satunya ialah pembelajaran dengan media wayang film. Strategi ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai macam kecerdasan dan kemampuan salah satunya kecerdasan intrapersonal. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan lain yaitu melakukan penelitian untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak melalui pembelajaran dengan menggunakan media wayang film. Hal ini dilakukan melihat hasil positif yang didapat pada penelitian sebelumnya yang mengangkat upaya meningkatkan kecerdasan intrapersonal dengan pembelajaran menggunakan media wayang film. Pembelajaran dengan media wayang film mengutamakan proses belajar secara berkelompok dan komunikasi antar individu dengan cara anak melakukan proses pembelajaran dengan memainkan wayang film tersebut baik secara sendiri atau kelompok.

E. PENGEMBANGAN KONSEPTUAL PERENCANAAN TINDAKAN

Berdasarkan analisis teori yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa Kecerdasan Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri. Dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Mampu memotivasi dirinya sendiri dan melakukan disiplin diri. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat menghargai nilai (aturan-aturan) etika (sopan santun) dan moral. Pentingnya kecerdasan ini ialah untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam menjalin hubungan sosial bermasyarakat anak. Kecerdasan interpersonal memberikan kesadaran pada anak akan adanya kehidupan sekelompok atau komunitas yang menuntut adanya hubungan yang baik antarsesama. Dalam hubungan ini terdapat aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh anak. Indikator dari kecerdasan Intrapersonal (a) memperlihatkan sikap bebas dan memiliki kemauan yang kuat; (b) bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri; (c) memberikan reaksi keras ketika membahas isu-isu kontroversial; (d) belajar/bekerja dengan baik secara sendiri; (e) memiliki pandangan sendiri berbeda dari yang umum; (f) belajar dari pelajaran masa lalu; (g) dengan tepat mengekspresikan perasaannya; dan (h) terarah pada pencapaian tujuan.

Wayang film adalah pertunjukan bayang-bayang. Arti filsafat yang lebih dalam lagi adalah bayangan kehidupan manusia, atau angan-

angan manusia tentang kehidupan manusia masa lalu. Berasal dari kata *pipileman* yang merupakan perpaduan dari teknik wayang dan film, permainan wayang film yang dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini, merupakan ide dari sebuah permainan tradisional *pipileman* yang ada di masyarakat Majalengka Jawa Barat, dimana permainan tersebut dilakukan secara insidental tanpa memiliki tujuan tertentu selain unsur hiburan semata. Bermain dengan menggunakan wayang film/ *pipileman* bagi anak usia dini merupakan wahana untuk mengGali potensi kecerdasan Intrapersonal yang mana kecerdasan itu merupakan kecerdasan untuk mampu memahami dirinya atau dalam arti sempit ialah kemampuan anak mengenal dan mengidentifikasi emosi, juga keinginannya. Selain itu anak juga mampu memikirkan tindakan yang sebaiknya dilakukan dan memotivasi dirinya sendiri. “Anak dengan karakter ini mampu mengintropeksi dirinya dan memperbaiki kekurangannya. Sesuai dengan falsafah bagi anak bermain adalah belajar, pada dasarnya banyak jenis kegiatan bermain yang dapat membangun dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, salah satunya bermain dengan menggunakan wayang film. Kegiatan bermain wayang film ini secara langsung akan mendorong anak aktif bermain dan berinteraksi dengan temannya dalam memerankan sebuah karakter tertentu. Kegiatan bermain wayang film ini melibatkan aspek perkembangan emosi di mana anak belajar bersikap dan bertingkah laku

berani, ekspresi, mengikuti aturan permainan wayang film, dan bekerja sama dengan teman dalam kegiatan bermain wayang film.

Berkaitan dengan hal di atas, bermain wayang film menggunakan alat dan media dengan tujuan sebagai penunjang kegiatan. Alat yang digunakan dalam kegiatan bermain wayang film ini tidak berupa miniatur yang dapat mewakili bentuk aslinya, yang terpenting aman digunakan anak dan menarik bagi anak karena disesuaikan juga dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun yaitu anak yang masih berada dalam tahapan pra operasional di mana anak yang masih berpikir secara simbolik. Berdasarkan uraian di atas diduga pemberian kegiatan dengan permainan wayang film dalam pembelajaran di PAUD Melati Putih dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal, khususnya anak usia 5-6 tahun.

F. KERANGKA KONSEPTUAL PERENCANAAN TINDAKAN

Setiap anak memiliki salah satu atau lebih dari 9 kecerdasan yang ada. Salah satunya adalah kecerdasan intrapersonal yang disebut sebagai kecerdasan diri. Anak yang memiliki kecerdasan ini akan memahami bagaimana menjalani kehidupan sehari-hari. Kecerdasan intrapersonal memiliki beberapa karakteristik antara lain: memiliki kemampuan untuk memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kekuatan dan kelemahan), memiliki kesadaran suasana

hati (perasaan), motivasi, temperamen, dan keinginan, kapasitas untuk mendisiplinkan diri sendiri, memahami diri sendiri dan menghargai diri sendiri. Anak usia 5-6 tahun adalah anak didik di kelompok B. Kelompok ini merupakan kelompok tertua di jenjang pendidikan anak usia dini nonformal ini berarti kelompok ini telah dilatih beberapa karakteristik dari kecerdasan intrapersonal yang dibimbing melalui kegiatan pembiasaan, bermain dan bercerita. Kecerdasan intrapersonal anak perlu ditingkatkan dengan adanya media permainan yang aman dan menarik bagi anak.

Media permainan wayang film memiliki karakteristik antara lain: aman bagi anak, penggunaan media yang fleksibel (dapat digunakan pada siang hari dan tidak harus didalam ruangan), media audio visual gerak dan memiliki unsur budaya karena anak akan tertarik dengan media yang dapat bergerak, bersuara serta belum pernah mengalami bermain permainan dengan unsur budaya tradisional. Penggunaan media permainan wayang film ini menjadi media utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak yang kegiatannya disusun dalam strategi pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, media, metode dan evaluasi. Strategi pembelajaran ini akan tercakup dalam desain pembelajaran dengan kegiatan yang menggunakan

media permainan wayang film sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun.

G. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan acuan teori rancangan alternatif atau desain alternatif penelitian tindakan yang dipilih dan pengajuan konseptual perencanaan tindakan yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan hipotesis tindakan ini adalah diduga terdapat peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui penggunaan media permainan wayang film pada anak usia 5-6 tahun dengan metode penelitian tindakan kelas di BKB PAUD Melati Putih, Kayu Putih.

Bagan 1 Alur Kerangka Berpikir



