

OPTIMALISASI PERKEMBANGAN DAN KECERDASAN BERGANDA (*MULTIPLE INTELEGENCES*) ANAK SD MELALUI PERTUNJUKAN SANDIWARA BONEKA BERKARAKTER CERITA RAKYAT

Nia Sumiati

ABSTRAK

Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek: gerakan, berfikir, perasaan dan interaksi baik dengan sesama ataupun benda-benda dalam lingkungan hidupnya. Masa usia emas pertumbuhan anak hendaknya mendapatkan perlakuan yang sedemikian rupa dengan berbagai rangsangan yang edukatif untuk menstimulasi perkembangan otak yang optimal. Upaya stimulasi otak melalui pertunjukan sandiwara boneka berkarakter cerita rakyat diharapkan dapat merangsang tersambungny sel-sel otak yang siap menerima informasi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap perilaku semaksimal mungkin sesuai ciri khas bawaan anak (karakter/sifat bawaan dari lahir).

Kata kunci: pertumbuhan anak, perkembangan otak, kecerdasan berganda, sandiwara boneka berkarakter cerita rakyat.

A. PENDAHULUAN

Usia anak SD kelas rendah (kelas 1,2 dan 3) merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek yang ada pada setiap anak, antara lain aspek gerakan, berfikir dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda yang ada dalam lingkungan di sekitarnya. Masa kanak-kanak sering juga disebut sebagai "*Golden Age*" atau masa keemasan. Hal tersebut dikarenakan pada masa ini anak sangat peka untuk mendapatkan rangsangan-rangsangan baik berkaitan dengan aspek fisik, motorik, intelektual, sosial, emosi, maupun bahasa. Saat masa kanak-kanak inilah perkembangan otak terjadi dengan cepat. Menurut penelitian para ahli, Perkembangan kognitif anak sangat pesat terjadi pada usia 0-8 tahun. Kesempurnaan perkembangan otak manusia 50% dicapai hingga usia 4 tahun, , usia 8 tahun mencapai 80% dan dan selebihnya diproses hingga anak usia 18 tahun (Rahman, 2002).

Berdasarkan hal di atas kemampuan berbahasa merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia terutama bagi anak, karena bahasa adalah merupakan alat dalam berkomunikasi antara satu orang dengan yang lain. perkembangan bahasa memiliki beberapa aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat aspek tersebut di atas, yang paling sering kita

gunakan setelah mendengarkan adalah kemampuan berbicara atau yaitu kemampuan yang dimiliki anak untuk mengungkapkan apa yang menjadi keinginannya. Maka dari itu orang tua harus mampu menstimulasi kemampuan anak dalam mengungkapkan apa yang sebenarnya mereka inginkan, tanpa ada paksaan dari orang lain. Salah satu cara orang tua menstimulasi kemampuan bahasa anak adalah dengan cara memberikan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak.

Menurut Musfiroh (2005), perkembangan keterampilan sosial tidak begitu saja terjadi, anak-anak membutuhkan bantuan untuk belajar memelihara sikap dan perilaku yang tepat terhadap orang lain. Musfiroh mengungkapkan bahwa cerita merupakan salah satu alternatif "pembelajaran" anak tentang emosi dan pengendaliannya. Melalui cerita, anak mengenal, mengenali kembali, dan memahami berbagai alternatif penyelesaian konflik. Cerita adalah penggambaran tentang sesuatu secara verbal. Cerita dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang aspek perkembangan anak karena cerita dan aktivitas bercerita identik dengan anak-anak. Anak memperoleh beberapa manfaat melalui cerita antara lain, mengasah imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek moral, mengembangkan aspek emosi, menumbuhkan semangat berprestasi, dan melatih konsentrasi anak. Cerita dijadikan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan. Namun, seorang guru atau orang tua harus membaca terlebih dahulu cerita-cerita yang akan diberikan, guna menyeleksi kelayakannya untuk dibaca oleh anak-anak agar cerita-cerita itu tidak merusak mental anak. Sebab banyak cerita-cerita yang menanamkan cara berfikir yang salah pada anak dan bertentangan dengan watak manusia.

B. LANDASAN TEORI

1. Perkembangan Anak

Menurut Jean Piaget (dalam Santrock, 2013), perkembangan manusia melalui empat tahap perkembangan kognitif dari lahir sampai dewasa. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru di mana manusia mulai mengerti dunia yang bertambah kompleks. Anak SD kelas rendah berada pada tahap operasional kongkrit tahapan ini adalah tahapan ketiga dari empat tahapan. Muncul antara usia enam sampai duabelas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah:

1. Pengurutan—kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya, bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.
2. Klasifikasi—kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).
3. *Decentering*—anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi

menganggap cangkir lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding cangkir kecil yang tinggi.

4. *Reversibility*—anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4$ sama dengan 8, $8-4$ akan sama dengan 4, jumlah sebelumnya.
5. Konservasi—memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Sebagai contoh, bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain.
6. Penghilangan sifat Egosentrisme—kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah). Sebagai contoh, tunjukkan komik yang memperlihatkan Siti menyimpan boneka di dalam kotak, lalu meninggalkan ruangan, kemudian Ujang memindahkan boneka itu ke dalam laci, setelah itu baru Siti kembali ke ruangan. Anak dalam tahap operasi konkrit akan mengatakan bahwa Siti akan tetap menganggap boneka itu ada di dalam kotak walau anak itu tahu bahwa boneka itu sudah dipindahkan ke dalam laci oleh Ujang.

2. Kecerdasan Anak Sekolah Dasar

Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda akan tetapi perlu kita sadari bahwa setiap anak memiliki kecenderungan untuk memilih salah satu yang menonjol dibandingkan kecerdasan yang lainnya. Gardner (1983), kecerdasan tidak hanya tunggal tetapi masing-masing individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda yang disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*)

Kecerdasan menurut Multiple Intelligences,

1. Kecerdasan itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat, Semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama.
2. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal;
3. Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan.
4. Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerjasama untuk mewujudkan aktivitas yang dilakukan individu.
5. Semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh/semua lintas kebudayaan di seluruh dunia dan kelompok usia;
6. saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi.

Jenis Multiple Intelligences Gardner (2000): Kecerdasan Bahasa, Kecerdasan Logika-Matematik, Kecerdasan Visual-Spasial, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Naturalis dan Kecerdasan Eksistensial.

1. Kecerdasan Bahasa

- Kemampuan menggunakan kata secara efektif, lisan atau tulisan.
- Kemampuan memanipulasi sintaks/struktur bahasa, fonologi/bunyi bahasa, semantik/pemaknaan bahasa, dan dimensi pragmatik/penggunaan secara praktis bahasa.
- Retorik (mempengaruhi orang lain untuk bertindak)
- Mnemonik (menggunakan bahasa untuk mengingat informasi)
- Menjelaskan (menggunakan bahasa untuk menjelaskan)
- Metabahasa (menggunakan bahasa untuk membahasnya sendiri).

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam kecerdasan bahasa

- Menuturkan atau mengarang lelucon/cerita
- Sangat hapal nama, tempat, tanggal atau hal-hal kecil.
- Mengeja kata-kata dengan mudah dan tepat.
- Menyukai pantun, puisi yang lucu, dan permainan kata.
- Memiliki kosa kata yang lebih banyak dan luas dari anak seusianya.
- Unggul dalam pelajaran membaca dan menulis.

2. Kecerdasan Logika-Matematik

- Kemampuan menggunakan bilangan secara efektif dan tinggi.
- Kepekaan terhadap pola-pola logis dan hubungan-hubungannya

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan Logika-Mtmatika

- Menghitung secara cepat dan benar.
- Senantiasa bertanya mengapa ini ? itu ?
- Menjelaskan masalah secara logis
- Suka menyusun permainan yang sifatnya ketegori dan hirarki.
- Mudah memahami peristiwa sebab akibat.
- Menyenangi materi matematika dan IPA

3. Kecerdasan Visual-Spasial

- Kemampuan menangkap warna, arah dan ruang secara akurat
- Kemampuan mengubah penangkapannya ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, arsitektur, lukisan, patung

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan Visual-Spasial

- Menonjol dalam bidang seni.
- Suka mencoret-coret, membentuk gambar, mewarnai
- Menggambar sesuatu yang mendekati/persis seperti aslinya.
- Senang bermain "maze" dan balok-balok

4. Kecerdasan Kinestetik

- Kemampuan menggunakan potensi tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan.
- Kemampuan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan Kinestetik

- Berprestasi tinggi dalam olah raga.
- Sering terlibat dalam kegiatan fisik : olah raga dan permainan.
- Menikmati gerak melompat, lari, dan kegiatan lain yang serupa.
- Terampil dalam kerajinan tangan: melipat, memotong, menggunting dan mencocok.
- Pintar dalam menirukan gerakan, kebiasaan dan perilaku orang lain.
- Senang membongkar pasang barang dan mainan.
- Senang bekerja dengan tanah liat, melukis dengan jari.

5. Kecerdasan Musikal

- Kecerdasan menangkap bunyi, membedakan, mengubah, dan mengekspresikan diri melalui bunyi-bunyi atau suara-suara yang bernada dan berirama.
 - Kecerdasan musik meliputi kepekaan terhadap irama, melodi dan warna suara
- Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan Musikal

- Senang memainkan alat musik.
- Senantiasa ingat irama suatu melodi.
- Berprestasi baik dalam seni musik
- Senang belajar jika ada iringan musik.
- Senang bernyanyi baik untuk diri sendiri ataupun orang lain.
- Mudah mengikuti irama lagu/ musik.
- Memiliki suara yang bagus untuk bernyanyi.
- Peka terhadap suara-suara di lingkungan sekitar.

6. Kecerdasan Interpersonal

- Kemampuan memahami dan bekerjasama dengan orang lain.
- Kemampuan berempati pada orang lain, mengorganisasi sekelompok orang
- Kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain
- Kemampuan berteman atau menjalin kontak.

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan Interpersonal

- Memiliki banyak teman.
- Banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya.
- Tampak sangat mengenali lingkungannya.
- Berperan sebagai penengah apabila terjadi konflik.
- Bersimpati besar terhadap perasaan orang lain.
- Tampak berbakat untuk menjadi pemimpin.

7. Kecerdasan Intrapersonal

- Kemampuan yang berkaitan dengan aspek internal dalam diri seseorang seperti perasaan hidup, rentang emosi
- Kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri.

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan Intrapersonal

- Bersikap mandiri
- memiliki kemauan yang keras
- Penuh percaya diri
- Memiliki tujuan-tujuan tertentu
- Mampu bekerja sendiri
- Suka menyendiri dan merenung

8. Kecerdasan Naturalis

- Kemampuan yang berkaitan dengan kemahiran dalam mengenali dan mengklasifikasikan flora dan fauna dalam lingkungannya.
- Kemampuan yang berkaitan dengan kecintaan seseorang pada benda-benda alam, binatang dan tumbuhan
- Kemampuan ini ditandai dengan kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam seperti daun-daunan, awan dan batu-batuan.

Ciri yang menonjol pada aktivitas anak dalam Kecerdasan. Naturalis

- Menyukai alam terbuka
- Akrab dengan hewan peliharaan
- Menikmati akuarium, herbarium, terarium, atau sistem kehidupan lainnya.
- Memiliki keingintahuan yang besar tentang seluk beluk hewan dan tumbuhan

9. Kecerdasan Eksistensialisme

- Kemampuan memandang masalah dari sudut pandang yang lebih luas dan menyeluruh.
- Kemampuan menanya 'untuk apa' dan 'apa dasar' dari segala sesuatu.

3. Karakteristik Media Boneka

Secara khusus pengertian boneka adalah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan tersendiri. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka merupakan model dari manusia, atau yang menyerupai manusia, atau hewan. Seringkali boneka dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau orang dewasa, namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Di Indonesia penggunaan boneka sebagai media pendidikan massa bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tongkat yang disebut "Wayang Golek" dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah dibuat pula boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut dengan nama "Wayang Krucil". Di Jawa Tengah dan di Jawa Timur pula dikenal dengan boneka bayang-bayang yang disebut "Wayang

Kulit". Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.

4. Bentuk Cerita yang Dibutuhkan Anak

Menurut Musfiroh (2005) cerita dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan. Selain karena mengandung hiburan (*entertaint*), cerita juga menjadi metode pembelajaran yang tidak menggurui dan fleksibel. Rahman (2002) mengungkapkan bahwa cerita adalah penggambaran tentang sesuatu secara verbal. Melalui bercerita anak diajak berkomunikasi, berfantasi, berkhayal, dan mengembangkan kognisinya. Bercerita merupakan suatu stimulan yang dapat membangkitkan anak terlibat secara mental. Menurut Santoso (2002) beberapa aspek yang perlu dikembangkan melalui cerita anak, yaitu: bermain, berdisiplin, berhati lembut, berinisiatif, bersahaja, bersyukur, bertanggungjawab, bertenggang rasa, bijaksana, cerdik, cermat, gigih, hemat, jujur, kemauan keras, kreatif, mandiri, menghargai orang lain, pemaaf, pemurah, pengabdian, rajin, ramah tamah, rasa kasih sayang, rasa percaya diri, rela berkorban, rendah hati, sabar, setia, sikap adil, sikap hormat, sikap tertib, sopan santun, sportif, susila, tegas, tekun, tetap janji dan ulet. Penerapan kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, seperti:

1. Bercerita tanpa alat peraga, hanya mengandalkan kemampuan verbal orang yang memberikan cerita.
2. Bercerita dengan menggunakan alat peraga seperti boneka, gambar-gambar, dan benda lain.
3. Bercerita dengan cara membaca buku cerita (*reading story*), dalam hal ini tidak diperlukan kemampuan fantasi, imajinasi, dan olah kata dari orang yang bercerita melainkan hanya intonasi dan suara.
4. Bercerita dengan menggunakan bahasa isyarat atau gerakan, seperti; pantomim, film kartun tanpa bicara, opera, dan sebagainya.
5. Bercerita melalui alat pandang dengar (*audio visual aids*), yaitu dapat berupa kaset, televisi, video, dan sebagainya. (Rahman, 2002).

5. Cerita Rakyat

Cerita rakyat banyak memberi manfaat bagi anak-anak. Manfaat yang dapat diperoleh anak dalam penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Mengasah imajinasi anak dapat dimunculkan melalui pengenalan sesuatu yang baru sehingga otak kanan anak akan produktif memproses informasi yang diterimanya.
2. Mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu melalui perbendaharaan kosa kata yang sering didengarnya. Semakin banyak kosa kata yang dikenalnya, semakin banyak juga konsep tentang sesuatu yang dikenalnya. Selain melalui kosa kata, kemampuan berbahasa ini juga dapat diasah melalui ketepatan berbahasa sesuai dengan suasana emosi.
3. Mengembangkan aspek sosial, yaitu: cerita tidak mungkin dibangun hanya oleh satu tokoh. Munculnya berbagai tokoh dalam cerita mencerminkan kebersamaan

dalam kehidupan sosial. Dalam cerita anak, tokoh-tokoh itu saling berkomunikasi dan bersosialisasi satu sama lain.

4. Mengembangkan aspek moral, yaitu: cerita memiliki peluang yang sangat besar untuk menanamkan moralitas pada anak. Pesan-pesan yang kental tentang penanaman disiplin, kepekaan terhadap kesalahan, kepekaan untuk meminta maaf dan memaafkan, kepekaan untuk menghormati yang tua dan menyayangi yang muda, dan sebagainya dapat dititipkan melalui para tokoh cerita.
5. Mengembangkan aspek spiritual melalui cerita dapat dilakukan dengan cerita-cerita dengan tema keagamaan.
6. Mengembangkan aspek emosi, yaitu: cerita yang dominan berisi rasa dendam dan rasa sakit hati yang diceritakan terus menerus pada anak dapat membentuk emosi yang negatif, yaitu prasangka buruk yang berlebihan, begitu juga sebaliknya.
7. Menumbuhkan semangat berprestasi, yaitu: dapat ditumbuhkan melalui cerita-cerita kepahlawanan, cerita biografi, atau cerita-cerita yang direka yang memiliki muatan semangat berprestasi.
8. Melatih konsentrasi anak, yaitu: cerita dapat menjadi terapi bagi lemahnya konsentrasi anak. Melalui aktivitas bercerita, anak terbiasa untuk mendengar, menyimak mimik dan gerak sipencerita, atau memberi komentar di sela-sela bercerita, (Musfiroh, 2005).

C. METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan studi literatur (review) yang menunjang perbaikan dalam pendidikan. Dalam hal ini khususnya untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan berganda anak sekolah dasar kelas rendah melalui pertunjukan sandiwara boneka berkarakter cerita rakyat.

D. PEMBAHASAN

Pertunjukan boneka sebagai media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang penting dalam upaya mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan berganda pada anak. Cara ini dapat memberdayakan semua siswa untuk berdiskusi tentang masalah-masalah di lingkungannya. Kegiatan pertunjukan boneka berkarakter cerita rakyat nusantara dapat memberikan cara yang baik untuk menyalurkan dan menyampaikan masalah dan perilaku siswa. Dalam memanfaatkan media ini dapat memberikan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan saling melengkapi antara guru dan siswa untuk memasukkan ide-ide dan pengalaman individu masing-masing. Hasil penelitian menggambarkan adanya suatu pola yang dapat menggali sikap siswa untuk mau mengutarakan pengalamannya sehingga menjadi hal yang unik dan menghilangkan rasa takut dalam berkomunikasi. Dari hasil penelitian menunjukkan beberapa manfaat penggunaan boneka sebagai media pertunjukan antara lain:

1. Dapat mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan berganda (*Multiple intelligence*) pada anak seperti: dalam kecerdasan berbahasa (siswa dapat berkomunikasi secara lisan), dalam kecerdasan logika-matematik (siswa dapat dengan mudah memahami peristiwa, sebab-akibat dari suatu kejadian/ tindakan

), dalam kecerdasan visual-spasial (siswa dapat mengubah penangkapannya ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, membuat gambar dan lain-lain), dalam kecerdasan kinestetik (siswa mampu mengekspresikan ide dan perasaan), dalam kecerdasan musikal (siswa dapat memahami jenis-jenis suara dan bernyanyi), dalam kecerdasan interpersonal (siswa mampu berempati pada orang lain), dalam kecerdasan intrapersona (siswa mampu tampil dengan penuh percaya diri), dalam kecerdasan naturalis (siswa dapat mengklasifikasikan flora dan fauna) dan dalam kecerdasan eksistensial (siswa memiliki kemampuan bertanya 'apa, mengapa dan bagaimana').

2. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya murah dan persiapan yang tidak terlalu rumit. Tidak banyak memakan tempat, panggung pertunjukkan boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana dari bahan-bahan daur ulang yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Selain itu tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya dan dapat mengembangkan imajinasi siswa, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Dalam pelaksanaan pembelajaran agar media boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif dan dapat menjadi alternatif dalam mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan berganda pada anak maka perlu di perhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas. Dengan demikian akan dapat diketahui, apakah tepat digunakan permainan pertunjukkan boneka atau pertunjukkan yang lain.
2. Guru dapat membuat naskah atau skenario pertunjukkan boneka yang akan dimainkan secara terperinci. Baik dialognya, settingnya dan adegannya harus disusun secara cermat, sekalipun dalangnya dimungkinkan untuk berimprovisasi saat ia mendalang/memainkan boneka tersebut.
3. Permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata. Karena itu pembicaraan jangan terlalu panjang, sehingga tidak menjemukan siswa. Untuk anak-anak usia kelas rendah sekolah dasar atau anak-anak TK, sebaiknya permainan boneka dirancang untuk banyak melibatkan dialog dengan anak pada saat permainan.
4. Permainan pertunjukkan boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit. Agar pesan khusus yang disampaikan kepada siswa dalam pertunjukkan tersebut dapat ditangkap/dimengerti oleh siswa.
5. Hendaknya diselingi dengan nyanyian/tembang/kidung/puisi bebas, jika perlu siswa diajak terlibat langsung dan bersama. Bila perlu dilanjutkan dengan dialog atau diskusi dengan siswa untuk memantapkan pesan nilai yang diajarkan.
6. Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi siswa yang menonton.
7. Selesai permainan pertunjukkan, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan.
8. Jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada siswa untuk memainkan pertunjukkan.

Penerapan dan observasi terhadap penggunaan media boneka sebagai media pertunjukkan yang telah dilakukan menghasilkan beberapa rumusan pokok, antara lain:

- a. Desain pertunjukkan boneka sebaiknya hanya fokus pada topik tunggal
- b. Desain pertunjukkan boneka harus segera ditindaklanjuti dengan diskusi untuk membahas masalah utama yang muncul
- c. Desain pertunjukkan boneka seyogyanya tidak ditampilkan lebih dari 15 menit. Akhir dari pertunjukkan janganlah “menggantung” sebaiknya pada bagian akhir sangat menarik dan mudah dikenang.
- d. Setelah pertunjukkan boneka selesai, maka guru harus segera melakukan kegiatan diskusi dan melakukan observasi. Guru harus membantu siswa untuk memahami pesan dari pertunjukkan yang baru dilakukan dan siswa dapat menyimpulkan apa yang disaksikannya.

Agar sasaran tercapai dapat dibantu dengan mengajukan beberapa pertanyaan kunci seperti pada komponen-komponen dibawah ini.

1. Saat observasi maka ajukan pertanyaan” Apa yang siswa lihat? Sifat-sifat apa yang ada didalam penokohan? Apa perbedaan utama antar sifat-sifat yang ada?”
2. Saat memahami pesan ” Apa yang terfikirkan akan masalah yang ada, dimanakah sifat-sifat yang benar dan yang salah?”
3. Saat kesimpulan “Bagaimana siswa berfihak pada kondisi seperti ini? Apa yang dapat guru kaji dari pesan yang tersampaikan?”

E. PENUTUP

Masa kanak-kanak yang sering juga disebut sebagai “*Golden Age*” atau masa keemasan, merupakan masa-masa yang sangat penting karena pada masa ini anak sangat peka untuk mendapatkan rangsangan-rangsangan baik berkaitan dengan aspek fisik, motorik, intelektual, sosial, emosi, maupun bahasa. pada masa kanak-kanak inilah perkembangan otak terjadi dengan cepat sehingga orang tua dan pendidik harus mampu menstimulasi kemampuan anak dalam mengungkapkan apa yang sebenarnya mereka inginkan, tanpa ada paksaan dari orang lain. salah satu cara orang tua menstimulasi kemampuan bahasa anak adalah dengan cara memberikan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak.

Pentingnya mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan berganda pada anak menjadi modal dasar kesuksesan yang menjadi bekal hidup pada usia dewasa nanti. namun keterampilan sosial tidak begitu saja terjadi, anak-anak membutuhkan bantuan untuk belajar memelihara sikap dan perilaku yang tepat terhadap orang lain mengungkapkan bahwa cerita merupakan salah satu alternatif “pembelajaran” anak tentang emosi dan pengendaliannya. Melalui cerita, anak mengenal, mengenali kembali, dan memahami berbagai alternatif penyelesaian konflik. Cerita adalah penggambaran tentang sesuatu secara verbal. Cerita dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang aspek perkembangan anak karena cerita dan aktivitas bercerita identik dengan anak-anak.

Penggunaan boneka sebagai media pertunjukkan dapat memberikan manfaat diantaranya dapat mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan berganda (*Multiple intelegence*) pada anak seperti: dalam kecerdasan berbahasa (siswa dapat berkomunikasi secara lisan), dalam kecerdasan logika-matematik (siswa dapat dengan mudah memahami peristiwa, sebab-akibat dari suatu kejadian/ tindakan),

dalam kecerdasan visual-spasial (siswa dapat mengubah penangkapannya ke dalam bentuk lain seperti dekorasi, membuat gambar dan lain-lain), dalam kecerdasan kinestetik (siswa mampu mengekspresikan ide dan perasaan), dalam kecerdasan musikal (siswa dapat memahami jenis-jenis suara dan bernyanyi), dalam kecerdasan interpersonal (siswa mampu berempati pada orang lain), dalam kecerdasan intrapersona (siswa mampu tampil dengan penuh percaya diri), dalam kecerdasan naturalis (siswa dapat mengklasifikasikan flora dan fauna) dan dalam kecerdasan eksistensial (siswa memiliki kemampuan bertanya 'apa, mengapa dan bagaimana').

Manfaat yang dapat diperoleh anak dalam penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran yaitu dapat mengembangkan kemampuan berbahasa melalui perbendaharaan kosa kata yang sering didengarnya. Semakin banyak kosa kata yang dikenalnya, semakin banyak juga konsep tentang sesuatu yang dikenalnya. Selain melalui kosa kata, kemampuan berbahasa ini juga dapat diasah melalui ketepatan berbahasa sesuai dengan suasana emosi selain itu juga dapat mengembangkan aspek moral, yaitu: cerita memiliki peluang yang sangat besar untuk menanamkan moralitas pada anak. Pesan-pesan yang kental tentang penanaman disiplin, kepekaan terhadap kesalahan, kepekaan untuk meminta maaf dan memaafkan, kepekaan untuk menghormati yang tua dan menyayangi yang muda, dan sebagainya. Hal yang penting yang harus kita ingat sebagai orang tua dan pendidik bahwasannya kita harus mengupayakan agar tumbuh kembang anak berjalan secara optimal karena hal ini merupakan modal dasar untuk kesuksesan hidupnya dimasa dewasa nanti, dan ingatlah bahwa masa kanak-kanak merupakan periode yang tidak akan pernah kembali, oleh karena itu jangan di sia-siakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, Howard. (1983). *Primes Op Mind : The Theory OF Multiple Intelligence*. Basic Books, ISBN 0133306143.
- Gardner, Howard. (2000). *Intelegence Reframed: Multiple Intelligence For The 21 St Centuri*. Basic Books, ISBN 978-0-465-02611-1.
- Gunawan, Tuti. (2007). *Buku Panduan Teknik Bercerita*. Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo.
- Hurlock, Elizabeth B. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Cerita dan Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Novila.
- Nurihsan, Achmad Juntika, dan Mubiar Agustin. (2011). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Santrok, John W. (2012). *Life-Span Defelovment*. Jakarta: Erlangga.
- Sukma, Hanif H. (2013) *Kecerdasan Berganda Anak Usia Dini*