

PENINGKATAN KECERDASAN NATURALIS MELALUI BERMAIN *MESSY PLAY* TERHADAP ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

Luluk Iffatur Rocmah

Dosen Program Studi PGPAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo
Surel: lu2cks_1@yahoo.co.id

Abstrak

Salah satu kecerdasan yang perlu di kembangkan pada anak usia dini yaitu kecerdasan naturalis. Bila kecerdasan naturalis sudah ditingkatkan sejak dini pada anak-anak, maka kerusakan alam yang banyak terjadi pada saat ini dapat diminimalisir. Meningkatkan kecerdasan naturalis anak dapat dimulai dari lingkungan sekolah dan melalui cara yang paling banyak disukai anak, yaitu dengan bermain *messy play*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang bermaksud mengkaji secara mendalam tentang penerapan bermain *messy play* dalam upaya meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa catatan lapangan sebagai hasil dari observasi terbuka dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi sistematis terhadap aspek-aspek kecerdasan naturalis yang muncul saat kegiatan dilakukan. Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, membuktikan bahwa pemberian tindakan melalui kegiatan *messy play* membantu meningkatkan kecerdasan naturalis anak. Melalui kegiatan tersebut anak dituntut untuk memahami dan menguasai materi, maka anak tidak dapat mengerjakan kegiatan dengan baik. Kegiatan ini mengajarkan anak dalam pembelajaran alam sesungguhnya. Anak-anak belajar dengan melihat lingkungan sekitarnya kemudian disalurkan menjadi hasil yang sesungguhnya di dalam kelas.

Kata kunci: kecerdasan naturalis, bermain *Messy Play*

Abstract

One intelligence needs to be developed in early childhood intelligence that naturalist. When the naturalist intelligence has been improved since early in children, the destruction of nature is a lot going on at this time can be minimized. Improving child naturalist intelligence can be started from the school environment and in a way that is most preferred by children, by playing messy play. This research is a class act, who intends to study in depth about applying playing messy play in improving the naturalist intelligence in children aged 5-6 years . The data used in this study is qualitative data and quantitative data. Qualitative data in the form of field notes as a result of the open-air observation and documentation. While quantitative data obtained from the systematic observation of the aspects that emerged when the naturalistic intelligence activities are conducted. Based on the results of data analysis in this study, proving that the administration acts through messy play activities help children improve naturalist intelligence. Through these activities the child is required to understand and master the material, then the child can not do the activities well. This activity teaches children in learning their nature. Children learn by looking at the surrounding environment is then channeled into real results in the classroom.

Keywords : naturalist intelligence, playing Messy Play

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik. Pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa dalam semua aspek kecerdasan dan perkembangannya, baik dari segi sosial, emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif dan seni. Semua aspek kecerdasan dan perkembangan tersebut dapat berkembang secara optimal apabila anak diberi stimulus yang baik.

Salah satu kecerdasan yang perlu di kembangkan pada anak usia dini yaitu kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis pada anak-anak terlihat lebih jelas dibandingkan dengan orang dewasa. Anak-anak menikmati lingkungan alam secara mendalam dan tidak menganggap lingkungan sekitarnya hanyalah latar belakang dari peristiwa yang ia alami. Dengan demikian diharapkan, agar anak-anak sebagai generasi penerus dan calon pemimpin negeri ini akan memiliki karakter yang lebih ramah terhadap lingkungan dan memiliki kesadaran untuk melestarikan keanekaragaman hayati.

Menurut Gardner yang dituliskan kembali oleh Armstrong menyatakan bahwa kecerdasan naturalis adalah kecerdasan yang menunjukkan kemahiran dalam mengenali dan mengklarifikasi banyak spesies flora dan fauna dalam lingkungannya (Thomas, 2002:212). Anak-anak yang mempunyai kemampuan dalam mengklasifikasikan dan mengenali tumbuhan dan hewan yang ada di sekitar lingkungannya dapat dikategorikan mempunyai kecerdasan naturalis di dalam dirinya. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan anak tersebut dalam bereksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Kecerdasan naturalis pada anak dapat dilihat perkembangannya melalui anak dapat membedakan antara makhluk hidup dan benda mati. Kehidupan alam di kota dapat dikatakan sangat sedikit, sehingga anak-anak kurang mengenal lingkungan yang alami. Dengan dapat membedakan mana makhluk hidup dan benda mati anak-anak yang hidup di kota dapat dikatakan mempunyai kecerdasan naturalis. Ciri-ciri yang dapat dilihat ketika anak memiliki kecerdasan naturalis diantaranya yaitu kemampuan anak pada ketertarikan dunia alam, kemampuan anak menandai kesamaan maupun perbedaan di sekitarnya, kemampuan anak menandai pola dan benda-benda alam, dan ketertarikan anak dengan cerita-cerita yang berkaitan dengan fenomena alam, serta anak suka memperhatikan alam yang ada di sekitarnya. Ciri-ciri ini terus berkembang pada anak dengan bertambahnya usia. Pertambahan usia dapat membuat dan mengembangkan daya pikir dan sudut pandang anak dalam menyikapi dan melihat alam sekitarnya.

Pada dasarnya dunia anak adalah dunia eksplorasi, mereka selalu ingin mengetahui apa saja yang ada di lingkungan mereka. Buku Toto-Chan mengisahkan tentang Toto yang mengekspresikan dirinya dalam belajar dengan

cara yang ia inginkan terlebih dahulu. Toto adalah anak yang mempunyai keingintahuan yang besar dan memiliki kesenangan berada dalam alam serta mempelajari alam yang ada di sekitarnya. Salah satu faktor pendorong yang membuat Toto selalu ingin melakukannya adalah karena Toto ingin tahu dari mana sesuatu itu berasal dan bagaimana prosesnya di alam.

Namun, pada kenyataannya yang terjadi di anak usia 5-6 tahun di Perumahan Graha Asri Sukodono, para orang tua yang bekerja merasa tidak dapat mengawasi anaknya, sehingga mereka merancang berbagai aktivitas yang berpusat di dalam rumah, terutama di ruang bermain anak. Semua diatur secara terstruktur dan terjadwal, disertai dengan anggapan bahwa melalui cara ini anak-anak akan menjadi lebih pintar dan sukses di masa datang. Anak-anak masa kini kehidupannya sangat terstruktur. Hal ini memperkecil kesempatan anak untuk dapat bermain bebas di alam. Anak-anak diharuskan untuk mengikuti pelajaran di sekolah tanpa adanya kesempatan untuk dapat mengeksplorasi lingkungan yang ada di sekitarnya, terlebih lagi kesempatan untuk dapat bermain *messy play*.

Suasana kelas yang dibangun sekolah tak jauh berbeda dengan suasana yang ada di dalam rumah. Suasana belajar di dalam kelas yang diciptakan oleh guru cenderung monoton dan membosankan anak. Hal ini dikarenakan para guru hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan anak yang ditingkatkan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa (*word smart*) dan cerdas berlogika (*number smart*). Sehingga kecerdasan naturalis anak-anak usia 5-6 tahun yang ada di perumahan Graha Asri Sukodono rendah. Hal ini terlihat saat anak kurang mampu untuk membedakan mana benda mati dan mana benda hidup.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Di dalam bermain terdapat unsur mencoba, menjelajahi, menemukan, menguji-coba, merekonstruksi, berbicara, dan mendengar. Anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional dari bermain. Mayke dalam bukunya *Bermain dan Permainan* menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.

Bermain dengan alam identik bermain dengan *messy play*, karena bermain *messy play* lebih mudah dilakukan di luar ruangan. Membiarkan anak bermain *messy play* memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan kemampuan dan memberikan rasa percaya diri dalam membuat suatu bentuk. Semakin anak bermain dengan membentuk suatu benda, semakin mereka mampu mempersiapkan, memberikan, dan juga membersihkan dirinya. Mereka juga ditantang untuk dapat bertanggung jawab atas apa yang dikerjakannya, terlebih bila anak bermain *messy play* pada seluruh tubuhnya. Anak dapat menjelaskan dan bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya di luar rumah, sehingga orang tua dapat mengetahui apa saja yang anak kerjakan.

Bermain *messy play* memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. *Messy play helps children relax, express their feelings in a creative way, experiment with the properties of material, learn about color mixing, pattern, design, texture, and rhythm and develop hand-eye coordination and practise the skill of pouring, measuring, mixing, scooping, and beating.* Bermain *messy play* membantu anak dalam bersantai, mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang kreatif, mencoba dengan berbagai bahan, belajar mencampur warna, membuat seperti yang dicontohkan, design, pola, dan irama, serta mengembangkan koordinasi mata-tangan, dan melatih kemampuan dalam menuangkan, mengukur, mencampur, menyerok, dan memukul. Pada saat anak mencoba melakukan setiap kegiatan sendiri, anak dapat membedakan perlakuan antara yang satu dengan lainnya. Bermain *messy play* membuat anak mengerti sebab dan akibat terhadap apa yang dilakukannya. Setiap anak yang melakukan bermain *messy play* akan merasakan manfaat yang berbeda-beda, antara satu anak dengan yang lainnya. Hasil yang didapatkan anak pada setiap tindakan anak juga akan berbeda-beda.

Sambil bermain, anak mengeksplorasi dunia sekeliling dengan caranya sendiri. Semakin asyik bermain semakin tekun ia belajar. Montessori menyatakan bahwa lingkungan atau alam sekitar mengundang anak untuk menyenangkan pembelajaran. Pengalaman sedini mungkin bersama alam, dapat mengembangkan imajinasi dan perasaan takjub karena menimbulkan rasa ingin tahu untuk meneliti lebih jauh. Anak-anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap alam tampaknya tergolong dalam kategori anak yang mempunyai cerdas alam

(*naturalistic intelligent*). Anak-anak seperti ini memang terlihat antusias terhadap lingkungan, bumi dan spesies hewan serta tumbuhan. Mereka jeli menandai ciri khas dan perilaku hewan serta mampu mengingat benda-benda alam yang ada di sekitarnya.

Kepekaan indra pada anak akan dapat terus meningkat bila terus diasah dan ditingkatkan dalam kehidupan anak tetapi hal yang sebaliknya akan terjadi bila kepekaan ini terus terpendam dan tidak adanya peningkatan dari lingkungan sekitarnya. Kepekaan indra pada anak dapat dilakukan di sekeliling lingkungan rumah, salah satunya seperti membiarkan anak untuk merasakan tekstur tanah dengan membantu bercocok tanam. Anak secara naluriah dapat hidup di alam dan menikmati dengan segenap indranya. Stimulasi yang berasal dari lingkungan sekitar dapat dengan mudah mereka terima, dengar, lihat, raba, cium, dan rasakan, dibandingkan orang dewasa dan stimulasi ini hanya didapatkan dengan cara bermain.

Berdasarkan permaparan di atas maka perlu diadakannya sebuah penelitian tentang peningkatan kecerdasan naturalis melalui bermain *Messy play* terhadap anak usia 5 – 6 tahun.

METODE PENELITIAN

Peneliti disini bermaksud mengkaji secara mendalam tentang penerapan bermain *messy play* dalam upaya meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Ebbut dalam wiriatmadja, mengemukakan penelitian tindakan adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Wiriaatmadja, 2008:12). Secara sederhana, penelitian tindakan mengacu pada model Kemmis dan Taggart, yang berupa pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap, diantaranya adalah: tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi yang dilakukan secara berulang.

Penelitian ini dilakukan di Perumahan Graha Asri Sukodono pada tanggal 5 juni sampai dengan 9 Juni 2014 dengan tiga kali pertemuan. Pertemuan

pertama dilakukan observasi awal atau pra penelitian, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga dilakukan penerapan program intervensi dengan bermain *messy play*.

Rencana penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan rencana PTK dengan melibatkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa catatan lapangan sebagai hasil dari observasi terbuka dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi sistematis terhadap aspek-aspek kecerdasan naturalis yang muncul saat kegiatan dilakukan. Dan sumber data penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang bertempat tinggal di Perumahan Graha Asri Sukodono.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, interview, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis untuk memastikan bahwa dengan menerapkan kegiatan bermain *messy play* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Dalam analisis data peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil catatan lapangan dan wawancara dianalisis secara kualitatif. Untuk mengetahui perubahan hasil tindakan, jenis data yang bersifat kuantitatif yang didapatkan dari hasil evaluasi dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{postrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\%$$

Keterangan: P : Presentase peningkatan
Post rate : Nilai rata-rata sesudah tindakan
Base rate : Nilai rata-rata sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dideskripsikan data hasil pengamatan hasil intervensi tindakan pada setiap siklus/pertemuan.

1. Deskripsi Data Prapenelitian

Persiapan-persiapan prapenelitian dilakukan peneliti sebelum melakukan siklus I. Persiapan pra tindakan yaitu mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan di berikan program intervensi. Observasi yang dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Observasi dilakukan dengan memberikan kegiatan dengan materi yang sesuai dengan materi yang akan diujicobakan pada siklus I.

Hasil yang diperoleh dari data hasil observasi pra tindakan adalah kecerdasan naturalis pada sepuluh anak adalah hasil maksimal 2,2% hasil minimal 2%, hasil rata-rata kecerdasan naturalis sepuluh anak pra tindakan adalah 2,06%.

2. Deskripsi Data Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan rencana kegiatan yang akan dilakukan, kegiatan yang dilakukan ditekankan pada kegiatan *messy play* yaitu kegiatan yang menggunakan media playdough, cat/crayon dan lem. Kegiatan dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama memberikan tindakan kegiatan tiga, yaitu mencap, bermain playdough. Pertemuan kedua memberi tindakan kegiatan berupa menempel, finger painting dan menggambar.
- 2) Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan dokumentasi.

b. Tindakan

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dimulai pada pukul 08.00 wib, diawali kegiatan pertama yaitu mencap. Alat cap menggunakan wortel dan cat. Anak-anak memilih gambar yang merupakan ciptaan Allah kemudian dihias dengan cara mencap. Kegiatan selanjutnya adalah anak-anak bermain playdough membentuk hewan atau tumbuhan sambil menirukan suara hewan yang dibuat. Guru juga mengajak anak bermain peran menggunakan hewan playdough, guru mengajak anak menirukan suara-suara hewan. Kegiatan terakhir, melukis. Guru meminta anak untuk melukis hewan/tumbuhan kesukaan anak. Kegiatan berakhir pada pukul 9.30 wib.

2). Pertemuan 2

Pertemuan ke 2 dimulai pada pukul 8.00 wib, diawali dengan kegiatan menempel untuk mengelompokkan hewan berdasarkan tempat tinggalnya dan sifatnya, yaitu benda mati dan benda hidup, tetapi anak-anak masih belum paham betul tentang benda hidup dan benda mati. Kegiatan kedua adalah kegiatan finger painting, anak-anak melukis

menggunakan cat sesuai dengan warna-warna alam seperti warna tanah, warna daun, warna bunga. Selain itu guru juga meminta anak-anak untuk melukis menggunakan jari menggambar hewan atau tumbuhan. Diselingi istirahat 10 menit, kegiatan ketiga adalah kegaitan menggambar. Kegiatan menggambar dilakukan sesuai kode yang berupa ciri-ciri hewan/tumbuhan/ciptaan allah yang disebutkan guru.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan selama tindakan berlangsung adalah dengan mengobservasi kemampuan anak dari awal pemberian tindakan sampai akhir. Pengamatan dilakukan untuk melihat proses anak dalam menyelesaikan kegiatan. Pengamatan dilakukan tidak hanya dengan menggunakan lembar observasi tetapi juga mendokumentasikan menggunakan kamera.

d. Refleksi

Setelah kegiatan selesai, yang dilakukan kemudian adalah merefleksi kegiatan. Refleksi kegiatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan berdampak pada peningkatan kecerdasan naturalisnya. Hasil refleksi menggambarkan bahwa kegiatan *messy play* membantu anak mengekspresikan kecerdasan naturalisnya.

Hasil data yang diperoleh melalui lembar instrument pengamatan kemudian dianalisis dengan menggunakan presentase kenaikan untuk melihat pengaruh pemberian tindakan melalui kegiatan *messy play* pada kecerdasan naturalistik anak usia 5-6 tahun.

Pada pra tindakan diperoleh data sebesar 2,06 %, dengan hasil masing-masing anak adalah Rama 2,2%, Selly 2,2 %, Kia 2,1% Rafli 1,8% dan Anwar 2%. Setelah mendapat tindakan hasil meningkat menjadi 3,48%, dengan hasil masing-masing anak; Rama 3,7%, Selly 3,6% Kia 3,2% Anwar 3,7%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diperoleh kenaikan presentase sebesar 1,42% pada kecerdasan naturalistik melalui *messy play*.

Berdasarkan hasil analisis data dengan melihat presentase peningkatan kecerdasan naturalistik anak pada pra tindakan dan siklus I

yaitu 1,42 %, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penggunaan bermain *messy play* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil analisis data membuktikan pemberian tindakan melalui kegiatan *messy play* membantu meningkatkan kecerdasan naturalis anak. Melalui kegiatan tersebut anak dituntut untuk memahami dan menguasai materi, maka anak tidak dapat mengerjakan kegiatan dengan baik. Kegiatan ini mengajarkan anak dalam pembelajaran alam sesungguhnya. Anak-anak belajar dengan melihat lingkungan sekitarnya kemudian disalurkan menjadi hasil yang sesungguhnya di dalam kelas.

Pemberian tindakan pada penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa perlunya meningkatkan kesempatan belajar di lingkungan alam dan perlunya menghadirkan alam dan dunianya ke lingkungan kelas sehingga anak-anak yang memiliki kecenderungan pada kecerdasan naturalis mendapatkan kesempatan mengembangkannya di sekolah.

SIMPULAN

Hasil analisis data dengan melihat presentase peningkatan kecerdasan naturalis pada siklus I yaitu sebesar 1,42 %, dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa bermain *messy play* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5 – 6 tahun diterima. Berdasarkan analisis hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis dapat ditingkatkan melalui pengoptimalan bermain *messy play* pada pembelajaran. Adapun bentuk kegiatan bermain *messy play* yang dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak bervariasi, diantaranya yaitu dengan kolase, menggambar dan *playdough*.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Ja'far M. Sidik, *Pemanasan Global Musnahkan Situs bersejarah*, 2007 (<http://www.co.id/are/2007/6/16/pemanasan-global-musnahkan-situs-bersejarah/>)
- Rakhmat Abdullah, *Pilar-pilar Asasi Al-Haq dan Ahlul Haq*, (Jakarta: Tarbawi Press, 2005)

Luluk Iffatur Rocmah, Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Bermain *Messy Play* terhadap Anak Usia 5-6 Tahun

Seri Ayah Bunda, *Multiple Intelligences, Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: PT Aspirasi Pemuda, 2003)

Thomas Amstrong, *Seven Kinds of Smart, Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*, (Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama, 2002)

Thomas Armstrong, *Sekolah Para Juara*, (Bandung: Kaifa, 2003)

WALHI, *Lelang Hutan akan Memperparah Kerusakan Hutan*, 2003

Wiriaatmadja, Rochiati, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)

<http://www.ecd.govt.nz/playgroups/learningenvironments/messyplay.html>, diakses tanggal 15 Desember 2015