

**MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE
MAGNETICERIA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN JAMAK
(MULTIPLE INTELLIGENCES) ANAK DI KELAS B PAUD KARYA
GALANG SELEBAR KOTA BENGKULU**

Sinta Agusmiati

Guru PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu

Email: sintaparis84@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui tingkat kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak, dan media pembelajaran *puzzle magneticia* dapat meningkatkan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak, serta besar peningkatan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle magneticia* di Kelas B PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam tiga siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian adalah penilaian perkembangan anak sebelum pembelajaran menggunakan media *puzzle magneticia* (Pra Siklus) adalah 35,5 dengan ketuntasan belajar klasikal anak sebesar 21,43%. Setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle magneticia* meningkat, pada Siklus I nilai rata-rata skor yaitu 39,93 dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 42,86%. Skor anak pada Siklus II lebih meningkat, terbukti dengan nilai rata-rata skor yaitu 46,36 ketuntasan belajar klasikal 64,29%. Skor anak pada Siklus III lebih meningkat lagi dan mencapai target indikator kinerja yang ingin dicapai yaitu nilai rata-rata skor anak 49,43 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 92,86%. Besar peningkatan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak dengan menggunakan media *puzzle magneticia* adalah saat Pra Siklus terdapat 4 anak (28,57%) dengan kategori kurang normal, 7 anak (50%) dengan kategori normal, dan 3 anak (21,43%) dengan kategori di atas normal, meningkat menjadi terdapat 1 anak (7,14%) dengan kategori normal, dan 13 anak (92,86%) dengan kategori di atas normal pada Siklus III.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Puzzle Magneticia, Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)

ABSTRACT

The aim of study is to know the level of children's multiple intelligences, whether the learning media-Puzzle Magneticia can improve children's multiple intelligences, and how significant using Puzzle Magneticia to improve children's multiple intelligences at class B of kindergarten Karya Galang Selebar Bengkulu, Bengkulu City. This study is class room action research (CAR) conducted in three cycles which each cycle consisted of the following steps; planning, execution, observation and reflection. The result of assessment of children development before learning activity using puzzle magneticia (pre-cycle) is 35.5% with minimum standard of learning mastery 23. 43%. After

learning activity using puzzle magneticeeria, the level of children's multiple intelligences is increased on the cycle I with average score 39.93 and with the minimum standard of learning mastery 42.86%. And, the children's score on the sycle II is more increased, proved with the average score 46.36% and with minimum standard of learning mastery 64.29%. The children's score on the cycle III is more increased than cycle II and reaches the indicators of target performance 49.43% with the minimum standard of learning mastery 92.86%. The significance of improvement of children's multiple intelligences through puzzle magneticeeria is when pre-cycle which consists of 4 children (28.57%) categorised less normal, 7 children (50%) categorised normal, and 3 children (21.43%) categorised normal and this is increased to be 1 children (7.14%) catergorised normal, and 13 children (92.86%) categorised up-normal on cycle III.

Keywords: *Learning Media-Puzzle Magneticeeria, Multiple Intelligences)*

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, usia dini merupakan usia yang mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, disebut usia emas (*golden age*), makanan bergizi seimbang serta asupan yang terus menerus sangat dibutuhkan untuk tumbuhkembang anak.²

Hal inilah yang menjadi kewajiban pemerintah untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini, karena sangat penting untuk masa depan anak bangsa. Tujuan dari diselenggarakannya PAUD, yaitu secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³ Tujuan utama ialah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, jugatujuan penyerta membantu menyiapkan anak mencapai hasil belajar akademik di sekolah.⁴

¹ Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*, h. 3.

² Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 7.

³ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 10.

⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 23.

PAUD sebagai upaya pembinaan menunjuk pada usaha atau kegiatan yang dilaksanakan untuk membina anak usia dini, dalam praktik keseharian sering diidentikkan dengan kata pendidikan, yang dilakukan oleh orang dewasa (orang tua atau guru), di sekolah atau di lembaga pendidikan sehingga anak terbina menampilkan perilaku yang baik.⁵ Untuk meningkatkan pendidikan peran seorang guru sangat diperlukan sebagai media pendidik memberikan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.⁶ Peranan guru ialah memberi bantuan dan dorongan, serta berupaya agar pelajaran yang diberikan selalu cukup untuk menarik minat anak, yang belum dapat digantikan oleh mesin, robot, TV, radio, ataupun komputer, karena pendidikan bukan hanya mengisi otak peserta didik dengan jutaan ilmu pengetahuan, tetapi lebih dari itu, siswa harus cerdas dalam sikap, emosional, dan spiritual serta memiliki keterampilan yang bisa menopang hidupnya.⁷

Guru PAUD idealnya berperan dalam mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi peserta didiknya. Ada beberapa dampak negatif jika guru dipaksakan atau memaksakan diri untuk mengajar materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan bidangnya, diantaranya adalah rasa kurang puas akan muncul dengan sendirinya karena keahliannya tidak akan maksimal; guru cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk mengajar; keahlian guru tidak berkembang; kegiatan belajar mengajar akan menjadi kurang menarik karena guru mengalami kesulitan dalam mengajar; jika pembelajaran kurang menarik maka dapat menyebabkan anak kurang termotivasi dalam belajar.⁸ Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu para ahli menawarkan konsep belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan memadukan antara keduanya, maka esensi belajar tetap ada dalam permainan anak, dan anak juga tidak diasingkan dari dunia bermainnya. Bermain bermanfaat bagi perkembangan fisik atau motorik, perkembangan kognitif, perkembangan afektif, serta perkembangan sosial emosional anak.⁹

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimana tingkat kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak di kelas B PAUD Karya Galang Kota Bengkulu? 2) Bagaimana media pembelajaran *puzzle magnetis* dapat meningkatkan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak? 3) Berapa besar peningkatan kecerdasan jamak (*multiple*

⁵Cyrus T. Lalompok dan Kartini Ester, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Keagamaan bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 2.

⁶Suryoboto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2009), h.56.

⁷Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 137.

⁸Masykur Arif Rahman, *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar* (Jakarta: Laksana, 2013), h. 190-195.

⁹Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 97.

intelligences) anak dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle magnetici* di Kelas B PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah: 1) Untuk mengetahui bagaimana tingkat kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak di kelas B PAUD Karya Galang Kota Bengkulu. 2) Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran *puzzle magnetici* dapat meningkatkan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak. 3) Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle magnetici* di Kelas B PAUD Karya Galang Selebar Kota Bengkulu.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu jenis penelitian yang mengacu kepada tindakan apa saja yang dilakukan guru secara langsung untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: praktik-praktik kependidikan, pemahaman tentang praktik-praktik yang dilaksanakan, situasi di mana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.¹⁰ Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif karena pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, melibatkan guru kelas dan penulis bertindak langsung sebagai guru atau lebih dikenal dengan guru peneliti yang melaksanakan tindakan.

Landasan Teori

Berdasarkan beberapa alasan atau problem di atas, penulis mempunyai gagasan untuk menciptakan sebuah permainan yang dapat membuat anak bermain sekaligus mengembangkan kecerdasannya, yaitu melalui permainan *puzzle* persegi yang memakai magnet. Permainan *puzzle magnetici* bertujuan mengembangkan kecerdasan jamak diantaranya adalah kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan koordinasi gerakan tubuh dan motorik, dan kecerdasan interpersonal. Permainan *puzzle magnetici* adalah *puzzle* bergambar dengan bentuk persegi yang memakai magnet sebagai alat untuk menempelkan bagian kotak dengan papan *puzzle*, yang akan membuat anak usia dini ceria karena keunikan dan perbedaannya dengan *puzzle* biasa yang dijual di toko mainan. *Puzzle magnetici* ini diperuntukkan anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan jamak anak, yaitu anak dapat bermain dan menempel gambar dengan tepat sesuai dengan masa perkembangannya.

¹⁰Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h. 46.

Adapun langkah-langkah dari permainan *puzzle magneticeria*, ialah: guru membuat *puzzle* sesuai dengan tema yang akan diajarkan kepada anak; guru membuat kelompok anak sesuai dengan jumlah *puzzle* yg ada; tiap kelompok diberi satu *puzzle* yang terdiri dari papan gambar hitam putih dan potongan gambar *puzzle*; guru menyampaikan tujuan dari tema dan permainan *puzzle magneticeria* yang akan dimainkan; guru menjelaskan arti dari gambar dan tulisan yang ada di *puzzle magneticeria* agar kecerdasan anak berkembang; guru menempelkan papan bergambar ke papan tulis, agar anak dapat berjalan untuk menempelkan potongan *puzzle* untuk meningkatkan motorik kasarnya; guru menghitung dari 1 sampai 3 tanda permainan dimulai; tiap anak diminta maju satu persatu untuk menempelkan potongan gambar *puzzle* ke papan gambar hitam putih yang telah tersedia, sedangkan anak lainnya memberikan semangat; pemenang permainan ini adalah kelompok yang berhasil menyusun gambar utuh dengan cepat; akhiri permainan ini dengan ceria, yaitu tepuk tangan dan bernyanyi bersama, agar suasana kelas makin ceria.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Puzzle Magneticeria*, yaitu: dapat disesuaikan sesuai dengan tema pembelajaran; dapat dibuat dari bahan bekas, dan harga magnet mainannya murah; dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dan seluruh aspek kecerdasan jamak; dapat seluruh anak dapat bermain bersama dan lebih tercipta hubungan sosial antar anak. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran *Puzzle Magneticeria*, yaitu: membutuhkan ketelitian dan perhitungan dalam memotong maupun menempelkan magnet di dalam kepingan *puzzle*; waktu yang diperlukan untuk membuat sebuah *Puzzle Magneticeria* sekitar 6 jam.

Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) adalah sebuah penilaian yang melihat secara umum bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.¹¹ Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkret maupun hal-hal yang abstrak. Menurut Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan.

Bentuk kecerdasan jamak anak usia dini yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah lima kecerdasan yaitu: 1) Kecerdasan verbal linguistik (*verbal linguistic intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligence* yang berkaitan dengan kepekaan terhadap bunyi, struktur, makna, dan fungsi kata serta bahasa yang muncul melalui kegiatan bercakap-cakap, berdiskusi, dan membaca. 2) Kecerdasan logika matematika (*logical mathematical intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam mencari dan menemukan pola yang digunakan untuk melakukan kalkulasi hitung, berpikir abstrak, berpikir logis, dan berpikir ilmiah. 3) Kecerdasan

¹¹Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

visual spasial (*visual spatial intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual dan pikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan, dan lain-lain. Visual spasial adalah kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada di lingkungan sekitar dalam bentuk gambaran mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan, dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tertentu. 4) Kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam membedakan dan merespon perilaku yang ditampilkan orang lain. Kemunculan kecerdasan ini dapat dilihat dari kemampuan menggerakkan dan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dalam tim, serta disenangi oleh orang lain di sekitarnya. Selanjutnya, kecerdasan ini juga menyangkut kemampuan mempersepsikan dan membedakan berbagai modus, maksud tertentu, motivasi, dan perasaan dari orang lain. Di dalam kecerdasan ini termasuk kepekaan ekspresi muka, suara, dan gerak-gerik; kemampuan untuk bereaksi secara efektif terhadap tanda-tanda secara pragmatik (misalnya mempengaruhi sekelompok orang untuk ikut dengannya dalam suatu tindakan). 5) Kecepatan koordinasi gerakan tubuh dan motorik atau dapat disebut kecerdasan kinestetik atau gerak motorik merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol koordinasi gerakan tubuh melalui gerakan motorik kasar dan halus, seperti menggunakan alat-alat secara terampil, melompat, berlari, berheenti secara tiba-tiba dengan terampil dalam melakukan gerakan senam, menari, silat, dan lain-lain. Kecerdasan ini juga mencakup keterampilan tubuh khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas, kecepatan, taktil, dan haptik. Perkembangan kecerdasan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh dan motorik sejalan dengan perkembangan keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) serta memadukan gerakan keduanya dengan koordinasi yang seimbang.¹²

Pembahasan

1. Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13 April 2018. Kegiatan belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran *puzzle magneticeria*. Sebelum melakukan pra siklus, peneliti telah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah dilampirkan, lembar penilaian pengukuran kecerdasan jamak anak, mengamati aktivitas anak dan kegiatan belajar mengajar dari mulai anak masuk kelas hingga pulang sekolah.

¹²Martini Jamaris, *Mengukur Kecerdasan Jamak*, h. 3-11.

Sebelum melakukan tindakan penelitian (siklus), peneliti mengadakan pengamatan awal (pra siklus), maka didapatkan nilai rata-rata skor anak yaitu 35,5, dengan skor paling rendah adalah 18 dan skor tertinggi adalah 50. Sebanyak 4 anak (28,57%) mendapatkan kategori kurang normal, sebanyak 7 anak (50%) mendapatkan kategori normal, dan sebanyak 3 anak (21,43%) mendapatkan kategori di atas normal. Sedangkan anak dengan kategori sangat kurang normal dan sangat di atas normal, tidak ada.

Anak yang mendapatkan skor dibawah ketuntasan yaitu 11 siswa (78,57%), dan yang mendapatkan skor di atas ketuntasan yaitu 3 siswa (21,43%), yang berarti di bawah target persentase ketuntasan belajar klasikal, yaitu 90%. Dari hasil pengamatan pra siklus, maka peneliti melanjutkan penelitian dan kegiatan belajar mengajar dengan langkah-langkah PTK menggunakan media pembelajaran *puzzle magneticia*.

2. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Senin tanggal 16 April 2018, yang dihadiri oleh 14 orang anak dari Kelas B selama 1 hari pembelajaran atau 3 jam. Siklus I terdiri dari tahapan-tahapan, sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dan guru kelas (kolaborator) telah melakukan persiapan-persiapan. Peneliti telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar observasi aktivitas anak, lembar penilaian kecerdasan jamak anak, dan media pembelajaran *puzzle magneticia*.

Hasil yang didapatkan dari rata-rata skor anak pada Siklus I yaitu 39,93, dengan skor paling rendah adalah 22 dan skor tertinggi adalah 52. Sebanyak 3 anak (21,43%) mendapatkan kategori kurang normal, sebanyak 6 anak (42,86%) mendapatkan kategori normal, dan sebanyak 5 anak (35,71%) mendapatkan kategori di atas normal. Sedangkan anak dengan kategori sangat kurang normal dan sangat di atas normal, tidak ada.

Anak yang mendapatkan skor dibawah ketuntasan yaitu 8 siswa (57,14%), dan yang mendapatkan skor di atas ketuntasan yaitu 6 siswa (42,86%), yang berarti masih di bawah target persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 90%, maka peneliti melanjutkan ke Siklus II.

Refleksi merupakan upaya untuk melihat proses tindakan apa yang belum tercapai, sesuai dengan rencana tindakan. Berikut ini hasil refleksi penelitian, berdasarkan pengamatan guru sebagai observer dan peneliti selama tindakan Siklus I, yaitu: anak masih kurang berminat dalam menanggapi apersepsi dari guru, karena anak masih sibuk dengan teman sebangkunya. Oleh karena itu, guru dan peneliti perlu meningkatkan minat anak pada pelaksanaan Siklus II; anak mulai menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh gurudan mau ikut menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Anak masih terlihat kecewa dengan kelompoknya dan belum sportif dalam permainan. Hal ini akan guru dan peneliti ditingkatkan lagi pada Siklus II; anak menyukai bermain dengan media *puzzle magneticia* dan bersemangat untuk maju ke depan kelas menempelkan potongan *puzzle*.

3. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II juga dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Rabu tanggal 18 April 2018, yang dihadiri oleh 14 orang anak dari Kelas B selama 1 hari pembelajaran atau 3 jam. Seperti halnya Siklus I, Siklus II juga terdiri dari empat tahapan, sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dan guru kelas (kolaborator) juga melakukan persiapan-persiapan seperti pada Siklus I. Peneliti telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), lembar observasi aktivitas anak, lembar penilaian kecerdasan jamak anak, dan media pembelajaran *puzzle magnetica*.

Hasil yang didapatkan dari rata-rata skor anak pada Siklus II yaitu 45,36, dengan skor paling rendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 54. Sebanyak 1 anak (7,14%) mendapatkan kategori kurang normal, sebanyak 6 anak (42,86%) mendapatkan kategori normal, dan sebanyak 7 anak (50%) mendapatkan kategori di atas normal. Sedangkan anak dengan kategori sangat kurang normal dan sangat di atas normal juga tidak ada.

Anak yang mendapatkan skor dibawah ketuntasan yaitu 5 siswa (35,71%), dan yang mendapatkan skor di atas ketuntasan yaitu 9 siswa (64,29%), yang berarti masih belum mencapai target persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 90%, maka peneliti melanjutkan ke Siklus III.

Berikut ini hasil refleksi penelitian, berdasarkan pengamatan guru sebagai observer dan peneliti selama tindakan Siklus II, yaitu: anak tetap kurang berminat dalam menanggapi apersepsi dari guru, anak masih main-main dalam berdoa juga dengan teman sebangkunya. Oleh karena itu, guru dan peneliti perlu meningkatkan minat anak pada pelaksanaan Siklus III; anak mulai menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru sudah mulai menerima pembagian kelompoknya. Hal ini akan guru dan peneliti ditingkatkan lagi pada Siklus III; anak ikut aktif dalam kelompok dan mulai sportif dalam permainan; anak sangat menyukai bermain dengan media *puzzle magnetica* dan terlihat bersemangat untuk maju ke depan kelas menempelkan potongan *puzzle*.

4. Siklus III

Pelaksanaan Siklus II juga dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Jumat tanggal 20 April 2018, yang dihadiri oleh 14 orang anak dari Kelas B selama 1 hari pembelajaran atau 3 jam. Seperti halnya Siklus I dan Siklus II, Siklus III juga terdiri dari empat tahapan, sebagai berikut:

Hasil yang didapatkan dari rata-rata skor anak pada Siklus III yaitu 49,43, dengan skor paling rendah adalah 43 dan skor tertinggi adalah 55. Sebanyak 1 anak (7,14%) mendapatkan kategori normal, dan sebanyak 13 anak (92,86%) mendapatkan kategori di atas normal. Sedangkan anak dengan kategori sangat kurang normal, kurang normal dan sangat di atas normal tidak ada.

Anak yang mendapatkan skor dibawah ketuntasan yaitu 1 siswa (7,14%), dan yang mendapatkan skor di atas ketuntasan yaitu 13 siswa (92,86%), yang berarti telah mencapai target ketuntasan belajar klasikal yaitu 90%.

Berikut ini hasil refleksi penelitian, berdasarkan pengamatan guru sebagai observer dan peneliti selama tindakan Siklus III, yaitu: anak sudah berminat enanggapi apersepsi dari guru, anak juga telah menyimak semua penjelasan materi dari guru, dan menerima pembagian kelompok bermainnya; anak sangat menyukai bermain dengan media *puzzle magnetis* dan bersemangat untuk maju ke depan kelas menempelkan potongan *puzzle*. Anak juga ikut aktif dalam kelompok dan sangat sportif dalam permainan.

Persentase ketuntasan anak telah mencapai 90%, yang berarti kecerdasan jamak anak pada pembelajaran pada Siklus III telah sesuai dengan keinginan guru sehingga pembelajaran tidak perlu dilanjutkan ke Siklus IV.

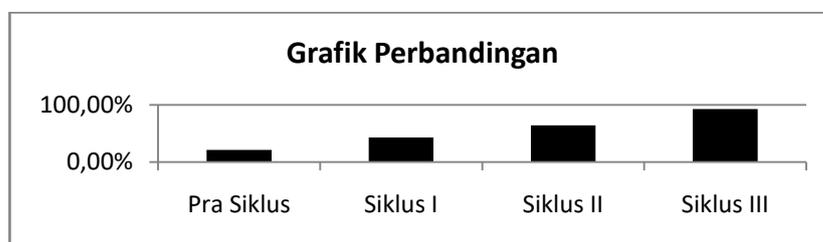
5. Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Perbedaan hasil skor pengamatan penelitian ini dapat diketahui melalui perbandingan hasil belajar siswa seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel: Perbandingan Ketuntasan Belajar Klasikal Anak

No	Tindakan	Rata-rata Skor Siswa	Persentase Skor Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan Belajar Klasikal	
					Tuntas	Belum Tuntas
1.	Pra Siklus	-	-	35,5	21,43%	78,57%
2.	Siklus I	2,14	53,37%	39,93	42,86%	57,14%
3.	Siklus II	2,71	67,86%	46,36	64,29%	35,71%
4.	Siklus III	3,57	89,28%	49,43	92,86%	7,14%

Dari tabel di atas, diketahui nilai rata-rata skor pada Pra Siklus yaitu 35,5 dengan ketuntasan belajar klasikal anak sebesar 21,43%. Pada Siklus I meningkat menjadi nilai rata-rata skor yaitu 39,93 dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 42,86%. Siklus II juga meningkat dengan nilai rata-rata skor yaitu 46,36 ketuntasan belajar klasikal 64,29%. Terakhir, pada Siklus III nilai rata-rata skor anak yaitu 49,43 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 92,86%.

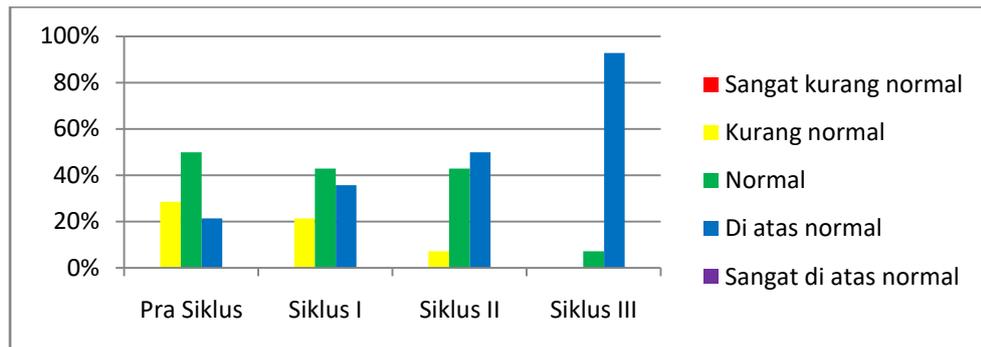


Grafik: Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal Anak

Tabel: Perbandingan Persentase Kategori Kecerdasan Jamak Anak

No	Tindakan	Persentase Kategori Kecerdasan Jamak Anak				
		Sangat	Kurang	Normal	Di atas	Sangat Di

		Kurang Normal	Normal		Normal	atas Normal
1.	Pra Siklus	0%	28,57%	50%	21,43%	0%
2.	Siklus I	0%	21,43%	42,86%	35,71%	0%
3.	Siklus II	0%	7,14%	42,86%	50%	0%
4.	Siklus III	0%	0%	7,14%	92,86%	0%



Grafik: Perbandingan Persentase Kategori Kecerdasan Jamak Anak

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Tingkat kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) anak pada saat kegiatan belajar mengajar kelas B di PAUD Karya Galang sebelum peneliti menggunakan media *puzzle magneticia* adalah sebanyak 4 anak (28,57%) dalam kategori kurang normal, 7 anak (50%) dalam kategori normal, dan 3 anak (21,43%) dalam kategori di atas normal.
2. Dengan menggunakan media *puzzle magneticia* pada kegiatan belajar mengajar, kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) anak usia dini dapat ditingkatkan, karena media *puzzle magneticia* dibuat sesuai tema yang dipelajari dan berfungsi pada tiap aspek perkembangan anak usia dini. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian perkembangan anak sebelum pembelajaran menggunakan media *puzzle magneticia* (Pra Siklus) adalah 35,5 dengan ketuntasan belajar klasikal anak sebesar 21,43%. Setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle magneticia* skor anak meningkat, pada Siklus I nilai rata-rata skor yaitu 39,93 dengan ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 42,86%. Skor anak pada Siklus II lebih meningkat, terbukti dengan nilai rata-rata skor yaitu 46,36 ketuntasan belajar klasikal 64,29%. Skor anak pada Siklus III lebih meningkat lagi dan mencapai target indikator kinerja yang ingin dicapai yaitu nilai rata-rata skor anak 49,43 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 92,86%.
3. Besar peningkatan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak dengan menggunakan media *puzzle magneticia* adalah saat Pra Siklus terdapat 4 anak (28,57%) dengan kategori kurang normal, 7 anak (50%) dengan kategori normal, dan 3 anak (21,43%) dengan kategori di atas normal,

meningkat menjadi terdapat 1 anak (7,14%) dengan kategori normal, dan 13 anak (92,86%) dengan kategori di atas normal pada Siklus III.

Daftar Pustaka

Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 23.

Cyrus T. Lalompoh dan Kartini Ester, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Keagamaan bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 2.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h. 46.

Masykur Arif Rahman, *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar* (Jakarta: Laksana, 2013), h. 190-195.

Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 10.

Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 97.

Suryoboto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2009), h.56.

Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 137.

Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*, (Jakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 3.

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 7.