

**PENINGKATAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* MELALUI  
*DOLANAN ANAK* SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN  
(Studi Kasus di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan)**



**Disusun Oleh:  
Fery Ade Saputro  
NIM: 1620430018**

**TESIS**

**Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**YOGYAKARTA  
2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**  
NIM : 1620430018  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Konsentrasi : -

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 04 Oktober 2018

Saya yang menyatakan,



**Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**

NIM: 1620430018

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**  
NIM : 1620430018  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Konsentrasi : -

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 04 Oktober 2018

Saya yang menyatakan,



**Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**  
NIM: 1620430018



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**PENGESAHAN**

Nomor : B.109/UN.02/DT.PP.09/11/2018

Tesis berjudul : Peningkatan *Multiple Intelligences* Melalui  
*Dolanan Anak* Sebagai Strategi Pembelajaran  
(Studi Kasus di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo  
Prambanan)  
Nama : **Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**  
NIM : 1620430018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak USia Dini (PIAUD)  
Tanggal Ujian : 23 Oktober 2018

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister  
Pendidikan (M. Pd).

Yogyakarta, 22 November 2018

Dekan FITK,



**Dr. Ahmad Afifi, M. Ag**

NIP. 19661121 199203 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI**

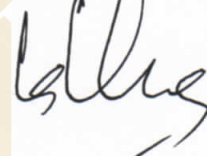
**UJIAN TESIS**


Tesis berjudul : **PENINGKATAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* MELALUI *DOLANAN ANAK* SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN (Studi Kasus di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan).**

Nama : **Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**  
NIM : 1620430018  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah disetujui tim penguji munaqosah

Ketua : Dr. Muqowim, M.Ag. (  )

Penguji I : Dr. Abdul Munip, M.Ag. (  )

Penguji II : Dr. Sigit Purnama, M.Pd. (  )

**diuji di Yogyakarta pada tanggal 23 Oktober 2018**

Waktu : 10.00-11.00  
Hasil/Nilai : 91,66 (A-)  
IPK : 3,65  
Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamua'alaikum wr.wb*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENINGKATAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* MELALUI *DOLANAN ANAK* SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN**

**(Studi Kasus di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan)**

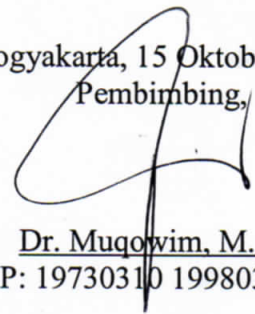
Yang ditulis oleh:

Nama : Fery Ade Saputro, S.Pd.I  
NIM : 1620430018  
Jenjang : Magister (S-2)  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya yang berpendapat bahwa tesis tersebut dapat diajukan kepada Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magiser Pendidikan (M.Pd).

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 15 Oktober 2018  
Pembimbing,

  
Dr. Muqowim, M. Ag  
NIP: 19730310 199803 1 002

## ABSTRAK

**Fery Ade Saputro, S.Pd.I,** Peningkatan *Multiple Intelligences* melalui *Dolanan Anak* sebagai Strategi Pembelajaran (Studi Kasus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan). Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini membahas tentang peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran. Ada tiga fokus kajian yang menjadi pembahasannya, yaitu pertama, urgensi *dolanan anak* terhadap peningkatan *multiple intelligences*. Kedua, bagaimana proses pelaksanaan peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran. Ketiga, apa hasil dari peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran. Penelitian ini bersifat kualitatif, mengungkap secara detail tentang peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran. Subjeknya adalah kepala sekolah, guru wali kelas B2 dan peserta didik kelas B2 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan. Untuk menjawab penelitian ini data dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.

Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. *Dolanan anak* digunakan sebagai strategi pembelajaran pada anak usia dini karena strategi pembelajaran dengan bermain dinilai efektif digunakan di dunia anak usia dini yang memang senang bermain, selain itu, bermain juga dapat mengembangkan banyak aspek perkembangan anak usia dini begitu juga dapat meningkatkan aspek kecerdasan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran sangat dianggap penting untuk meningkatkan *multiple intelligences* anak sekaligus melestarikan budaya lokal (2) proses *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran menunjukkan peningkatan *multiple intelligences* anak, dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui bermain yang mempunyai 3 tahap pembelajaran dari tahap prabermain, tahap bermain dan tahap penutup, secara tidak disadari oleh pendidik, *dolanan anak* terbukti mampu meningkatkan kecerdasan anak serta secara tersirat unsur budaya lokal didapat oleh siswa. (3) hasil yang diperoleh, anak mendapatkan pengetahuan tentang adanya *dolanan anak* yang mengandung unsur budaya serta meningkatkan kecerdasan anak.

**Kata kunci:** *dolanan anak*, Budaya Lokal, *Multiple Intelligences*

## ABSTRACT

**Fery Ade Saputro, S.Pd.I**, Increased Multiple Intelligences through *Dolanan Anak* as Learning Strategies (Case Study in TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan). Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

This study discusses about increasing multiple intelligences through children's toys as a learning strategy. There are three focus studies that become the discussion, first, the urgency of children to increase multiple intelligences. Second, how is the process of increasing multiple intelligences through children's toys as a learning strategy. Third, what is the result of increasing multiple intelligences through children's toys as a learning strategy. This research is qualitative in nature, revealing in detail about the increase in multiple intelligences through children's toys as a learning strategy. The subjects were the principal, B2 homeroom teacher and class B2 students at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan. To answer this study data was collected by means of observation, in-depth interviews and documentation.

By playing children get the knowledge and experience that helps their development to prepare themselves in the next life. Educational experts consider playing as an activity that has practical value, meaning playing is used as a medium to improve certain skills and abilities in children. Playing is a bridge for children from informal learning to be formal. *Dolanan anak* is used as a learning strategy in early childhood because the learning strategy by playing is considered effective in the world of early childhood who are happy to play, besides, playing can also develop many aspects of early childhood development as well as improving the child's intelligence.

The results showed that (1) *dolanan anak* as a learning strategy is considered very important to improve children's multiple intelligences while preserving local culture (2) the process of children's play as a learning strategy shows an increase in children's multiple intelligences, by using learning strategies through play that have 3 learning stages from the pre-playing stage, the playing stage and the closing stage, the educators did not realize it, children's toys proved to be able to improve children's intelligence and implicitly the elements of local culture obtained by students. (3) the results obtained, children get knowledge about the existence of children's toys that contain elements of culture as well as increasing children's intelligence.

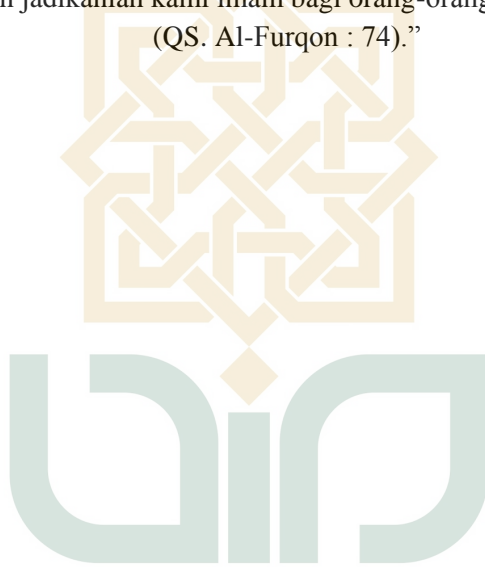
**Keywords:** *dolanan anak*, Local Culture, Multiple Intelligences



## MOTTO

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَرْوَاجِنَا وَذُرِّيَّتِنَا  
قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

“Dan orang-orang berkata : ‘Ya Tuhan kami, anugerahkan kepada kami istri-istri kami dan anak-anak kami sebagai penyenang hati (kami), dan jadikanlah kami imam bagi orang-orang yang bertaqwa”  
(QS. Al-Furqon : 74).”



**PERSEMBAHAN**

**“Atas Karunia Allah SWT”**

**Tesis Ini Saya Persembahkan untuk Almamater Tercinta**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri**

**Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين, اشهد ان لا اله الا الله واشهد ان محمدا رسول الله والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين وعلى آله واصحابه اجمعين, اما بعد

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang. Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “*Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Media Pengenalan Budaya Lokal dalam Mengembangkan Multiple Intelligences Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan*”. Shalawat dan salam tetap tercurah kepada baginda nabi Muhammad saw beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan orang-orang yang setia mengikuti petunjuk dan ajarannya.

Selama poses penelitian dan penulisan tesis ini tentu peneliti menghadapi kesulitan dan hambatan. Adapun untuk mengatasinya, peneliti melibatkan bantuan orang lain. Oleh karena itu, atas bantuannya selama proses penelitian dan penulisan tesis ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti studi di Program S2 ini,
2. Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti studi di Program S2 ini,
3. Dr. Mahmud Arif, M.Ag., selaku Ketua Program Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis,
4. Dr. Maemomah, M.Ag., selaku Sekretaris Program Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus

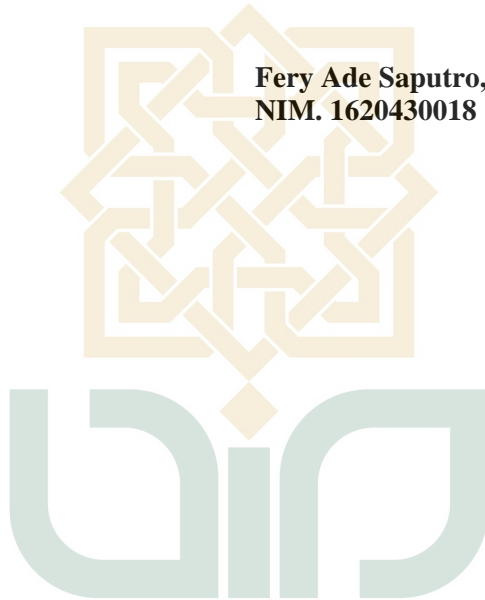
- Penasehat Akademik, yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan tesis ini,
5. Dr. Muqowim, M.Ag., selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta selalu bersabar memberikan petunjuk dalam penulisan tesis ini dengan penuh keikhlasan,
  6. Segenap Dosen dan Karyawan Program Magister PIAUD FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menyumbangkan ilmu pengetahuan dan dukungannya kepada peneliti, hingga terselesainya tesis ini,
  7. Ibu Sri Wahyuningsih, M.Pd., selaku Kepala TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan.
  8. Ibu Retno Widianingsih, S.Pd., selaku wali kelas B2 TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas B2 dan bersedia menjadi objek penelitian,
  9. Segenap guru dan karyawan TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan yang telah membantu dan mendukung penelitian ini,
  10. Teristimewa kepada Ayahanda Bapak Karyanto dan Ibu Kris Tri Sivi yang selalu memberikan dukungan dan do'a serta kasih sayang dalam melewati masa demi masa, serta memberikan motivasi baik moral maupun finansial selama kualih di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
  11. Istri tercinta Anjelina Pertiwi yang selalu memberikan motivasi dalam penyusunan tesis, serta memberikan kasih sayang, nasihat dan doa yang tiada henti, serta teruntuk buah hati Ghifari Shakila F, yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap waktu.
  12. Anak-anak Kelas B2 TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo atas kesediannya menjadi objek dalam penelitian.
  13. Sahabat-sahabat seperjuangan Magister PIAUD angkatan 2016, terima kasih atas perhatian, dorongan, canda tawa dan semangatnya, sukses selalu untuk kita semua.

14. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga amal baik yang kalian lakukan diterima disisi Allah SWT, dan senantiasa mendapatkan limpahan rahmat dari-Nya, *Amin*.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah swt., dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya. Amin.

**Yogyakarta, 08 Oktober 2018**

**Fery Ade Saputro, S.Pd.I.**  
**NIM. 1620430018**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>SURAT PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS</b> .....	v
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>MOTTO</b> .....	ix
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	x
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	10
D. Kajian Pustaka.....	11
E. Metode Penelitian.....	13
1. Jenis penelitian .....	13
2. Subjek penelitian .....	14
3. Teknik pengumpulan data.....	16
4. Teknik Analisis data .....	19
5. Sistematika pembahasan.....	20

## **BAB II MULTIPLE INTELLIGENCES DALAM PERMAINAN TRADISIONAL**

- A. Karakteristik *Multiple Intelligence* Anak Usia Dini..... 22
- B. *Dolanan Anak* sebagai Strategi Pembelajaran..... 51

## **BAB III GAMBARAN UMUM TK ABA TLOGO PRAMBANAN**

- A. Profil Singkat Lemaga..... 52
- B. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan..... 56
- C. Keadaan Peserta didik ..... 57
- D. Sarana Prasarana ..... 57
- E. Muatan Kurikulum TK ABA Tlogo Prambanan ..... 64

## **BAB IV PENINGKATAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* MELALUI *DOLANAN ANAK* SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN**

- A. Urgensi *Dolanan Anak* dalam Pembelajaran ..... 65
- B. Pembelajaran dengan *Dolanan Anak* ..... 71
- C. Peningkatan *Multiple Intelligences* melalui *Dolanan Anak* sebagai Strategi Pembelajaran..... 92

## **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan ..... 98
- B. Saran..... 99
- C. Kata penutup ..... 99

## **DAFTAR PUSTAKA ..... 101**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Gedung Utama TK ABA Tlogo.
- Gambar 2 Gedung ke-2 TK ABA Tlogo
- Gambar 3 Peta Lokasi TK ABA Tlogo
- Gambar 4 Alat Permainan Egrang Bathok Kelapa.
- Gambar 5 Anak-anak sedang bermain cublak-cublak suweng.
- Gambar 6 gambar arena bermain engklek.
- Gambar 7 Salah satu anak sedang bermain engklek
- Gambar 8 Guru menjelaskan permainan egrang bathok
- Gambar 9 Anak bermain egrang bathok.





## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Pendidik TK ABA Tlogo.
- Lampiran 2 Data Tenaga Kependidikan TK ABA Tlogo.
- Lampiran 3 Struktur Organisasi Tk Aba Tlogo.
- Lampiran 4 Keadaan Peserta Didik
- Lampiran 5 Sarana Prasarana
- Lampiran 6 Aktivitas Anak di TK ABA Tlogo Prambanan.



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Banyaknya khasanah budaya di Indonesia sering menimbulkan persoalan, karena tidak difahami dalam konteks keistimewaannya, tapi lebih dilihat dari aspek yang lain, misal dikaitkan dengan agama, moral, sosial, dan lain-lain. Padahal jika dikaji lebih dalam, budaya lokal justru bisa menjadi penguat, misal dalam konteks keagamaan, nilai-nilai dari budaya lokal justru akan mudah dipahami oleh masyarakat, sehingga masyarakat dapat menerima dengan baik. Jika tidak bersentuhan dengan budaya lokal dan bahkan tidak memperkenalkannya kepada peserta didik khususnya anak usia dini, maka lama kelamaan akan hilang.

Budaya yang dalam bentuk permainan tradisional, lagu anak tradisional, tari-tarian maupun bahasa daerah merupakan warisan budaya yang patut dilestarikan meskipun zaman terus berkembang. Budaya lokal dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan yang menyenangkan untuk anak usia dini. Pendidikan anak usia dini yang berbasis budaya menjadikan budaya sebagai alat belajar sekaligus sebagai objek belajar.<sup>1</sup>

Pengintegrasian budaya lokal di kegiatan pendidikan anak usia dini memiliki banyak nilai positif dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Nilai positif tersebut diantaranya adalah menanamkan budaya asli atau budaya lokal sejak dini. Anak-anak di masa sekarang ini perlu dikenalkan dengan budayanya sendiri, sehingga mereka dapat mencintai dan mau melestarikan budaya lokal yang memang seharusnya di jaga dan di lestarikan.

*Dolanan anak*<sup>2</sup> sering disebut sebagai permainan tradisional yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena

---

<sup>1</sup>Dewangga Saputra, "Budaya Lokal untuk Anak Usia Dini di Zaman Global", dalam [anggasnote.wordpress.com](http://anggasnote.wordpress.com). Diakses tanggal 11 November 2017.

<sup>2</sup> *dolanan anak* berasal dari bahasa Jawa yakni dari kata *dolan* yaitu bermain. Dalam hal ini, kata *dolan* yang dimaksudkan adalah *dolan* yang artinya main, yang mendapat akhiran -an, sehingga menjadi *dolanan*. Kata *dolanan* sebagai kata kerja yaitu 'bermain', sebagai kata benda yaitu 'permainan', dan atau 'mainan'.

tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.<sup>3</sup>

Anak-anak yang sangat dekat dengan dunia bermain saat ini kecenderungannya lebih akrab dengan budaya-budaya urban. Anak-anak saat ini sudah mulai tidak mengenali permainan lokal, lagu tradisional, tarian tradisional dan lebih tergantikan dengan pola-pola kehidupan anak era globalisasi saat ini yaitu bermain game elektronik ataupun internet, permainan dengan teknologi canggih seperti *playstation*, mobil/robot dengan *remote control* dan lain sebagainya, tidak menjadi persoalan ketika gelombang globalisasi ini berdampak dengan berjalannya budaya lokal. Salah satu faktor yang membuat anak-anak di masa sekarang banyak yang tidak mengenal permainan tradisional adalah karena mereka belum pernah dikenalkan atau belum pernah diajak memainkannya.<sup>4</sup>

*Dolanan anak* yang kaya akan budaya lokal, yang sangat dekat dengan dunia bermain anak tentunya dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak dalam beberapa aspek, antara lain aspek motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan juga moral. Beberapa aspek perkembangan anak usia dini tersebut dapat digali lebih spesifik lagi dengan mengetahui tingkat kecerdasan anak.

Gardner menyatakan bahwa kecerdasan lebih berkaitan dengan kapasitas seseorang menyelesaikan masalah dan menciptakan produk di dunia nyata, yang melampaui konsep IQ yang telah dikenal.<sup>5</sup> Sering kali orang menganggap bahwa IQ tinggi identik dengan anak cerdas, sebaliknya IQ rendah identik dengan anak bodoh. Ternyata asumsi tersebut tidaklah benar adanya. Teori *multiple intelligences*<sup>6</sup> yang dipelopori oleh Howard Gardner, dia membuktikan bahwa kecerdasan manusia itu lebih kompleks, pada dasarnya tidak ada manusia yang tidak cerdas, karena setiap manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan

---

<sup>3</sup> Prawiroatmojo, *Bausastra Jawa – Indonesia*, ( Jakarta,1988), hlm. 95.

<sup>4</sup> Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan, pada hari Kamis, Tanggal 9 November 2017 Pukul 08.00 WIB.

<sup>5</sup> Diane Ronis, *Asesmen sesuai Cara Kerja Otak*, terj. Indeks (Jakarta: Indeks, 2011), hlm.56.

<sup>6</sup> *Multiple Intelligences* atau Kecerdasan Majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner – Seorang professor psikologi dari Harvard University - yang dijadikan acuan untuk lebih memahami bakat dan kecerdasan individu seseorang.

dengan tingkatan yang berbeda. Kecerdasan seseorang itu tidak ditentukan dengan IQ yang tinggi yang hanya mengacu pada logika matematika, linguistik, dan spasial. Kecerdasan seseorang dapat dilihat dari kebiasaan seseorang terhadap 2 hal, yaitu kebiasaan seseorang dalam menyelesaikan masalahnya sendiri (*problem solving*), dan kebiasaan seseorang menciptakan produk baru yang memiliki nilai budaya (*creativity*).<sup>7</sup>

Dalam hal ini Gardner memberikan sarana pemetaan rentang luas mengenai kemampuan manusia dengan mengelompokkan kapasitas mereka ke seluruh kategori “kecerdasan” yang sama dianggapnya penting. Menurut pandangan Gardner yang tersirat pada *multiple intelligences* adalah kemampuan untuk memproses informasi yang dapat mengaktifkan budaya dalam konteks pemecahan masalah atau alternatif untuk menciptakan produk yang berharga dari budaya tertentu.<sup>8</sup>

Dalam *multiple intelligences*, terdapat 9 kecerdasan yang mampu mendefinisikan ulang kecerdasan tunggal IQ sekaligus memberi perspektif baru terhadap berbagai teori kecerdasan lain, seperti kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ).<sup>9</sup> Gardner menemukan sembilan macam kecerdasan majemuk, yakni: (1) kecerdasan linguistik; (2) logis-matematik; (3) visual-spasial; (4) musikal/berirama-musik; (5) jasmaniah-kinestetik; (6) interpersonal; (7) intrapersonal; (8) naturalis dan (9) Eksistensial.<sup>10</sup> Pengintegrasian budaya lokal dalam kegiatan pendidikan anak usia dini juga terbilang murah karena peralatan penunjang permainan tradisional pun banyak yang sudah tersedia dilingkungan sekitar.

Namun kemudian sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini yang berjalan saat ini, belum melihat pengintegrasian budaya lokal sebagai sebuah kebutuhan. Budaya lokal seringkali belum mendapatkan porsi yang cukup dalam proses kegiatan pendidikan anak usia dini. Hal ini bisa terjadi karena beberapa

---

<sup>7</sup> Munif Chatib, *Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak istimewa dan Semua Anak Juara*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar), hlm. 132.

<sup>8</sup>Soudabeh Sadat Mousavi, Fakhreddin Ahmadi. Education Effect Based on Gardner Multiple Intelligences Hypotheses in Students Mathematic's Education Progress of High School Second in Garmsars City, in *International Journal of Social Sciences* (IJSS), Volume.3, Number.1. (December). Diakses 18 Agustus 2018 from <http://ijss.srbiau.ac.ir>.

<sup>9</sup>Handy Susanto, Penerapan Multiple Intelligences dalam Sistem Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Penabur* No. 04, Th. IV, Juli 2005, hlm. 69.

<sup>10</sup>Howard Gardner, *Intelligence Reframed*, (New York: Basic Books, 1999).

faktor, antara lain belum dipahaminya manfaat dari budaya lokal yang terdapat dalam permainan tradisional sebagai proses stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, dan juga karena banyak pendidik-pendidik muda yang belum menguasai atau tidak adanya transfer budaya dari generasi sebelumnya atau lupa dengan cara bermain permainan tradisional bagi anak sehingga terdapat kesulitan untuk mengajarkannya kepada anak didik.<sup>11</sup>

Usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.<sup>12</sup> Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan, bakat, kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual.<sup>13</sup>

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak Usia Dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Montessori mengatakan bahwa masa ini merupakan priode sensitive (*sensitive periods*), Selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa keemasan ini anak mulai peka terhadap berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya. Pada masa peka inilah anak mengalami proses pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan tugas perkembangan dan pertumbuhan dirinya.<sup>14</sup>

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang pendidik. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar anak. Permainan tradisional juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

---

<sup>11</sup>Berdasarkan Hasil Observasi Pra-Penelitian di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan, pada hari Kamis Tanggal 9 November 2017 Pukul 08.00 WIB.

<sup>12</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : 2005), hlm 3.

<sup>13</sup>Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Gaung Persada, 2010), hlm 1.

<sup>14</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2016), hlm. 54.

Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan zaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak.

*Dolanan anak* merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara ini, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu, yang jika didokumentasikan akan sangat mencengangkan. Permainan tradisional menjaga tradisi lokal yang memperkenalkan keunikan budaya Indonesia. Ketika anak-anak tengah gencar-gencarnya diserbu oleh permainan modern melalui teknologi serta tayangan televisi, justru permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini sekarang ini jarang diperkenalkan di lingkungan sekolah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak, tidak bisa berdiri sendiri melainkan berhubungan dengan aspek yang lain karena pembelajaran untuk anak usia dini adalah pembelajaran terpadu (*holistic*), artinya semua saling terkait dan saling mendukung. Pembelajaran yang baik untuk anak usia dini harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini anak masih suka bermain, karena dunia mereka adalah dunia bermain. Dengan menerapkan prinsip bermain sambil belajar, proses pembelajaran akan lebih mencapai sasaran dan menciptakan rasa senang untuk anak.

Kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa paksaan dan tekanan sehingga disamping dapat berkembangnya motorik kasar maupun halus juga dapat dikembangkan berbagai kecerdasan yang lain secara optimal. Pembelajaran dengan permainan menjadikan suasana yang menyenangkan, menggembirakan, demokratis dan agar menarik anak. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraksi dengan berbagai benda dan orang dilingkungannya, baik secara fisik maupun mental.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), hlm. 128.

*Dolanan anak* tidak hanya sekedar sarana untuk bermain bagi anak-anak, namun digunakan sebagai media untuk belajar. Bila digali lebih dalam, makna dan nilai-nilai dari permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan budaya lokal (*local wisdom*). Permainan tradisional banyak menanamkan nilai-nilai sosial terhadap pelaku permainannya, pemain belajar bersosialisasi dan berinteraksi langsung baik dengan lawan bermain maupun lingkungan disekitarnya, manfaat lainnya adalah anak-anak menjadi lebih sehat dan kreatif karena dalam permainan tradisional melakukan aktifitas bergerak, berlari dan melompat serta alat permainan tradisional dapat dibuat dari bahan yang menggunakan dari alam, hal ini membuat anak-anak menjadi kreatif.

*Dolanan anak* atau permainan tradisional sarat dengan tuntunan budi pekerti, kebersamaan, kearifan, dan komunikasi sosial, serta mengandung unsur olah raga, semua itu kini sudah mulai menghilang. Perlunya menghidupkan kembali *dolanan anak* yang nyaris ditelan kemajuan teknologi.<sup>16</sup> Penelitian yang mengkaji secara dalam dan mendetail berkait dengan dolanan anak sangat penting dilakukan. Dunia anak adalah dunia masa depan penentu sejarah bangsa. Anak memiliki posisi strategis sebagai pewaris dan penerus nilai-nilai budaya<sup>3</sup>(Danandjaya, 1987).Yaitu, nilai-nilai budaya yang mengarahkan anak-anak kepada perilaku sopan santun, hormat, dan berbakti kepada orang tua, serta menghormati keberadaan orang lain. Metode belajar sambil bermain dalam wujud dolanan anak sebenarnya merupakan wahana tumbuh kembang yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya.

Namun, permainan tradisional pada dasarnya tidak lagi mendapat tempat dalam jiwa generasi muda zaman ini. Mereka lebih gemar permainan-permainan modern seperti sodoku, catur, rubiks, lego, puzzle, menara kunci, building block, badminton, bola sepak, tenis, dan sebagainya.<sup>17</sup> Pengenalan permainan tradisional menjadi agenda penting bagi lembaga pendidikan khususnya di lembaga PAUD supaya permainan tradisional di

---

<sup>16</sup> Larasati, R Diyah, "Kecak Rina, Sadono, W Kusuma dan ARMA (Kerja Kreatif Seniman Tradisional dan Modern)". *Jurnal Seni Pertunjukkan Indonesia Tahun VIII*. (Bandung: MSPI, 1997.)

<sup>17</sup>Rani Yulianty I, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak, Modern, & Tradisional*, (Jakarta : Laskar Aksara,) hlm. 4.

pertahankan atau dijaga kelestariannya dalam kegiatan bermain anak.<sup>18</sup>

Dewasa ini semakin jarang terlihat anak-anak bermain permainan tradisional karena perubahan sosial budaya yang terjadi di lingkungan masyarakat, munculnya media-media dan sarana permainan baru yang berbasis *game digital* seperti *playstation*, *psp*, *game online*, *game android* dan *time zone* serta adanya perubahan media pada permainan tradisional seperti pada permainan *boy-boynan* yang dikenal anak-anak saat ini, menggunakan bola sebagai medianya yang pada dasarnya permainan ini tetap menggunakan cara bermain dan peraturan yang biasa digunakan. Permainan ini dianggap baru di lingkungan anak-anak, hal ini terjadi karena anak-anak tidak diimbangi dengan pengetahuan tentang jenis-jenis dan cara bermain permainan tradisional, anak-anak tidak diajarkan oleh orang tuanya karena sibuk dengan pekerjaannya dan juga lupa dengan cara bermain permainan tradisional serta kurangnya sumber daya manusia yang bisa dan mau mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak dan peduli akan keberlangsungan permainan tradisional.<sup>19</sup>

Zaman semakin canggih, semua serba digital, sehingga fenomena perubahan aktivitas bermain anak pada saat ini lebih sering bermain dengan permainan digital/modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *video games* dan *games online*, serta *playstation*. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terabaikan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat selera terhadap permainan modern pada anak juga semakin memasuki level tinggi, sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Dampak yang ditimbulkannya pun sangat memprihatinkan, yakni berpengaruh pada prestasi belajar, menyebabkan anak “krisis karakter”, dan menjadikan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian.

Kesan yang melekat pada permainan digital terkadang membuat anak-anak saat ini lebih memilih untuk bermain permainan digital. Pilihan anak ini juga karena dukungan dari

---

<sup>18</sup>Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta : Kepel Press, 2008), hlm. 17.

<sup>19</sup>Berdasarkan Hasil Observasi Pra-Penelitian di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan, pada hari Kamis Tanggal 9 November 2017 Pukul 08.00 WIB



orang tua yang menyediakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh anaknya. Orang tua terlalu memfasilitasi anak-anaknya. Orang tua tidak lagi memperkenalkan permainan yang dimainkannya dulu waktu mereka kecil kepada anak-anaknya.<sup>20</sup>

Anak-anak semakin mengimitasi *action* yang ada di permainan digital dan tanpa disadari hasil imitasi tersebut menjadi suatu kebiasaan. Bukan orangtua saja yang memfasilitasi anak. Saat ini, warnet-warnet telah tersebar di mana-mana yang menawarkan paket untuk *game online* dengan harga murah. Paket tersebut bukan hanya untuk *game online*, namun dapat juga digunakan untuk membuka *facebook*, *youtube*, serta menonton video yang seharusnya tidak ditonton oleh anak usia dini. Hal ini terjadi karena kesan melekat pada permainan tersebut. Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Sejauh yang diamati oleh peneliti, fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak cenderung buruk pada anak. Komunikasi antara anak-anak dengan temannya atau lingkungannya pun sudah tidak terjalin lagi. Anak-anak menjadi suka menyendiri, mereka hanya sibuk menatap *gadget* masing-masing. Kepedulian untuk teman dan lingkungannya pun tidak ada lagi. Anak-anak sekarang ini sudah kurang “mendengar” orangtuanya.<sup>21</sup>

Pesatnya pembangunan dan sempitnya pemukiman membuat berkurangnya lahan terbuka yang digunakan untuk bermain bagi anak-anak, padahal permainan tradisional membutuhkan lahan yang cukup luas untuk melakukan kegiatan bermain seperti berlari, melompat, berputar dan berkejar-kejaran. Di lingkungan masyarakat dan anak-anak sendiri permainan tradisional bukanlah sesuatu yang penting untuk tetap dimainkan dan dibudayakan anak-anak bermain sesuai dengan musimnya, bila musim layang-layang maka anak-anak akan ramai bermain layang-layang, musim kelereng maka anak-anak pun ramai bermain kelereng tidak ada hal yang tetap untuk dimainkan bagi anak-anak.

Tidak adanya media-media pembelajaran tentang permainan tradisional di lingkungan anak-anak, semakin membuat anak-anak menjauh dari budaya bermain dengan permainan tradisional. Apabila kondisi ini dibiarkan, maka permainan

---

<sup>20</sup> Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di lingkungan sekitar peneliti terhadap permainan yang dimainkan anak-anak di masyarakat.

<sup>21</sup> Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di lingkungan sekitar peneliti terhadap permainan yang dimainkan anak-anak di masyarakat.

tradisional akan terlupakan. Keberadaan permainan tradisional akan hilang dimasa yang akan datang dilingkungan anak-anak karena jarang dimainkan.

TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran, salah satu keunikan dari TK tersebut ialah penerapan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang dilakukan setiap seminggu sekali untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal. Namun, pada tahun ajaran 2016/2017 ini, permainan tradisional yang digunakan adalah permainan yang masih dirasa kurang dalam penyampaian unsur budaya lokal, hanya sebatas memanfaatkan benda sekitar seperti lompat tali dan kelereng serta alat permainan didalam ruang seperti balok, *puzzle* dan lego, yang tidak terdapat unsur warisan budaya dalam permainan tersebut.<sup>22</sup> Penerapan permainan tradisional sebagai media pengenalan budaya lokal masih kurang dalam pembelajaran sehari-hari. Untuk mengetahui potensi kecerdasan majemuk anak dari permainan yang ada, sangatlah terbatas.<sup>23</sup>

Dari permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan. Dari penelitian tersebut diharapkan proses penerapan permainan tradisional sebagai media pengenalan budaya lokal lebih meresap kepada setiap anak, selain itu diharapkan agar anak usia dini mengetahui pentingnya permainan tradisional sebagai pengenalan budaya lokal yang harus dilestarikan. Dari penelitian tersebut juga diharapkan nantinya akan membuka wawasan kepada calon pendidik maupun pendidik agar lebih memperhatikan perkembangan kecerdasan anak usia dini, yaitu dengan pemberian perspektif *multiple intelligences* terhadap implementasi permainan tradisional diharapkan mampu memandu peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka mendorong penulis melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan *Multiple Intelligences* Melalui *Dolanan Anak* Sebagai Strategi Pembelajaran (Studi Kasus di TK Aisyiyah Busthanul Athfal Tlogo Prambanan)”**.

---

<sup>22</sup>Berdasarkan Hasil Observasi Pra-Penelitian di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan, pada hari Kamis Tanggal 9 November 2017 Pukul 08.00 WIB.

<sup>23</sup>Berdasarkan Hasil Observasi Pra-Penelitian di TK Aisyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan, pada hari Kamis Tanggal 9 November 2017 Pukul 08.00 WIB.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, makayang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Mengapa perlu adanya peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran?
2. Bagaimana proses peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran?
3. Apa hasil yang diperoleh dari peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mengungkapkan alasan pentingnya peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK Asyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan.
- b. Mengutarakan proses peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK Asyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan.
- c. Menjelaskan hasil yang diperoleh dari peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK Asyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan.

### **2. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian ini secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis  
Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini khususnya dalam pentingnya peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran, sehingga bisa dijadikan sebagai bahan rujukan bagi pihak yang berkepentingan, dan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.
- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi kepala sekolah selaku pembuat kebijakan, dapat digunakan sebagai bahan masukan, untuk selalu menjaga tradisi lokal dengan peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran.
- 2) Bagi guru, agar menambah kreasi dalam pembelajaran, khususnya tentang pentingnya peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran.
- 3) Bagi orang tua, sebagai bahan masukan untuk lebih memperhatikan perkembangan *multiple intelligences*, supaya bijak dalam memilihkan permainan bagi anak.
- 4) Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon pendidik yang berkualitas.

#### **D. Kajian Pustaka**

Terdapat beberapa penelitian berkaitan dengan penelitian ini dan juga penelitian yang hampir serupa namun berbeda fokus kajian yang telah penulis temukan dalam pengamatan pustaka. Kemudian untuk memberikan gambaran perbedaan penelitian terhadap penelitian ini, maka penulis sampaikan beberapa penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

*Pertama*, Tesis yang di tulis oleh Kanada Komariyah dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Usia Dini Melalui Pendekatan *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) di TK Bintang Kecil Yogyakarta”. Dan hasil penelitian menyatakan bahwa wujud permainan tradisional di TK Bintang Kecil meliputi *petak umpet, engklek, bekel, lompat tali, angklung, beradu kelereng*. Permainan tradisional tersebut dikenalkan kepada anak agar mereka berfikir kreatif untuk mengembangkan atau lebih mengenalkan ke masyarakat tentang permainan tradisional untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam proses penerapannya, permainan tradisional dilakukan melalui kegiatan sentra atau BCCT. Hasil dari proses permainan tradisional pada TK Bintang Kecil adalah anak dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak diantaranya kognitif, bahasa, sosial-

emosional dan seni.<sup>24</sup> Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan ialah aspek *multiple intelligences* dalam tesis tersebut tidak dibahas, berikutnya adalah implementasi permainan tradisional yang penulis lakukan bertujuan untuk pengenalan permainan tradisional sebagai budaya lokal dalam pengembangan *multiple intelligences* anak usia dini.

*Kedua*, Tesis yang ditulis oleh Nailur Rahmawati dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gaten Condongcatur Sleman Yogyakarta”, hasil penelitian menyatakan bahwa hasil respon siswa menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memudahkan mereka dalam belajar bahasa Arab. Permainan edukatif yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Perbedaan tesis tersebut dengan penelitian ini adalah tesis tersebut merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian yang penulis lakukan tidak bersifat pengembangan dan menggunakan metode penelitian kualitatif.<sup>25</sup>

*Ketiga*, Tesis yang dilakukan oleh Muhammad Toha dengan judul “Pengembangan Model Permainan Tradisional Gepek Kempung dan Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”, dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk model pembelajaran IPS SD yang efektif dan inovatif dengan sumber belajar yang ada di sekitar berbasis permainan tradisional.<sup>26</sup> Letak perbedaan tesis tersebut adalah tesis tersebut merupakan pengembangan model permainan tradisional, dan juga lebih spesifik pemilihan jenis permainan tradisionalnya, yaitu *Gepek Kempung* dan *Gobag Sodor*, serta penelitian dilakukan di sekolah dasar.

---

<sup>24</sup>Kanada Komariyah, *Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Usia Dini Melalui Pendekatan Beyond Center and Circle Time (BCCT) di TK Bintang Kecil Yogyakarta*, (Yogyakarta : Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2013).

<sup>25</sup>Nailur Rahmawati, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gaten Condongcatur Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta : Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 20012).

<sup>26</sup>Muhammad Toha, *Pengembangan Model Permainan Tradisional Gepek Kempung dan Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar* , (Yogyakarta : Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2013).

*Keempat*, jurnal yang ditulis oleh Mitra Rouhi Dehkordi dengan judul *The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children*, dari Farhangian University, Tehran, Iran. Dalam penelitian tersebut di fokuskan pada salah satu permainan tradisional yang bernama olahraga Zurkhaneh, yang mana permainan tersebut sangatlah dikenal oleh masyarakat Iran, dan dipercaya dapat membentuk karakter setiap anak. Penelitian yang difokuskan terhadap permainan tersebut bertujuan untuk mengeksplor dampak permainan terhadap pendidikan anak-anak di Iran. Perbedaan dari jurnal tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan ialah terletak pada fokus dan tujuan dari penelitian yang berbeda.<sup>27</sup>

*Kelima*, Jurnal yang di tulis oleh Hakimeh Akbari, dkk. Dengan judul *The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys*. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa permainan tradisional lebih efektif dari pada kegiatan sehari-hari dalam pengembangan keterampilan dasar motorik anak. Perbedaan tesis dengan penelitian jurnal tersebut ialah, dalam penelitian jurnal tersebut lebih terfokus pada pencarian data mengenai efektifitas permainan tradisional terhadap dasar perkembangan keterampilan motorik pada anak usia 7 hingga 9 tahun.<sup>28</sup>

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang diarahkan pada penelitian lapangan (*field research*), yang bersifat deskriptif, yakni menyajikan fakta secara sistematis tentang keadaan obyek yang sebenarnya.<sup>29</sup> Karena ditinjau dari objeknya, penelitian ini termasuk penelitian lapangan sehingga data yang diperlukan dalam penyusunan karya ilmiah ini diperoleh dari Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup>Mitra Rouhib Dehkordi, *The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children*, (Tehran : Farhangian University, 2017).

<sup>28</sup> Hakimeh Akbari, *The Effect of Tradistional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys*, (Tehran : Tehran University of Medical Sciences, 2009).

<sup>29</sup>Lexy J. Moleong, *Metodo Penelitian Kualitatif*, terj. Rosdakarya (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 3.

<sup>30</sup>Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 228.

Sedangkan sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Penelitian ini ditujukan untuk memaparkan dan menggambarkan dan menginterpretasi apa yang ada atau mengenai kondisi atau hubungan berkaitan.<sup>31</sup>

Kemudian peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Secara generik fenomenologi berarti ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang sesuatu yang tampak. Kemudian fenomenologi juga sebuah aliran pemikiran yang menganggap bahwa fenomena (gejala) adalah sumber pengetahuan dan kebenaran. Sedangkan pendekatan fenomenologi didasarkan pada pandangan bahwa pengalaman manusia diperoleh melalui interpretasi atas suatu objek atau situasi sosial. Model fenomenologi lebih ditujukan untuk mendapatkan kejelasan suatu fenomena yang terjadi dalam situasi natural yang dialami oleh individu.<sup>32</sup>

Dalam penelitian ini yang dideskripsikan dan dianalisis adalah penerapan permainan tradisional di TK ABA Tlogo Prambanan yang sudah diterapkan, kemudian pihak TK menerima tawaran untuk diteliti dengan isu yang diangkat oleh peneliti yaitu memperdalam permainan tradisional untuk lebih memperhatikan mengenai unsur yang terkandung di dalamnya salah satunya adalah memperkenalkan budaya lokal, serta peningkatan *multiple intelligences* anak usia dini.

## 2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah semua pihak yang berkaitan dengan proses peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan, dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan sampel bertujuan (*purposive sampling*) yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>33</sup> Adapun pertimbangan penelitian

---

<sup>31</sup>Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 100.

<sup>32</sup> M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 58.

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 96.

sampel bukan berdasarkan pada aspek keterwakilan populasi di dalam sampel. Pertimbangannya lebih pada kemampuan sampel (informan) untuk memasok informasi selengkap mungkin kepada peneliti.<sup>34</sup>

Berdasarkan hasil observasi pada pra penelitian di TK ABA Tlogo Prambanan, fokus subjek penelitian yaitu diantaranya Kepala sekolah, guru kelas B2, dan siswa kelas B2. Kepala sekolah menjadi subjek penelitian memberikan informasi serta data tentang kebijakan dan peraturan keprofesionalan guru dalam menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran.

Guru kelas B2 menjadi subjek penelitian untuk menggali data dan informasi terkait dengan profesional guru dalam penerapan permainan tradisional anak usia dini serta pengenalan budaya lokal dalam perkembangan *multiple intelligences* anak yang dilakukan disekolah. Adapun siswa menjadi objek penelitian dalam rangka menggali data dan informasi tentang bagaimana pelaksanaan guru dalam meningkatkan perkembangan *multiple intelligences* anak dengan permainan tradisional, sehingga dapat diketahui bagaimana implementasi permainan tradisional anak yang telah diajarkan. Pemilihan kelas tersebut sebagai objek penelitian didasari dengan alasan bahwa kelas tersebut dipandang sudah lebih siap untuk mengikuti setiap arahan guru dalam menerapkan permainan dibanding dengan kelas lain. Alasan lain yang mendasari yaitu guru pada kelas tersebut mampu menguasai permainan tradisional.

Alasan tersebut berdasarkan pendapat dari kepala TK Ibu Sri Wahyuningsih, beliau mengatakan bahwa.<sup>35</sup>

Kelas yang saya rekomendasikan untuk diteliti adalah kelas B2, karena anak di kelas B2, perkembangannya cukup baik, sebagian besar anak sudah berkembang sesuai harapan, hanya ada satu anak yang masih perlu pendekatan, namun tak jadi masalah jika kelas tersebut diteliti, guru kelasnya juga menguasai permainan tradisional.

---

<sup>34</sup> Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metode Peneliiian Kualitatif*, ( Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 89.

<sup>35</sup> Hasil wawancara pada hari Kamis, 19 April 2018, pukul 08.00 WIB di dalam kantor bersama Ibu Sri Wahyuningsih, M.Pd.



Sedangkan Ibu Retno Widianingsih selaku guru kelas juga membenarkan bahwa :<sup>36</sup>

Anak di kelas B2 lebih mudah untuk diatur ketika diajak bermain bersama, karena memang jika dilihat dari pencapaian perkembangan anak, hampir semua anak sudah berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan uraian tersebut, dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas B2 dan anak kelas B2. Dalam hal ini yang dianggap memenuhi kriteria sebagai data informan bagi peneliti.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.<sup>37</sup> Dengan cara yang digunakan mengumpulkan data, menghimpun, mengambil atau menjangkau data penelitian.<sup>38</sup> Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian.<sup>39</sup> Untuk memperoleh data yang dimaksud tersebut, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### a. Observasi

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Unsur-unsur yang nampak itu disebut dengan data atau informasi yang harus diamati dan dicatat secara benar dan lengkap.<sup>40</sup>

Peneliti menggunakan observasi yang mana dalam hal ini peneliti terlibat langsung dan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek yang diamati. Pelaku peneliti seolah-olah merupakan bagian

---

<sup>36</sup> Hasil wawancara pada hari Rabu, 25 April 2018, pukul 08.00 WIB di dalam kantor bersama Ibu Retno Widianingsih, S.Pd.

<sup>37</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 138.

<sup>38</sup> Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014), hlm. 41.

<sup>39</sup> Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 83.

<sup>40</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 46.

dari mereka. Selama peneliti terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subyek, ia harus tetap waspada untuk tetap mengamati kemunculan tingkah laku tertentu.<sup>41</sup> Metode ini peneliti gunakan untuk menghimpun data tentang letak geografis, situasi dan kondisi serta proses peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK ABA Tlogo Prambanan

b. Wawancara mendalam

Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Dengan demikian kekhasan wawancara mendalam adalah keterlibatannya dalam kehidupan informan.<sup>42</sup>

Peneliti memberi pertanyaan wawancara yang berisi garis besar pertanyaan tentang hal-hal yang ditanyakan, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang sebenarnya tentang peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK ABA Tlogo Prambanan. Jumlah informan wawancara keseluruhan berjumlah 4 orang, meliputi 1 orang kepala TK, 1 orang wali kelas B2, serta 2 murid kelas B2.

Kepala TK sebagai informan pertama yang diwawancarai oleh peneliti untuk mencari tahu mengenai gambaran umum TK, yang meliputi sejarah perkembangan TK, profil singkat TK, kebijakan mengenai permainan tradisional di TK, pentingnya permainan tradisional serta sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Wali kelas B2 dan perwakilan siswa kelas B2 merupakan informan yang memberikan informasi mengenai pentingnya peningkatan *multiple intelligences*, proses peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* dan hasil dari

---

<sup>41</sup>Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), hlm. 69-70.

<sup>42</sup>Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 108.

peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran.

c. Dokumentasi

Peneliti dapat menggunakan dokumen-dokumen tertulis untuk mengumpulkan data yang yang diperlukan. Dokumen berupa catatan, buku tes, foto, dan surat-surat, video dan notulen rapat sebagainya yang dapat digunakan sebagai bahan informasi penunjang, sebagai bagian berasal dari kajian khusus yang merupakan sumber data pokok berasal dari hasil observasi partisipan dan wawancara mendalam.<sup>43</sup>

Teknik ini peneliti gunakan untuk memperoleh data yang bersifat dokumentatif, seperti gambaran umum TK ABA Tlogo, letak geografis, keadaan siswa, keadaan guru dan karyawan, sarana prasarana, foto maupun video kegiatan penelitian, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK ABA Tlogo Prambanan.

d. Triangulasi

Untuk memperoleh keabsahan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau berbagai pembanding terhadap data.<sup>44</sup> Dengan menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>45</sup> Jadi triangulasi pada penelitian ini yang digunakan yaitu dengan menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber data baik wawancara, observasi serta dokumentasi.

Peneliti memperoleh data menggunakan teknik wawancara kepada kepala sekolah TK ABA Tlogo, Guru

---

<sup>43</sup>M. Djunaidi Ghony, Fauzan Almanshur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 199-200.

<sup>44</sup>Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 220.

<sup>45</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 274.

kelas B2 dan siswa kelas B2 dalam memperoleh data, kemudian data tersebut peneliti cek dengan hasil observasi serta dokumentasi yang peneliti lakukan di TK ABA Tlogo Prambanan. Dari ketiga data tersebut kemudian peneliti gunakan dalam melakukan pengujian dengan cara mendiskusikan antar satu data dengan data yang lain.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dokumentasi dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami, dan hasil temuannya dapat disampaikan kepada orang lain. Serta proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam satu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Setelah data terkumpul dengan baik kemudian diedit dan dipilah-pilah. Data kualitatif yang dikumpulkan dengan observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi analisis model interaktif.

Agar lebih jelas dan rinci proses analisis data dan model interaktif ini dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>46</sup>

##### a. Reduksi Data (*Reduction Data*)

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lokasi penelitian. Reduksi data ini berlangsung secara terus menerus selama kegiatan penelitian yang berorientasi kualitatif berlangsung. Reduksi data ini berjalan hingga setelah penelitian di lokasi penelitian berakhir dan laporan akhir penelitian lengkap tersusun.<sup>47</sup>

Data yang diperoleh di lapangan cukup banyak dalam bentuk uraian yang beraneka ragam, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan terperinci. Untuk itu perlu dilakukan analisis melalui reduksi data. Mereduksi data tersebut seperti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal-hal penting yang berkaitan dengan peningkatan *multiple intelligences* di TK ABA Tlogo, sehingga memberikan gambaran tentang hasil

---

<sup>46</sup>Djamal, *Pradigma Penelitian Kualitatif*, hlm. 147-148.

<sup>47</sup> Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm. 307

observasi partisipan dan wawancara mendalam untuk mempermudah peneliti mengumpulkan data selanjutnya.

b. Penyajian Data

Penyajian data di sini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian data, peneliti dapat memahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat peneliti dari penyajian tersebut.<sup>48</sup>

Penyajian data merupakan proses menyajikan data setelah dilakukan reduksi data. Penyajian dilakukan dalam bentuk table, grafik dan sebagainya. Data yang disajikan disusun secara sistematis berdasarkan kriteria tertentu seperti urutan, konsep, kategori dan pola sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah yang ketiga setelah penyajian data ialah pengambilan kesimpulan dan verifikasi. Pada penelitian kualitatif, kesimpulan awal yang diambil masih bersifat sementara, sehingga dapat berubah setiap saat apabila tidak didukung oleh bukti-bukti yang kuat. Tetapi apabila kesimpulan yang telah diambil didukung dengan bukti-bukti yang sah atau konsisten, maka kesimpulan yang diambil bersifat kredibel.

Dalam proses yang ketiga ini peneliti mulai mencari benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin alur sebab-akibat, dan proposisi. Peneliti menangani kesimpulan dengan secara longgar, tetap terbuka, dan skeptis.<sup>49</sup>

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan keseluruhan isi tesis, maka perlu disusun sistematika pembahasan. Dalam pembahasan ini, secara keseluruhan dibagi menjadi lima bab. Dalam setiap

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm.308

<sup>49</sup> *Ibid.*, hlm 309

bab mengandung beberapa subbab yang saling berkaitan. Adapun kerangka penulisannya sebagai berikut:

Bab I berisi tentang pendahuluan, yang di dalamnya latar belakang masalah sebagai landasan dalam penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan serta metode penelitian. Melalui latar belakang masalah berkaitan dengan kerjasama sama guru dan orang tua dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. Dalam latar belakang masalah tersebut sebagai gambaran yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan dicapai dalam manfaat dari hasil penelitian tersebut. Adapun kajian pustaka untuk menghubungkan dengan penelitian terdahulu yang memiliki persamaan dan perbedaannya, terkait dengan kerjasama guru dan orang tua dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini. Kemudian metode penelitian untuk mendapatkan data dari lapangan.

Bab II membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran yang mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah. Pembahasan pada bab ini, proses pengembangan *Multiple Intelligences* anak usia dini, tingkat pencapaian perkembangan *Multiple Intelligences* anak usia dini. Teori-teori tersebut saling berkaitan satu sama lain yang menggambarkan dari judul penelitian.

Bab III menyajikan tentang gambaran umum objek penelitian, pada bagian ini peneliti memberikan gambaran umum TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan untuk mengetahui letak geografis, keadaan dan visi, misi sekolah dan hal lain yang memberikan informasi terkait dengan lokasi penelitian.

Bab IV menguraikan tentang hasil penelitian dari pembahasan sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah serta tujuan penelitian ini. Adapun hasil penelitian meliputi jenis-jenis permainan tradisional yang digunakan, hasil dari adanya peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tlogo Prambanan.

Bab V berisi tentang penutup yang memuat kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan serta saran untuk perbaikan penelitian selanjutnya

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dan telah menguraikan serta mengemukakan berbagai data yang telah diperoleh selama penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Permainan tradisional merupakan wahana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi untuk meningkatkan kemampuan fisik, moral, mental dan pikiran serta dapat mengasah kecerdasan masing-masing individu anak, karena merupakan paduan antara olah raga, olah seni, dan olah pikiran. Permainan tradisional sangat penting bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial. Permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan. Untuk itu penelitian ini sangat dianggap penting dalam upaya melestarikan permainan tradisional, melestarikan budaya lokal serta dapat meningkatkan kecerdasan anak, khususnya *multiple intelligences* yang secara tidak disadari bahwa di dalam permainan tradisional terdapat banyak manfaat untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Pelaksanaan permainan tradisional dikelas B2 guru menggunakan permainan tradisional *Cublak-cublak suweng*, permainan tradisional *Engklek*, dan permainan tradisional *Egrang Bathok*. Dari ketiga permainan tradisional tersebut dapat diamati bagaimana proses peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK ABA Tlogo. Dari permainan tradisional tersebut dapat diketahui kecerdasan anak yang dapat dikembangkan.

Hasil peningkatan *multiple intelligences* melalui *dolanan anak* sebagai strategi pembelajaran di TK ABA Tlogo yaitu, anak menjadi mengenal adanya permainan tradisional yang merupakan warisan budaya lokal serta anak juga mendapatkan manfaat berkembangnya tingkat kecerdasan anak. Anak-anak menjadi mengenal potensi kecerdasan mereka masing-masing. Permainan tradisional merupakan warisan para leluhur yang mengandung nilai-nilai sosial kemanusiaan, memupuk kerjasama, dan memberikan pengaruh pada aspek emosi, sosialisasi, akurasi, motorik, dan intelektual. Permainan tradisional memuat sejumlah aspek manfaat bagi perkembangan mental dan fisik anak. Aktivitas bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, motorik kasar dan halus, perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, ketajaman penginderaan, mengasah keterampilan, yang kesemuanya tersebut dapat digali melalui perkembangan *multiple intelligences* anak usia dini.

## **B. Saran**

1. Untuk seluruh pendidik dan peserta didik di TK ABA Tlogo Prambanan, diharapkan selalu dapat melestarikan dan memanfaatkan permainan tradisional dalam proses pengembangan kecerdasan anak. Karena banyak terdapat manfaat dari penerapan permainan tradisional yang masih banyak tidak diketahui oleh peserta didik.
2. Bagi peneliti, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menstimulasi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi baik mengenai implementasi permainan tradisional maupun penelitian yang lain.

## **C. Penutup**

Segala Puji bagi Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, masukan dan



saran serta kritik sangat dinanti dari berbagai pihak demi kesempurnaan tesis ini.

Penulis menyampaikan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan pembuatan tesis ini sehingga dengan tesis ini, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya. Aamiin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, Hakimeh, *The Effect of Tradistional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys*, Tehran : Tehran University of Medical Sciences, 2009.
- Amstrong, Thomas, *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas*, Edisi Ketiga, terj. Indeks, Jakarta: PT. Indeks, 2013.
- Andang, Ismail, *Education Games*, Yogyakarta : Pro V Media, 2009.
- Ariany, Riva Lesta, dkk, “Penerapan Strategi Pembelajaran Multiple Inteligences (MI) untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran dan Disposisi Matematika Siswa SMP”, dalam *Jurnal JES-MAT*, Volume. 3, Nomor. 1, Maret 2017.
- Armstrong, *Sekolah Para Juara*, Bandung: Mizan Media Utama, 2003.
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*, Yogyakarta: DIVA Press, 2015.
- Bennet, Neville, *Teaching Trough Play Together, Thinking and Classroom Practise*, USA : Open University Press, 2005.
- Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Cahyono, Erfin Dwi, “Budaya atau Kebudayaan”, dalam [www.erfin-kompronk.blogspot.com/2012/10/budaya-atau-kebudayaan-berasal-dari.html?m=1](http://www.erfin-kompronk.blogspot.com/2012/10/budaya-atau-kebudayaan-berasal-dari.html?m=1). Diakses tanggal 16 Agustus 2018.
- Chatib, Munif, *Gurunya Manusia; Menjadikan Semua Anak istimewa dan Semua Anak Juara*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011.
- Dehkordi, Mitra Rouhib, *The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children*, Tehran : Farhangian University, 2017.

- Desmita, Psikologi Perkembangan, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 141.
- Dharmamulya, Sukirman, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta : Kepel Press, 2008.
- Dyastriningrum, Antropologi Kelas XII, Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- Fajarwati, Elly, “Permainan Tradisional yang Tergerus Zaman”, dalam [www.nasimaedu.com](http://www.nasimaedu.com). Diakses Tanggal 16 Agustus 2018.
- Fatonah, Siti, “Menumbuhkan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak dengan Mengenal Gaya Belajarnya dalam Pembelajaran IPA SD”, dalam *jurnal Al-bidayah*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2009.
- Fleetham, Mike, *Multiple Intelligences in Practice: Enhancing Self Esteem and Learning in the Classroom*. Great Britain: MPG Books Ltd, Bodmain, Cornwall, 2011.
- Gadner, Howard, *Intelligence Reframed*, New York: Basic Books, 1999.
- Geertz, Hildred, *Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia*, terj. A. Rahman Zainuddin, Jakarta : Yayasan Ilmu-ilmu dan FIS-UI Social, 1981.
- Hidayati, Kurnia, “Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Ibu dan Kecerdasan Logika Matematika Siswa R.A. Muslimat N.U. Ponorogo”, dalam *jurnal Cendekia*, Vol.13, No.1. 2015.
- Irwan Abdullah, Ibnu Mujib, M. Iqbal Ahnaf, *Agama dan Kearifan Lokal dalam Tantangan Global*, Yogyakarta : Sekolah Pascasarjana UGM, 2008.
- J. Moleong, Lexy, *Metodo Penelitian Kualitatif*, terj. Rosdakarya, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

- Jean Piaget, Barbel Inhelder, *Psikologi Anak (The Psychology of The Child)*, terj. Pustaka Pelajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Cet 1, 2010.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, Jakarta : Balai Pustaka, 2005.
- Kemendikbud, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Komariyah, Kanada, *Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Usia Dini Melalui Pendekatan Beyond Center and Circle Time (BCCT) di TK Bintang Kecil Yogyakarta*, Yogyakarta : Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Kunjtaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 1999.
- Lwin, May, dkk, *Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.
- Lwin, May, dkk, *Cara Mengembangkan berbagai Komponen Kecerdasan, Petunjuk Praktis bagi orang tua yang Mempunyai Anak Tujuh Tahun atau Kurang*, Jakarta: P.T Indeks, 2008.
- M. Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- M. Retting, "Using the Multiple Intelligences to Enhance Instruction for Young Children and Young Children with Disabilities", *Early Childhood Educatioun Journal*, Vol. 32, No. 4, February 2005.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Marlina, Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B TK Pertiwi II Sidodadi Tahun Pelajaran 2014/2015. (Surakarta: PG-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015). Di akses pada Tanggal 04 Juni 2017 Pukul 17.02 WIB dari <http://eprints.ums.ac.id>.

- Martani, Wisjnu, “Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini”, *Jurnal Psikologi* Volume 39, No. 1, Juni 2012: 112 – 120, Diakses tanggal 30 Mei 2018, hlm. 114.
- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Gaung Persada, 2010.
- Martuti, *Mengelola PAUD: dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2012.
- Muhammad Yaumi & Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*, Jakarta: Kencana Penadamedia Group, 2013.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Noorlaila, Iva, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010.
- Novianty, Rahmah, “Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”, dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7, Ed.2. 2013.
- Prasetyo, Ybnu, “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Pada Anak Kelompok A Tk Taman Putera Mangkunegaran Surakarta”, Tahun 1 Program studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret, di akses pada tanggal 30 Mei 2018 pukul 22.00 dari <http://journal.trunojoyo.ac.id>.
- Purwaningsih, Ernawati, *Permainan Anak; Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu di Lestarikan*, JANTRA, 2006.

- Rachmawati, Yeni, dkk. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Rahma, Siti, “Teeori Kecerdasan Majemauk Howard Gardner dan Pengembangannya pada Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Anak Usia Dini”, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume V, Nomor 1, 2008.
- Rahmawati, Nailur, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Gaten Condongcatur Sleman Yogyakarta*, Yogyakarta : Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2012.
- Riyanto, Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Rohayah, Siti, dkk., *Math at Home*, Yogyakarta : Media Grafika Utama, 2009.
- Ronis, Diane, *Asesmen sesuai Cara Kerja Otak*, terj. Indeks, Jakarta: Indeks, 2011.
- Saputra, Dewangga, “Budaya Lokal untuk Anak Usia Dini di Zaman Global”, dalam *anggasnote.wordpress.com*. Diakses tanggal 11 November 2017.
- Sonawat and Gogri, *Multiple Intelligences for Preschool Children*, Mumbai: Multi-Tech Publishing co, 2008.
- Soudabeh Sadat Mousavi, Fakhreddin Ahmadi. “Education Effect Based on Gardner Multiple Intelligences Hypotheses in Students Mathematic’s Education Progress of High School Second in Garmsars City”, in *International Journal of Social Sciences (IJSS)*, Volume.3, Number.1. (December). Diakses 18 Agustus 2018 from <http://ijss.srbiau.ac.ir>.
- Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhendri, Huri, “Pengaruh Kecerdasan Matematis Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”,

dalam *Jurnal Formatin* Volume 1, Nomor 1 ISSN: 2088-351X, diakses pada tanggal 28 Mei 2018.

Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Indeks, 2016.

Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012.

Sumiyati, "Sex Education as an Effort to Prevent Sexual Violence Against Children". Dalam *Indonesian Journal of Islamic Early childhood Education*, Vol.1, No.1, Yogyakarta: Study program of islamic Education for Early Childhood, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State islamic University Sunan Kalijaga, 2016.

Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini; Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

Susanto, Handy, "Penerapan Multiple Intelligences dalam Sistem Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Penabur* No. 04, Th. IV, Juli 2005.

Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014.

Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka, 2012.

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Suyanto, Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005.

Syarifah Nurliana, Muhamad Ali, Halida, "Strategi Guru Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Sari Pontianak", di akses pada tanggal 30 Mei 2018 pukul 22.00 dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>.

- Tanzeh, Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Teras, 2011.
- Tedjasaputra, S. Mayke, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta : Grafindo, 2001.
- Tim Pustaka Familia, *Warna-warni Kecerdasan Anak dan Pendampingnya*, Yogyakarta : Penerbit Kanisius, 2006.
- Toha, Muhammad, *Pengembangan Model Permainan Tradisional Geprek Kempung dan Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*, Yogyakarta : Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Widoyoko, Eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Yaumi, Muhammad, “Desain Strategi Pembelajaran untuk Mengembangkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Peserta Didik”, dalam *e-Journal UIN Alauddin Makassar* 2015.
- Yaumi, Muhammad, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*, Jakarta : Dian Rakyat, 2012.
- Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT. Indeks, 2010.
- Yulianty I, Rani, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak, Modern, & Tradisional*, Jakarta : Laskar Aksara, 2016.
- Yus, Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.



## LAMPIRAN

### Pedoman Wawancara

1. Bagaimana pendapat ibu mengenai permainan tradisional?
2. Apa pentingnya permainan tradisional?
3. Bagaimana pendapat ibu mengenai permainan tradisional?
4. Apa pentingnya permainan tradisional?
5. Permainan tradisional apa saja yang sudah di terapkan di TK ABA Tlogo Prambanan ini?
6. Apakah siswa TK ABA Kelas B sudah ada yang mengenal beberapa permainan tradisional?
7. Bagaimana pendapat ibu setelah dilakukan penelitian mengenai permainan tradisional?

### Lampiran 1 Catatan Hasil Wawancara

Informan : Kepala TK (Ibu Sri Wahyuningsih)

Hari/Tanggal : Kamis, 19 April 2018

Waktu : 08.00

Tempat : Ruang Kantor Kepala TK

No.	Penulis	Informan
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai permainan tradisional?	permainan tradisional adalah permainan warisan budaya yang sangat menyenangkan menurut saya pada zaman dahulu, ada berbagai macam permainan yang pernah saya mainkan, seperti <i>engklek, gobag sodor, dakon, egrang, teklek, jamuran, cublak-cublak suweng, tarik blarak, jethungan (petak umpet), lempar bola</i> dan masih banyak

		lagi
2.	Apa pentingnya permainan tradisional?	menurut saya permainan tradisional penting bagi anak, agar anak mengetahui warisan leluhur dan juga permainan tradisional mempunyai manfaat untuk anak dapat menjalin kekompakan, supaya ada kebersamaan sesama teman, dan juga dapat menghargai teman

Informan : Guru Kelas B (Ibu Retno Widianingsih)

Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2018

Waktu : 08.00

Tempat : Ruang Kantor Guru

No.	Penulis	Informan
1.	Bagaimana pendapat ibu mengenai permainan tradisional?	menurut saya permainan tradisional memang sekaligus dapat mengenalkan budaya lokal kepada anak pak, dan juga agar nilai budaya serta sejarah tidak punah, dan dapat memperkenalkan anak terhadap benda-benda di sekitar yang dapat digunakan untuk bermain
2.	Apa pentingnya permainan tradisional?	permainan tradisional penting karena dapat menumbuhkan kerjasama,

		menumbuhkan kepekan dan sosialisasi dengan teman, mengenal banyak teman serta menumbuhkan sikap saling membantu
3.	Permainan tradisional apa saja yang sudah di terapkan di TK ABA Tlogo Prambanan ini?	di TK ABA Tlogo ini sudah memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran, akan tetapi masih belum semua permainan diajarkan, baru hanya lompat tali dan bermain kelereng saja yang pernah dimainkan, selain karena terlalu fokus menggunakan model pembelajaran modern juga karena sedikit lupa dengan peraturan bermain permainan tradisional
4.	Apakah siswa TK ABA Kelas B sudah ada yang mengenal beberapa permainan tradisional?	masih banyak anak yang belum mengenal permainan tradisional pak, kebanyakan mereka pahamiya permainan yang ada di android, kayak <i>mobile legend</i> sama AOV sama bermain PS ( <i>playstation</i> ), lalu orang tua dirumah juga tidak pernah mengajarkan atau jarang mengajak bermain, orang tua taunya anak sudah bermain disekolah, dan juga sekarang kan juga sudah banyak rumah-

		rumah berdiri kan pak, jadi mereka juga tempat bermainnya terbatas, lebih memilih yang canggih tanpa perlu capek capek lari-larian
5.	Bagaimana pendapat ibu setelah dilakukan penelitian mengenai permainan tradisional?	TK ABA Tlogo sudah menerapkan permainan tradisional, namun kami menyadari ternyata masih kurang menampakkan unsur budaya lokal, karena kami melakukan penilaian perkembangan anak berdasarkan 6 aspek perkembangan anak, serta kami kurang menyadari bahwa dalam permainan tradisional tersebut dapat mengembangkan <i>multiple intelligences</i> anak seperti yang bapak maksud

### Lampiran 2 Data Pendidik TK ABA Tlogo

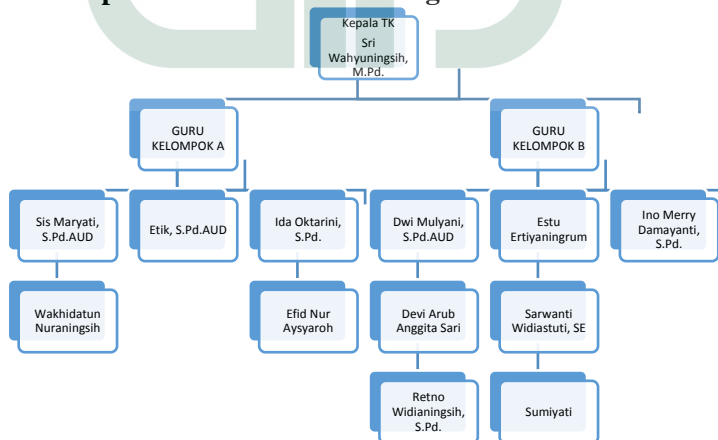
N O.	NAMA	TTL	PENDIDIK AN	JABATAN
1.	Sri Wahyuningsih, M.Pd	Prambanan 4-10-1982	S2	Kepala Sekolah/Pendidik
2.	Dwi Mulyani, S.Pd.AUD	Klaten, 23-11-1963	S1 PAUD	Pendidik
3.	Sis Maryati, S.Pd.AUD	Klaten, 17-01-1965	S1 PAUD	Pendidik
4.	Etik, S.Pd.AUD	Klaten, 28-03-1986	S1 PAUD	Pendidik

5.	Ida Oktarini, S.Pd.	Yogyakarta, 19-10-1987	S1	Pendidik
6.	Ino Merry Damayanti, S.Pd.	Klaten, 16-04-1987	S1	Pendidik
7.	Wakhidatun Nuraningsih	Klaten, 16-08-1983	D2 PGTKI	Pendidik
8.	Estu Ertiyaningrum	Klaten, 17-08-1982	SMA	Pendidik
9.	Devi Arub Anggita Sari	Yogyakarta, 05-06-1996	MAN	Pendidik
10.	Efid Nur Aysyaroh	Klaten, 15-05-1980	SMU	Pendidik
11.	Retno Widianingsih, S.Pd.	Kebumen, 22-09-1984	S1	Pendidik
12.	Sarwani Widiastuti, SE	Klaten, 12-05-1983	S1	Pendidik
13.	Sumiyati	Klaten, 12-11-1987	SMA	Pendidik

### Lampiran 3 Data Tenaga Kependidikan TK ABA Tlogo

NO.	NAMA	TTL	Pendidikan	Jabatan
1.	Dewi Aisyah Yuniarta, S.Ant	Dili, 14-06-1990	S1	Bendahara
2.	Indah Haryani	Jakarta, 02-08-1976	D3	Tata Usaha
3.	Aria Purnawan Putra	Klaten, 10-08-1970	S1	Tata Usaha
4.	Maryani	Boyolali, 10-06-1963	SMP	Penjaga

### Lampiran 4 Struktur Organisasi Tk Aba Tlogo



### Lampiran 5 Keadaan Peserta Didik

Kelas	2015/2016	2016/2017	2017/2018
A	76	88	67
B	125	90	92
Jumlah	201	178	159

### Lampiran 6 Sarana Prasarana

No.	Jenis	Jumlah
1.	Gedung	4
2.	Ruang Kelas	8
3.	Ruang Dapur	2
4.	Ruang UKS	1
5.	Ruang Kepala Sekolah	1
6.	Ruang Perpustakaan	1
7.	Kamar Mandi	5
8.	Tempat Parkir	1
9.	Ruang Guru	1
10.	Aula	1
11.	Ruang TU	1

### Permainan Luar Ruang

No.	Jenis	Jumlah
1.	Ayunan	4
2.	Jungkat Jungkit	2
3.	Perosotan	1
4.	Kursi Putar	2
5.	Papan Titian	2
6.	Kuda Goyang	4
7.	Terowongan	2
8.	Tangga majemuk	2
9.	Bak Pasir	1
10.	Bajing Loncat	2
11.	Bak Air	1

12.	Goyangan Kapal	1
13.	Goyangan Kuda	1
14.	Goyangan Mobil	1
15.	Goyangan Angsa	1
16.	Kereta-keretaan	1
17.	Terowongan seluncur	2

#### APE Dalam Ruang

No.	Jenis	Jumlah
1.	Alat Motorik	1 set
2.	Menara Geometri	1 set
3.	Balok Angka Susun	1 set
4.	Balok Huruf	1 set
5.	Semboa Anak	1 set
6.	Alat Bengkel	1 set
7.	Alat Tukang	1 set
8.	Alat Pertanian	1 set
9.	Balok 100 pcs	100 pcs
10.	Balok 248 pcs	248 pcs
11.	Balok 400 pcs	400 pcs
12.	Puzzle Huruf	2
13.	Silinder Warna	1 set
14.	Rumah Adat	1 set
15.	Maket Rumah Ibadah	1 set
16.	Bola Warna	1
17.	Balok Mobil	1
18.	Balok Angka	1 set
19.	Panggung Boneka Meja	1
20.	Balok Tank	1
21.	Rebana isi 4	4
22.	Pohon Hitung	1 set
23.	Puzzle Hewan	6 set
24.	Jam	1
25.	Maket Masjid	1
26.	Semboa Guru	1
27.	Angklung	8
28.	Panggung Boneka	1
29.	Kuda Kepang	1
30.	Membatik	1
31.	Puzzle Metamorfosa	1

32.	Permainan Lempar Gelang	1
33.	Kursi Peraga Tamu	1
34.	Menganyam	1
35.	Pastel 12,5	9
36.	Pastel 18,5	13
37.	Lilin Permainan	4
38.	Pensil Warna Patriot	6
39.	Penghapus	6
40.	Spidol	5
41.	Pastel Kering	6
42.	Pensil 2B Handy	4
43.	Pensil Putih Kecil	6
44.	Pastel 12,5 “pentel”	2
45.	Pastel Grafik 125	2
46.	Pensil Warna	2
47.	Rautan	4
48.	Sikat Gigi	62
49.	Kartu SPP	19
50.	Spidol Warna	1 dus
51.	Lem	1 dus
52.	Iqro’ Tebal	10
53.	Buku Tabungan	149
54.	Buku Penghubung	65
55.	Alat Cap	45
56.	Gambar Peraga	22
57.	Isi Staples	5
58.	Kwitansi	17
59.	Gunting	55
60.	Bantalan Tinta	8
61.	Tinta	2
62.	Tempat Cat	5
63.	Baju Kreasi	10



## Daftar Riwayat Hidup



### A. Data Pribadi

Nama : Fery Ade Saputro, S.Pd.I  
Tempat/Tanggal Lahir : Kulon Progo, 28 Maret 1991  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat Asal : Tlogo Lor, RT 23 RW 07, Tlogo, Prambanan,  
Klaten  
Nomor HP : 082134314822  
Alamat e-mail : [adesaputra64@gmail.com](mailto:adesaputra64@gmail.com)  
Nama Orang Tua :  
a. Ayah : Karyanto  
b. Ibu : Kris Tri Siwi

### B. Riwayat Pendidikan

#### 1. Formal

SD Negeri 2 Prambanan (1996-2002)  
SMP Negeri 1 Prambanan (2002-2005)  
SMA Negeri 1 Prambanan (2005-2008)

#### 2. Perguruan Tinggi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
S1 : Pendidikan Agama Islam (PAI) (2008-2015)  
S2 : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) (2016-2018)

### C. Riwayat Organisasi

Organisasi	Lingkup	Jabatan	Tahun
07 Organizer	Desa	Sekretaris	2007-2010
Karang Taruna	Dusun	Ketua	2007-2011
OPAK	Kampus	Divisi Seni	2009
PMII	Rayon Tarbiyah	Divisi Informasi Networking	2009-2011

S.S. Az-Zahra	Kampus	Divisi Rumah Tangga	2010-2012
KSiP	Kampus	Divisi Informasi & Networking	2010-2012
Staff Lamperan	Kampus	Sekretaris	2010-2011
Staff Lamperan	Kampus	Ketua	2011-2012

#### **D. Pengalaman Bekerja**

1. Staff Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2010-2012)
2. Tentor Laboratorium Multimedia Pembelajaran Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012-sekarang)
3. Staff Entri Data PPL I & PPL-KKN Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2012)
4. Karyawan Foto Copy di Percetakan Budicreative (April-September 2012)
5. Server & Kasir di Legend Coffee (2014-2015)
6. Guru Ekstra PAI di SD N Bakalan (2014- sekarang)
7. Server di Kethek Ogleng Coffee (Desember 2016-Februari 2017)

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 November 2018

Penulis,

Fery Ade Saputro