



Pemanfaatan Wayang Punokawan dalam Menstimulasi *Multiple Inteleverages* Anak Usia Dini

Amini Amini^{1✉}, Joko Pamungkas¹, Anastasia Arum¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i1.2773](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2773)

Abstrak

Kecerdasan majemuk atau *multiple intelegences* itu penting tapi belum banyak dikembangkan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan wayang Punokawan dalam menstimulasi *multiple intelegences* anak di TK Negeri 6 Yogyakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah 2 guru dan 34 anak kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah metode diskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian dengan menggunakan pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi kegiatan. Teknik analisis data yang digunakan menurut Miles and Huberman yaitu *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *multiple intelegences* anak dapat dikembangkan dengan pemanfaatan Wayang Punokawan melalui pembelajaran seni yaitu seni rupa, seni tari dan seni musik.

Kata Kunci: *anak usia dini; kecerdasan majemuk; pembelajaran seni; wayang punakawan*

Abstract

Multiple intelligences or kecerdasan majemuk are important but have not been widely developed in early childhood. This study aims to describe and analyze the use of wayang Punokawan in stimulating multiple intelligences of children in TK Negeri 6 Yogyakarta. The subjects in this study were 2 teachers and 34 children in group B. The research method used was a qualitative descriptive method. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation. The research instrument uses interview guidelines, observation sheets and activity documentation. The data analysis techniques used according to Miles and Huberman are data reduction, data display and conclusion drawing/verification. The results of this study indicate that children's multiple intelligences can be developed by using Wayang Punokawan through art learning, namely fine arts, dance and music.

Keywords: *art learning, early childhood; love of culture; puppet punakawan*

Copyright (c) 2023 Amini & Joko Pamungkas

✉ Corresponding author :

Email Address : amini0015fip.2021@student.uny.ac.id

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Wayang merupakan salah satu kekayaan budaya yang bernilai seni tinggi. Kehadiran wayang di tengah-tengah masyarakat sejatinya mampu memberikan peranan penting dan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia baik sebagai penyedap pertunjukan maupun sebagai prasarana dalam penyampaian pesan-pesan dan moral. Wayang adalah sebuah wiracerita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik menghadapi dan menumpas tokoh berwatak jahat (Nurgiyantoro, 2011). Secara filosofis wayang merupakan bentuk pencerminan karakter manusia, tingkah laku, dan kehidupannya. Salah satu contoh wayang yang sampai saat ini masih hidup dan oleh masyarakat Indonesia dijadikan sebagai suri tauladan dan panutan hidup adalah punokawan.

Punokawan menurut Purwadi (2014: 124), berasal dari kata pana = cerdik, jelas, terang atau cermat dalam pengamatan, sedang kata kawan = teman (kawan). Jadi panakawan berarti teman (pamong) yang sangat cerdik, dapat dipercaya serta mempunyai pandangan yang luas serta pengamatan yang tajam dan cermat, dalam istilah sastra Jawa *tanggap ing sasmita lan limpad pasang ing grahita* (Fattahul Alim, 2018). Sedangkan menurut Ayuna (2017), Punokawan merupakan tokoh wayang yang mengisahkan empat orang tokoh yang terkenal di tanah Jawa, yaitu Semar Badranaya, Nala Gareng, Petruk Kanthong Bolong, dan Bagong. Kata Punokawan dapat diartikan sebagai kawan yang menjadi pengiring. Tokoh wayang Punokawan diciptakan oleh seorang pujangga dimana tokoh wayang punakawan pertama kali muncul dalam karya sastra gatot kaca karangan Empu Panuluh pada zaman kerajaan Kediri (Yanwastika Ariyana et al., 2020). Tokoh Punokawan disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tokoh Punokawan

Sumber <https://id.pinterest.com/pin/22588435610497826/>

Semar, menggambarkan dewa yang turun ke bumi & mewujudkan sebagai manusia, buruk rupa tetapi arif bijaksana. Semar mempunyai tiga anak yaitu Gareng, Petruk dan Bagong. Gareng, anak pertama selalu berhati-hati dalam bertindak & tidak suka mengambil hak orang lain. Petruk, anak kedua digambarkan dengan perawakan tinggi, mancung, jenaka, selera humor tinggi, pengayom & pembawa manfaat, namun senang bertarung karena dia seorang yang pilih tanding/sakti. Bagong, anak bungsu berperawakan mirip Semar, pendek, gemuk, bermulut besar, tergopoh-gopoh, banyak bicara, ceroboh & tergesa gesa dalam mengambil keputusan, kulit berwarna hitam. Ningrum, dkk (2014: 1) menyampaikan bahwa cerita Punokawan merupakan cara untuk menanamkan karakter atau budi pekerti melalui cerita percakapan, yang di dalamnya memuat nilai-nilai moral yang dapat dijadikan panutan masyarakat. (Ningrum, D. S., Al Hakim, S., & Winarno, 2014).

Pembelajaran seni sangat penting untuk dikenalkan pada anak sejak usia dini. Pembelajaran seni merupakan media pengembangan kreatifitas dan pengembangan bakat seni bagi anak. Pembelajaran seni mempunyai peran penting dalam pembentukan pribadi anak yang humoris dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan. Melalui kesenian ungkapan perasaan seseorang dituangkan ke dalam kreasi dalam bentuk seni tari, seni musik, seni rupa, dan seni drama.

Perkembangan seni pada anak usia dini merupakan salah satu proses pencapaian anak dalam bidang seni dengan berpatokan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Dalam aktifitas seni, dapat meningkatkan daya cipta serta kreatifitas yang orisinil dan bersifat individual. Hal ini telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD bahwa kemampuan yang dicapai anak mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional serta seni.

Menurut Fabiola Pricilla Setiawan (2010), seni berperan penting untuk mengembangkan belahan otak bagian kanan anak. Pembelajaran seni terbukti dapat meningkatkan kepandaian anak berekspresi, pemahaman sisi-sisi keamanusiaan, ketersediaan dan konsentrasi yang tinggi, serta kreativitas yang gemilang. Dengan begitu, diharapkan anak yang diberikan kebebasan untuk mengembangkan bakat seni seperti melukis, menulis puisi, bernyanyi atau bermain alat music, akan mudah menapaki tangga menuju puncak prestasi. Salah satu fungsi seni musik adalah sebagai media bermain. Dengan lagu yang diberikan kepada peserta didik yang menggunakan media bermain dan bernyanyi sebagai penunjang penyampaian pesan oleh guru kepada peserta didik, peserta didik akan mudah mengingat dan bukan hanya mengingat namun memahami apa yang telah diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, aktivitas berolah seni dapat dikembangkan melalui bermain. Melalui bermain kemampuan mencipta atau berkarya, bercita rasa estetis dan berapresiasi seni diperoleh secara menyenangkan (Widjanarko, 2016). Hal ini selaras dengan pendapat Werdiningtyas (2007), bahwa berkegiatan seni merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini sesuai kompetensinya (Werdiningtyas, R. K., & Rahayunita, 2017). Melalui kegiatan seni anak memperoleh dan memproses hal-hal yang baru dan berlatih dengan kemampuan yang dimiliki. Melalui aktivitas seni, dapat meningkatkan daya cipta serta kreativitas yang orisinil dan bersifat individual. Di dalam aktivitas seni, anak dapat mengekspresikan diri. Model pembelajaran sentra memberikan manfaat untuk mengembangkan rasa percaya diri anak, mengembangkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing individu, karena menekankan pada bermain sambil belajar, serta memberikan pengalaman nyata bagi anak (Anhusadar, L. O., & Wulandari, 2019).

Banyak ragam pembelajaran seni yang telah diajarkan pada anak usia dini antara lain: seni rupa yang meliputi: melukis, menggambar, mewarnai, dan kerajinan tangan; seni musik meliputi: menyanyi, bermain alat musik drumband, gamelan, angklung, dan alat music sederhana lainnya; seni teater meliputi: bermain peran, menirukan suara; dan seni tari meliputi: gerak tari, gerak lagu.

Salah satu pembelajaran seni yang diajarkan di TK Negeri 6 adalah mengenalkan wayang Punokawan sebagai media yang digunakan untuk beberapa kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan TK lain yang segugus di Kecamatan Gondokusuman sebanyak 8 TK dengan 8 orang guru dan peserta didik 125 anak, terkait pemanfaatan Wayang Punokawan di lembaganya.

Berdasarkan hasil pengamatan di taman kanak-kanak dari 8 sekolah, ada 3 sekolah yang belum dan 5 sekolah yang sudah menggunakan wayang Punokawan sebagai media dalam pembelajaran seni. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan 8 guru diperoleh data 3 guru belum mengajarkan seni dengan wayang, 3 guru mengajarkan seni dengan wayang akan tetapi masih sebatas bermain tepuk dan mewarnai gambar, dan 2 guru lainnya sudah mengenalkan wayang Punokawan dengan berbagai macam kegiatan. Sehingga ketika peneliti mengajukan pertanyaan kepada 8 guru, ada berapa persen jumlah anak di kelas yang sudah mengenal tokoh wayang Punokawan, masing-masing guru memberikan jawaban yang berbeda-beda. Dari jawaban 8 guru dengan jumlah anak 125, diperoleh data sebesar 75 anak sudah mengenal dan 50 anak belum mengenal tokoh Punokawan. Berdasarkan pengakuan guru pula, guru sendiri kurang mengenal tokoh-tokoh pewayangan beserta karakternya sehingga guru kurang percaya diri ketika akan mengajarkan wayang Punokawan.

Di TK Negeri 6 wayang Punokawan digunakan dalam pembelajaran seni , baik seni rupa, seni tari, maupun seni music untuk menstimulasi *multiple intelegnces* anak. Fenomena berbeda dan menarik ditemukan di TK Negeri 6 dimana wayang Punokawan menjadi salah satu materi pembelajaran yang dikenalkan pada anak. Bahkan wayang Punokawan digunakan untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak. Sehingga dalam penelitian ini peneliti ingin menggali lebih dalam dimana pemanfaatan wayang Punokawan dapat menstimulasi kecerdasan majemuk anak. Harapannya artikel ini dapat menjadi inspirasi bagi TK lain yang ingin mengembangkan *multiple intelegences* anak didiknya.

Multiple intelegences atau kecerdasan majemuk ditemukan dan dikembangkan oleh Howard Gardner dan didefinisikan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu kegiatan bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Menurut Mufarizuddin, kecerdasan majemuk merupakan kemampuan yang berkembang dari hasil interaksi anak usia dini dan lingkungan di sekitarnya. Kecerdasan majemuk tersebut terdiri dari kecerdasan bahasa, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan naturalis (Mufarizuddin, 2007). Kecerdasan pada anak usia dini tidak hanya diukur dari aspek kognitif atau intelektualnya saja. Gardner dalam (Saripudin, 2017: 6) mengemukakan bahwa anak memiliki semua kecerdasan, walau dengan derajat yang beragam. Masing-masing anak memiliki satu kecerdasan dominan dan kecerdasan sekunder yang digunakan dalam menyerap, mengingat dan penerapan pembelajaran. Gardner menyebutkan bahwa kecerdasan tidak bersifat tunggal, tapi majemuk atau disebut kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Howard Garnerd mengemukakan delapan jenis kecerdasan yang berbeda sebagai satu cara untuk mengukur potensi kecerdasan manusia, kanak-kanak dan dewasa. Kecerdasan yang dikenal sebagai berikut: kecerdasan *linguistic, naturalis, matematik, special, musical, kinestetik, intrapersonal dan interpersonal*. Sedangkan menurut Muslihuiddin & Agustin, salah satu potensi perkembangan yang ada pada diri anak usia dini adalah potensi kecerdasan majemuk. Potensi kecerdasan majemuk yang perlu dikembangkan sejak dini dengan menggunakan ragam kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak (Muslihuiddin, & Agustin, 2017). Hal ini diperjelas oleh Darimi dalam Mustajab (2020), bahwa pentingnya pengembangan *multiple intellegences* pada anak usia dini dengan melatih motorik (kinestetik), melatih mengolah angka logika atau akal sehat, mengolah kata baik secara lisan maupun tulisan, dapat berpikir secara logis dan kemampuan berkomunikasi antar teman (Mustajab et al., 2020). Kedelapan inteligensi tersebut dapat dijelaskan oleh beberapa ahli sebagai berikut:

Kecerdasan Verbal-Linguistik. Kecerdasan verbal-*linguistik* merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan perasaan, pikiran, baik secara lisan maupun tertulis. Memiliki dan menguasai kosa kata yang dapat dipergunakan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi dan memahami maksud dari lawan bicara. Dapat memecahkan masalah melalui kemampuan dalam memahami kata, kalimat, atau membaca simbol-simbol yang diketahuinya. Selain memecahkan masalah juga mampu menciptakan sesuatu melalui kata-kata yang diucapkannya. Penggunaan bahasa, termasuk bahasa ibu dan bahasa-bahasa asing, untuk mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain. Seseorang yang memiliki kecerdasan verbal pada umumnya dapat menggunakan kata-kata untuk membujuk, mengajak, membantah, menghibur, atau membelajarkan orang lain.

Kecerdasan Logis-Matematik. Santrock berpendapat bahwa kecerdasan matematika adalah kemampuan seseorang untuk melaksanakan operasi matematika (Ilmuwan, insinyur, dan akuntan). Beberapa ahli sependapat bahwa kecerdasan logika matematika dikaitkan dengan profesi yang tetap berkaitan dengan penggunaan atau mengolah angka-angka. (Santrock, 2011).

Oleh karena itu, orang yang kuat dalam kecerdasan ini sangat senang berhitung, bertanya, dan melakukan eksperimen. Jackman menyatakan kecerdasan logika matematika anak memiliki lima aspek yaitu pengenalan angka, pengenalan geometri, pengenalan pola,

mengelompokkan benda, dan berpikir logis. (Jackman, 2012). Menurut Suripatti (2019) kecerdasan logika matematika adalah kemampuan seseorang dalam mengoperasikan matematika dan berpikir logis. Kecerdasan logika matematika adalah diantaranya: 1) Pengenalan Angka 2) Pengenalan Geometri, 3) Mengelompokkan benda, dan 4) Berpikir Logis (Suripatti et al., 2019).

Kecerdasan Visual-Spasial. Kecerdasan *visual spasial* menurut Lina (2016) merupakan kecerdasan majemuk yang berhubungan dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam pikiran seseorang atau untuk anak dimana dia berpikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan sesuatu masalah atau menemukan jawaban (Lina, 2016).

Menurut Gardner kecerdasan *visual spasial* merupakan kapasitas atau kemampuan untuk merasakan dunia visual secara akurat, untuk membentuk gambaran mental tentang tata ruang atau menghadirkan dunia mengenai ruang secara internal di dalam pikirannya serta memodifikasi sesuatu. Kecerdasan *visual spasial* membantu seseorang menciptakan pengalaman visual secara pribadi tanpa adanya rangsangan (Chairilisyah, 2020).

Kecerdasan Berirama-Musik. Kecerdasan berirama-musik adalah kapasitas berpikir tentang musik seperti mampu mendengar, mengenal, mengingat, dan bahkan memanipulasi pola-pola musik. Kecerdasan musikal merupakan kemampuan mengenai bentuk-bentuk musikal dengan cara mempersepsi (penikmat musik), membedakan (kritikus musik), mengubah (komposer), mengekspresikan (menyanyi) (Setiawan et al., 2022). Pada umumnya kecerdasan berirama-musik dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kemampuan mengingat lagu-lagu, senang dengan musik, mempunyai kemampuan memahami nada dan komposisi, dan mampu memainkan instrumen. Kecerdasan musik juga meliputi memahami, mencipta dan menyanyikan bentuk-bentuk musikal dan para ahli mengakui bahwa musik merangsang aktivitas kognitif dalam otak dan mendorong kecerdasan.

Kecerdasan Jasmaniah-Kinestetik. Kecerdasan *jasmaniah-kinestetik* merupakan kemampuan seseorang dalam menunjukkan ekspresi terhadap ide-idenya melalui kemampuan gerak tubuh. Kecerdasan dan kemampuan gerak tubuh secara konstan saling berinteraksi. Gerak tangan juga dapat menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Pada umumnya orang yang memiliki kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan mendalam tentang gerakan-gerakan fisik. Mereka mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya, serta mampu melakukan gerakan yang indah hanya dengan melihat sekali dari orang lain yang melakukan dahulu. Rata-rata mereka cepat bosan ketika harus duduk berlama-lama tanpa melakukan aktivitas fisik.

Kecerdasan Interpersonal. Kecerdasan interpersonal membantu anak di masa yang akan datang untuk bekerja lebih efektif dengan yang lain. Para pendidik, pramuniaga, pemuka agama, pemimpin politik, penyuluh semua memerlukan pengembangan kecerdasan interpersonal (Armstrong, 2003). Kecerdasan interpersonal anak usia dini berkaitan dengan kapasitas untuk memahami maksud, motivasi dan keinginan orang lain (Musfirah, 2004). Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat social, komunikasi verbal dan non verbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat (Oviyanti, 2017). Menurut Evangeline Harris Stefanakis dalam Ranie Damayanti, dkk (2018) menyebutkan bahwa kecerdasan interpersonal terdiri dari 3 aspek yaitu : kemampuan memahami suasana hati dan perasaan orang lain, memiliki hubungan yang baik dengan orang lain, menghibur dalam berbagai perspektif, memegang peranan dalam kepemimpinan. Kemampuan interpersonal pada anak usia dini yaitu kemampuan memiliki hubungan baik dengan orang lain dan menjalin persahabatan sangat penting untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Meskipun tidak semua anak memiliki kemampuan berinteraksi sosial dengan baik seperti dalam hal menyatakan ide dan perasaannya. (Damayanti et al., 2018).

Kecerdasan Intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide-ide atau perasaan tanpa banyak mengeluarkan kata-kata maupun aktivitas fisik yang berlebihan. Ide atau gagasan yang diungkapkan berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dimilikinya. Mereka mampu memahami kelebihan dan kekurangan pada dirinya, mampu melakukan disiplin diri dan menghargai diri. Menurut Utama (2020), kecerdasan secara intrapersonal dapat diketahui melalui ciri-ciri sebagai berikut yaitu, (1) Anak diam, akan tetapi ia mampu melaksanakan tugas dengan baik & cermat; (2) Sikap dan kemauannya kuat, tidak gampang putus asa, kadang terlihat keras, (3) Sikap percaya diri, tidak takut tantangan dan tidak pemalu, (4) Kecerdasan anak dalam bekerja sendiri secara mandiri, senang melaksanakan seorang diri, (5) Kemampuan mengekspresikan perasaan dan keinginan dengan baik (Utama, 2020).

Kecerdasan intrapersonal pada anak usia dini dapat teramati pada pemahaman dirinya sendiri dan saat mengungkapkan ekspresi dan perasaannya. Pada anak usia dini sudah dapat menyadari keberadaan dirinya, perasaan maupun emosi yang mulai berkembang (Zubaidah, 2021). Kecerdasan intrapersonal secara langsung berkaitan dengan internal seseorang, seperti perasaan hidup artinya mempunyai perencanaan yang lebih baik, rentang emosi artinya tidak mengalami masalah ketika harus belajar atau bermain sendirian, kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya, dan berfungsi untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri (Amaliyah et al., 2022).

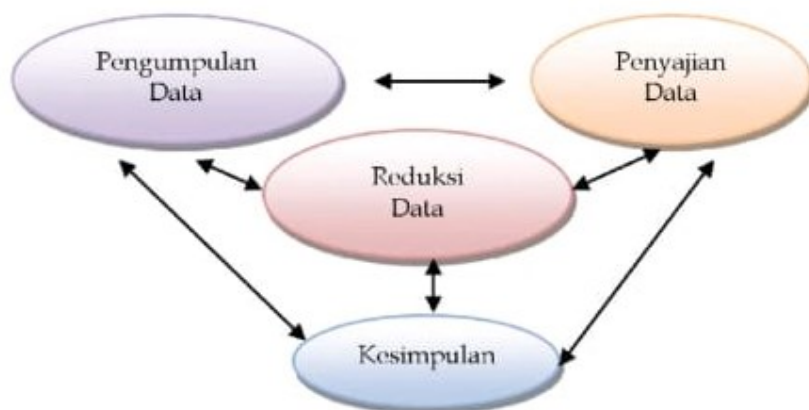
Kecerdasan Naturalistik. Menurut Gardner (2013:17), kecerdasan naturalis merupakan kemampuan mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungannya. Kecerdasan naturalistik adalah kemampuan dalam mengenal dan mengklasifikasi berbagai spesies termasuk flora dan fauna dalam suatu lingkungan (Gardner, 2013). Menurut Jamaris dalam Angra Gunitri (2022), menjelaskan bahwa kepekaan terhadap lingkungan alam sekitar merupakan bagian dari kecerdasan naturalistic. Pada anak usia 4-5 tahun kecerdasan yang memiliki antara lain : (1) anak menyukai kegiatan yang berkenaan dengan lingkungan sekitar contohnya menyukai hewan dan tanaman, (2) memperlihatkan keinginan untuk menjaga kelestarian di lingkungan sekitarnya, (3) peka dengan kejadian alam, (4) menyukai eksplorasi atau menjelajahi dengan cara mengamati bagaimana lingkungan sekitarnya. (Gunitri & Suryana, 2022).

Guna menstimulasi *multiple intelegences* anak di TK Negeri 6 Yogyakarta, para guru memilih tokoh wayang Punokawan. Menurut pengakuan guru ketika ditanya mengapa memilih Punokawan, alasannya nama-nama tokoh Punokawan beserta bentuk-bentuk atau postur tubuhnya mudah dihafal. Anak-anak senang dengan tokoh Punokawan yang mempunyai karakter jenaka, ksatria, penghibur dan penasehat. Punokawan terdiri dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Masing-masing tokoh tersebut mempunyai karakter yang berbeda-beda, sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah diskriptif kualitatif. Adapun tujuan yang hendak dicapai untuk menjelaskan bahwa pembelajaran seni rupa, seni tari, dan seni music dengan menggunakan media wayang Punokawan di TK Negeri 6 Yogyakarta dapat menstimulasi *multiple intelegences* anak selain dapat menanamkan karakter cinta budaya sendiri. Pembelajaran seni dengan wayang Punokawan diajarkan oleh guru secara bertahap melalui berbagai metode dan strategi pembelajaran, antara lain: mengenalkan tokoh Punokawan, mewarnai gambar, melihat video tentang sifat-sifat dan ciri-ciri Punokawan, mengguntinggambar, mengelompokkan kartu nama, menceritakan wayang tokoh Punokawan, meniru garis bentuk huruf menjadi kata, melukis wayang Punokawan, dan memainkan wayang Punokawan. Tokoh-tokoh wayang Punokawan yang dipelajari adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Teknik analisis data yang digunakan menurut Miles and Huberman yaitu *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*. Hal itu bertujuan untuk menemukan dan membangun pemahaman terhadap alur kerja dan mendapatkan data secara akurat, tepat, dan empirik. Dalam proses tersebut dapat digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Skema Model Analisis Data Interaktif
(Model Milles dan Heberman, 1992:2)

Dari alur Gambar 2. Peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mendapatkan data. Kemudian data tersebut dikumpulkan dan dirangkum dipilih untuk memfokuskan hal-hal yang penting serta dicari tema pokok sekaligus penyederhanaan data yang muncul dari hasil lapangan. Reduksi data memberikan gambaran yang lebih jelas dalam melakukan penelitian selanjutnya. Setelah data diolah maka langkah terakhir adalah kesimpulan.

Subyek penelitian ini adalah guru-guru yang mengajar di kelas dengan jumlah siswa 34 anak di TK Negeri 6 Yogyakarta. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini lebih kurang selama 6 bulan sejak diberlakukannya Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap, yaitu : persiapan , pelaksanaan, dan pelaporan. Perolehan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, Wawancara dilakukan pada guru untuk mengetahui bagaimana pembelajaran seni yang dilakukan pada anak, alasan mengapa memilih wayang Punokawan sebagai materi pembelajarannya. Observasi digunakan untuk mengamati proses belajar mengajar yang berlangsung dengan media wayang Punokawan. Pada kegiatan ini, peneliti menggunakan panduan observasi dan panduan wawancara sesuai dengan kegiatan yang diteliti. Dokumentasi untuk mengumpulkan dokumen-dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang pengembangan *multiple intelegences* anak dan foto-foto kegiatan pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari pemanfaatan wayang Punokawan dalam menstimulasi *multiple intelegences* anak ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pembahasan. Untuk lebih jelasnya, pelaksanaan pembelajaran seni dengan memanfaatkan wayang Punokawan dalam menstimulasi *multiple intelegences* anak, dapat diuraikan sebagai berikut.

Ketika awal guru mengenalkan tokoh Punakawan pada anak, anak-anak merasa ada sesuatu yang baru dengan tokoh tersebut. Anak-anak belum mengenal sama sekali tokoh Punakawan. Ada yang terdiam sambil mengamati wayang tersebut, ada juga yang tertawa ketika melihat tokoh Punokawan. Anak-anak mengatakan gambar itu lucu badannya ada yang gendut, ada yang kurus bahkan ada yang hidungnya panjang serta ada yang kulitnya hitam. Apalagi ketika mendengar nama-nama tokoh Punokawan yang disebutkan oleh guru, anak-anak tertawa semua. Pada saat guru menjelaskan bahwa Semar adalah bapak dari Gareng, Petruk dan Bagong, ada anak yang bertanya siapa nama ibunya? Dimana tempat tinggalnya? Mengapa Gareng jalannya pincang? Mengapa Petruk hidungnya panjang?

Mengapa Bagong mulutnya lebar? Mengapa Semar kalau berjalan tangannya selalu menunjuk ke bawah?

Dari pertanyaan- pertanyaan yang ditemukan di atas, maka guru-guru di TK Negeri 6 Yogyakarta ingin sekali mengembangkan kecerdasan majemuk anak dengan wayang Punokawan melalui kegiatan seni rupa, seni tari dan seni music secara intensif. Pada pembelajaran seni rupa dikenalkan melalui kegiatan mewarnai dan melukis, pada seni tari melalui kegiatan memainkan wayang Punakawan, bermain peran dengan menirukan gerakan berjalan para tokoh. Sedangkan pada seni music dikenalkan melalui kegiatan tepuk, nembang dan menirukan logat bicaranya.

Perencanaan Guru sebelum Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru mempersiapkan perangkat ajarnya berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang berisikan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran, media pembelajaran, dan alat penilaian. Sebagaimana pendapat Rusman dalam Darmayanti (2022), yang menjelaskan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru diharuskan membuat perencanaan pembelajaran berupa RPP, asesmen hasil belajar, serta menguasai bahan ajar sehingga pembelajaran dapat terarah. Terdapat metode pembelajaran yang akan digunakan selama mengajar agar pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi anak. Hasil wawancara peneliti dengan guru bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran seni dengan wayang Punokawan untuk menstimulasi kecerdasan majemuk adalah metode bercerita, menyanyi, tanya jawab, bermain peran, dan pemberian tugas.

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Wayang Panokawan

Kegiatan pembelajaran seni dengan wayang Punokawan dilakukan secara bertahap dari mulai pengenalan hingga memainkan wayang. Beberapa kegiatan dan pembelajaran seni yang telah diimplementasi di TK Negeri 6 Yogyakarta disajikan pada gambar 3 sampai dengan 11 dan tabel 1 (lampiran).



Gambar 3. Guru Mengenalkan Tokoh Wayang Punokawan



Gambar 4. Anak Mewarnai Gambar Tokoh Penakawan



Gambar 5. Anak Melihat Video sifat dan Ciri-ciri Tokoh Punokawan



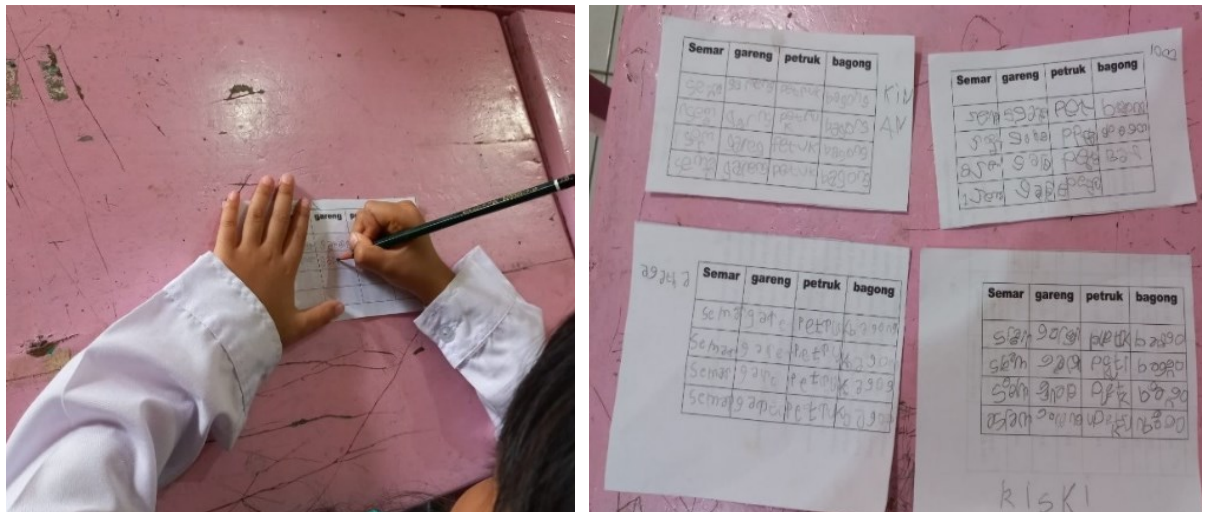
Gambar 6. Anak Menggunting Gambar Tokoh Punokawan



Gambar 7. Anak Menceritakan tokoh Punokawan



Gambar 8. Anak Mengelompokkan kartu nama : semar, gareng, petruk, bagong



Gambar 9. Anak Menirukan huruf seperti kata: semar, gareng, petruk, bagong



Gambar 10. Anak Melukis bentuk wayang Punokawan



Gambar 11. Anak Memainkan Wayang Punokawan

Evaluasi Pembelajaran dengan Media Wayang Panokawan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media wayang Punokawan dapat menstimulasi *multiple intelegences* anak. Hal ini dapat dilihat pada rubrik penilaian peneliti yang telah disiapkan sebelum penelitian yaitu kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan berirama-musik, kecerdasan jasmani-kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalistic. Penilaian kecerdasan majemuk yang muncul dapat dilihat pada Tabel 2 (lampiran).

Berdasarkan Tabel 2. dapat dikatakan bahwa pembelajaran seni dengan menggunakan wayang Punokawan dapat menstimulasi *multiple intelegences* anak meskipun membutuhkan proses dan waktu yang lama. Sedangkan dari hasil pengamatan peneliti, tokoh Punokawan sangat disukai oleh anak-anak terlihat saat penelitian berlangsung. Anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media wayang. Ada beberapa anak yang kecerdasan majemuknya belum berkembang dengan baik. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan kegiatan dan motivasi anak sehingga mampu menstimulasi kecerdasan majemuknya secara optimal. Hasil penelitian Islahatul Muthohharoh (2021), menjelaskan bahwa kemampuan bercerita peserta didik dapat meningkat setelah menggunakan media wayang kardus dalam proses pembelajaran bercerita (Muthohharoh et al., 2021).

Penelitian serupa yang dilakukan Farida Mayar (2022), bahwa pembelajaran seni yang diberikan pada tingkat Taman Kanak-kanak, guru dituntut untuk mengembangkan seni anak dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Mayar et al., 2022). Sedangkan dari penelitian Azlin Atika Putri (2022), menyebutkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah dengan menggunakan teknik presentasi (Putri, 2022). Hal ini juga dikuatkan hasil penelitian Jazilurrahman, dkk (2022), bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat ditingkatkan melalui metode bercerita (Jazilurrahman et al., 2022). Lain halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan Mistria Harmonis (2022), di RA Raisul Anwar menunjukkan bahwa kecerdasan visual- spasial dapat ditingkatkan melalui media *game* Gartic (Harmonis et al., 2022).

Oleh karena itu, perlunya upaya guru yang optimal dalam menstimulasi *multiple intelegences* anak agar berkembang dengan baik. Anak yang terstimulasi kecerdasan visual-spasialnya, terlihat saat kegiatan mewarnai dan melukis wayang Punokawan menggunakan berbagai warna. Sedangkan kecerdasan verbal - linguistik muncul saat bercerita dengan wayang. Anak lebih percaya diri dan lancar dalam berbicara karena banyak menguasai kosa kata terutama nama-nama tokoh Punokawan seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Kecerdasan interpersonal anak dapat terlihat saat melakukan kegiatan bermain peran, anak komunikatif dengan lawan bicara. Kecerdasan Kinestetik anak muncul saat anak memegang dan memainkan wayang, serta dapat menggunakan tiga jari untuk memegang pensil, kuas, dan gunting. Kecerdasan logis-matematika yang muncul anak dapat menghitung 1-20, mengurutkan dari tua ke muda, dari muda ke tua, dari kurus ke besar, dari pendek ke tinggi. Pada kecerdasan berirama yang muncul adalah saat bertepuk Punokawan. Kecerdasan Naturalistik yang muncul adalah dapat memberikan gambar tambahan pada kertas gambarnya sehingga gambar menjadi bermakna. Sedangkan kecerdasan intrapersonal yang muncul adalah penguasaan kata-kata yang diucapkan anak terkait dengan tokoh yang anak ceritakan sehingga banyak pengetahuan yang diungkapkan anak.

Selain itu, pada hasil penelitian awal dijelaskan penyebab anak kurang terstimulasi *multiple intelegences*-nya. Pada awal kegiatan pembelajaran seni dengan media wayang Punokawan selama proses penelitian, banyak anak yang belum menunjukkan kecerdasan majemuknya secara maksimal, misalnya dalam mewarnai gambar masih menggunakan satu macam warna saja, memegang pensil masih menggunakan lima jari dan dalam hal menceritakan tokoh Punokawan masih banyak anak kurang lancar bahasanya. Permasalahan tersebut sering dianggap wajar karena setiap anak memiliki perbedaan dalam pertumbuhan dan perkembangan terutama dalam pendidikan. Stimulasi yang diberikan orang tua sebelumnya, menyebabkan anak memiliki keunikan yang berbeda-beda dalam proses belajarnya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Nurhamida (2018), bahwa anak usia dini merupakan individu yang sedang berkembang dan memiliki potensi yang berbeda-beda tergantung bagaimana stimulasi yang diberikan oleh orangtua maupun guru. (Nurhamida, 2018). Stimulasi yang kurang maksimal dan tidak terkontrol dengan baik, akan berdampak pada kesiapan dan kematangan anak pada tahap selanjutnya (Hasanah, 2020), sedangkan stimulasi yang diberikan orang tua atau guru kepada anak secara maksimal dan berkelanjutan akan berdampak pada kesiapan dan kematangan anak dalam menerima pendidikan selanjutnya (Meilanie, 2021).

Simpulan

Pembelajaran seni dengan menggunakan media wayang Punokawan dapat menstimulasi *multiple intelegences* atau kecerdasan majemuk anak. TK Negeri 6 Yogyakarta memilih media wayang Punokawan untuk menstimulasi *multiple intelegences* anak dikarenakan media wayang Punokawan mudah ditemukan dimana-mana, nama-nama tokohnya mudah dihafal oleh anak, dan banyak warna-warni yang dapat dituangkan dalam pewarnaan. Hal ini dapat dilihat dari kecerdasan majemuk yang dimiliki anak selama proses pembelajaran yaitu anak senang ketika mendengarkan cerita wayang Punokawan, anak

dapat menggunakan berbagai macam warna saat melukis, dapat menceritakan dan memainkan peran Punokawan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada semua pihak yang berperan dalam proses penelitian ini. Terutama kepada Dosen Pembimbing dan teman-teman guru di TK Negeri 6 Yogyakarta. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Amaliyah, A., Rahman, F., & Maryam, S. (2022). Enhancement School Competitiveness Through A Literacy Culture Based on Local Wisdom. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2094>
- Angela, N., Mulyana, E. H., & Nugraha, D. (2019). Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak usia dini kelompok B TK Negeri Pembina koto baru kecamatan kubung kabupaten solok. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 38-47. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26666>
- Anhusadar, L. O., & Wulandari, H. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Seni Berbasis Agama Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4622>
- Chairilisyah, D. (2020). Improving the Visual Spatial Intelligence Puzzle Children Through Play in Group B3 Tk Trustees in State 1 Bangko District Rokan Hilir Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Kelompok B3. *Jurnal Online Mahasiswa*, 05(01), 1-8. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/viewFile/19312>
- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>
- Darmayanti, E., Pamungkas, J., & Indrawati, I. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi Berbasic Pengembangan Diri Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5495-5505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2992>
- Fattahul Alim. (2018). Peran tokoh punakawan dalam pewayangan sebdakwah sunan kalijaga. *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*. <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/8574>
- Gardner. (2013). *Multiple Intelligences (Memaksimalkan Potensi & Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-Kanak Hingga Dewasa)*. Terjemahan Yelvi Andri Zaimur. Jakarta:Darras Books.
- Gumitri, A., & Suryana, D. (2022). Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Life Science. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3391-3398. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2334>
- Harmonis, M., Syafri, F., Widat, F., Rumlystiowati, R., & Agustin, N. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3578-3589. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>
- Hasanah, N. (2020). Analisis pola asuh orang tua terhadap keterlambatan bicara pada anak usia dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 913-922. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.456>
- Jackman, H. L. (2012). *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World (What's New in Early Childhood) 5th Edition*. Wadsworth Publishing
- Jazilurrahman, J., Widat, F., Widat, F., Tohet, M., Tohet, M., Murniati, M., Murniati, M., Nafi'ah, T., & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3291-3299. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2095>

- Lina, A. (2016). Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi di PAUD erpadu Permata Hati Banda Aceh. *Jurnal Visipena*, 6(2), 26–39. <https://doi.org/10.46244/visipena.v6i2.363>
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- Meilanie, R. S. . (2021). Survei kemampuan guru dan orangtua dalam stimulasi dini sensori pada anak usia dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958–964. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.741>
- Morrison, K. (2012). *School Leadership and Complexity Theory*. <https://doi.org/10.4324/9780203603512>
- Mufarizuddin. (2007). Peningkatan kecerdasan logika matematika anak melalui bermain kartu angka kelompok B di TK Pembina Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148–155. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>
- Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqoyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1368–1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>
- Muslihuddin, & Agustin, M. (2017). *Mengenali dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Majemuk Anak Usia TK/RA*. Wafimedia Tama.
- Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3196–3202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>
- Ningrum, D. S., Al Hakim, S., & Winarno, S. (2014). Peran Tokoh Punakawan dalam Wayang Kulit sebagai Media Penanaman Karakter di Desa Bendosewu Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Universitas Negeri Malang*. <http://repository.um.ac.id/51824>
- Nurhamida, I. (2018). *Problematika kompetensi pedagogik guru terhadap karakteristik pendidik*. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*. 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.17977/um022v3i12018p027>
- Nurgiyantoro, B. (2011). Wayang dan pengembangan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan karakter*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>
- Oviyanti, F. (2017). Urgensi Kecerdasan Interpersonal Bagi Guru. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i1.1384>
- Putri, A. A. (2022). Kegiatan Montase dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 997–1006. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1624>
- Santrock, J. W. (2011). *Child development ([13]^ th ed.)*. Santrock, J. W. (2011). *Child development ([13]^ th ed.)*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282>
- Utama, W. W. I. (2020). Optimalisasi Kecerdasan Intrapersonal Sebagai Sarana Pembentuk Kemandirian Anak Di Tk Pkk 76 Desa Guwosari Yogyakarta. *Jurnal Cikal Cendekia PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta*, 01(01), 1–10. <https://journal.upy.ac.id/index.php/CIKAL/article/view/902>
- Werdiningtyas, R. K., & Rahayunita, C. I. 1(1). (2017). Analisis pembelajaran Seni Budaya dan

Keterampilan di SDN Gadingkembar 2 Kecamatan Jabung Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(1).
<https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/1607>

Widjanarko, P. (2016). Pendidikan Seni Bermain dan Bernyanyi Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1(1).
<https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1206>

Yanwastika Ariyana, R., Kumalasanti, R. A., & Mansyur, M. (2020). Pengembangan Puzzle Game Wayang Punakawan Sebagai Media Pengenalan Seni Dan Budaya Pada Anak. *Jurnal Teknologi*, 13(1), 53-62.
<https://journal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/2959>

Zubaidah. (2021). Penerapan Media Gambar Berseri dalam Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Murobbi; Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 257-272.
http://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/murobbi/article/view/artikel06_sept21

Lampiran

Tabel 1. Penerapan Pembelajaran Wayang Punokawan untuk Menstimulasi *multiple intelegnces* Anak

No	Jenis Kegiatan	Kegiatan Deskripsi
1.	Mengenalkan Tokoh wayang Punokawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan gambar wayang Punokawan 2. Guru menunjukkan gambar Punokawan pada anak-anak 3. Guru meminta anak untuk menghitung jumlah tokoh Punokawan 4. Guru memperkenalkan satu persatu tokoh wayang Punokawan 5. Anak menirukan kata yang telah disebutkan oleh guru. 6. Guru menunjukkan satu persatu tokoh wayang Punokawan, anak diminta untuk menyebutkan nama tokoh tersebut. 7. Guru meminta anak satu persatu untuk maju menyebutkan dan menunjukkan empat nama tokoh Punokawan. 8. Guru mengajak anak untuk bermain Tepuk Punokawan. <i>Tepuk Punokawan</i> <i>Prok-prok -prok</i> <i>Diesem-esemar</i> <i>Prok-prok -prok</i> <i>Disigar sigareng</i> <i>Prok-prok -prok</i> <i>Dipepe pepetruk</i> <i>Prok-prok -prok</i> <i>Dibuka cilubagong</i>
2	Mewarnai Gambar Tokoh Punokawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan banyak gambar wayang tokoh Punokawan 2. Guru memberi kesempatan anak untuk memilih satu gambar tokoh Punokawan yang diinginkan, anak mengambil satu lembar gambar sesuai dengan pilihannya. 3. Anak diminta mewarnai gambar tokoh tersebut sesuai dengan kreasinya masing-masing 4. Anak boleh menambahkan gambar yang lain pada kertasnya. 5. Anak diminta menebalkan huruf yang ada di bawah gambar sambil mengejanya. 6. Anak diminta menyebutkan nama tokoh Punokawan yang dipilihnya 7. Guru mengamati dan menilai proses belajar anak
3	Melihat Video Ciri-ciri Tokoh Punokawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan media yaitu LCD dan laptop, papan tulis atau layar 2. Guru mengatur tempat duduk anak, agar semua bisa melihat ke layar. Anak duduk untuk menyaksikan pemutaran video . 3. Anak dan guru menyimak cerita dalam video tersebut. 4. Setelah selesai pemutaran video, guru mengadakan tanya jawab pada anak tentang ciri-ciri Semar, Gareng, Petruk dan Bagong 5. Anak menyebutkan ciri-ciri tokoh Punakawan yang diingatnya 6. Ciri -ciri Semar adalah : badannya pendek, perutnya buncit, pantatnya/ bokongnya besar, kalau berjalan tangan yang satu di belakang, yang satunya di depan sambil menunjuk ke bawah. 7. Sifatnya: arif dan bijaksana. 8. Ciri -ciri Gareng adalah : badannya kurus kecil, jalannya pincang, hidungnya bulat, rambutnya dikuncir ke atas tapi pendek. Gareng merupakan anak kesatu. 9. Sifatnya: penuh kehati-atian dalam bertindak dan tidak suka mengambil hak orang lain. 10. Ciri -ciri Petruk adalah : badannya kurus tinggi, hidungnya panjang, rambutnya dikuncir tinggi ke atas. Petruk merupakan anak kedua. 11. Sifatnya: mempunyai selera humor tinggi, pengayom & pembawa manfaat, namun senang bertarung karena dia seorang yang pilih tanding/sakti.

No	Jenis Kegiatan	Kegiatan Deskripsi
		<p>12. Ciri -ciri Bagong adalah : badannya pendek, gemuk, perut besar, kulitnya hitam, mulutnya lebar. Bagong merupakan anak ke tiga.</p> <p>13. Sifatnya: jika berjalan tergopoh-gopoh, banyak bicara, ceroboh & tergesa gesa dalam mengambil keputusan.</p>
4	Menggunting Gambar Tokoh Punokawan	<p>1. Guru mempersiapkan gunting, tusuk sate , selotip, gambar Punokawan yang telah diwarnai anak sebelumnya.</p> <p>2. Guru menjelaskan kegiatan menggunting gambar Punokawan pada anak.</p> <p>3. Anak diminta mengambil gambar wayangnya masing-masing.</p> <p>4. Anak mengambil gambar wayang, lalu digunting dan diberi kayu atau bambu pada sebalik guntingan wayangnya sehingga menjadi bentuk wayang.</p> <p>5. Guru mengamati dan menilai proses belajar anak</p>
5	Menceritakan tokoh Punokawan	<p>1. Guru mempersiapkan wayang Punokawan 2 paket di atas meja. Ada Semar, gareng, Petruk dan bagong.</p> <p>2. Guru meminta dua anak maju , mencari tokoh wayang yang diinginkan.</p> <p>3. Anak menunjukkan pada temannya dan menceritakan nama tokoh dan ciri-cirinya secara bergantian.</p> <p>4. Setelah itu guru meminta dua anak maju lagi, begitu seterusnya.</p>
6	Mengelompokkan kartu nama : semar, gareng, petruk, bagong	<p>1. Guru mempersiapkan guntingan kartu nama: semar, gareng, petruk, bagong ke dalam keranjang, lembar kerja, lem, serbet</p> <p>2. Guru menjelaskan kegiatan mengelompokkan kartu nama pada anak</p> <p>3. Guru membacakan kata yang terdapat dalam keranjang tersebut.</p> <p>4. Guru meminta anak untuk mencari kartu nama yang didapat,lalu menempelkannya pada lembar kerja masing-masing 5 kata yang sama.</p> <p>5. Anak mencari kartu nama yang sama lalu menempelkan sesuai kelompoknya</p> <p>6. Guru mengamati dan menilai proses belajar anak</p>
7	Menirukan huruf seperti kata: semar, gareng, petruk, bagong	<p>1. Guru mempersiapkan lembar kerja ada tulisan semar, gareng, petruk, bagong</p> <p>2. Guru menjelaskan kegiatan menirukan huruf yang menjadi nama tokoh punokawan</p> <p>3. Guru membacakan kata yang terdapat dalam lembar kerja anak</p> <p>4. Guru meminta anak meniru huruf sambil menyebutkan huruf yang ditiru</p> <p>5. Anak mengambil lembar kerja lalu meniru hurufnya dengan menggunakan pensil</p> <p>6. Guru mengamati dan menilai proses belajar anak</p>
8	Melukis bentuk wayang Punakawan	<p>1. Guru mempersiapkan wayang tokoh Punakawan yang terbuat dari kardus bekas</p> <p>2. Guru meminta anak untuk mengambil satu wayang tokoh Punakawan yang diinginkan, anak mengambil satu wayang sesuai dengan pilihannya.</p> <p>3. Anak diminta mewarnai wayang sesuai dengan kreasinya masing-masing</p> <p>4. Anak diminta menyebutkan nama tokoh Punakawan yang dipilihnya.</p> <p>5. Guru mengamati dan menilai proses belajar anak</p>
9	Memainkan Wayang Punakawan	<p>1. Guru mempersiapkan tempat duduk anak untuk melihat ke depan.</p> <p>2. Guru mempersiapkan wayang tokoh Punakawan yang terbuat dari kardus bekas</p> <p>3. Guru menjelaskan cara memainkan wayang</p> <p>4. Guru meminta dua anak mengambil masing-masing satu tokoh wayang yang diinginkan</p> <p>5. Anak mengambil satu wayang tokoh punakawan sesuai dengan pilihannya.</p> <p>6. Anak diminta menyebutkan nama tokoh Punakawan yang dipilihnya</p> <p>7. Anak diminta memainkan wayang seperti dalang dengan tema "Berangkat Sekolah" , anak-anak yang lain menyaksikan</p> <p>8. Guru mengamati dan menilai proses belajar anak</p>

Tabel 2. Penilaian pembelajaran dengan Media Wayang Punokawan untuk menstimulasi kecerdasan majemuk.

Diskripsi Hasil Penelitian dengan Media Wayang Punokawan	Kecerdasan yang muncul
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama dua minggu dilaksanakan pembelajaran seni dengan menggunakan media wayang Punokawan yaitu mengenalkan Tokoh Wayang Punokawakan. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan verbal-linguistik anak . Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan verbal linguistic anak masih banyak yang belum berkembang. Banyak anak yang terdiam dan berkata tidak tahu, ketika ditanya tentang tokoh siapa in. 2. Penilaian pada hari pertama, anak-anak yang sudah tahu nama tokoh Punokawan adalah 1 dari 34 anak kelas B. Anak yang berkembang baik ini setelah dilakukan wawancara, ternyata memang sudah mengetahui tokoh tersebut karena orangtuanya berjualan wayang. Pada pertemuan selanjutnya, guru memperkenalkan tokoh Punokawan pada anak dengan cara menempelkan wayang Punokawan pada dinding kelas. Setiap hari anak menebak gambar wayang jika akan pulang. Ketika anak belum hafal atau lupa nama tokoh tersebut, maka ia akan kembali ke barisan belakang, pertemuan selanjutnya anak diminta untuk mengurutkan dari yang tua ke muda , muda ke tua, tinggi ke rendah, rendah ke tinggi, besar ke kecil dan kecil ke besar. 3. Pengenalan tokoh Punokawan lain yaitu dengan bermain Tepuk Punokawan. Anak-anak lebih mudah menghafal tokoh Punokawan. 4. Berdasarkan hasil penilaian selama dua minggu terdapat 26 anak dari 34 anak yang sudah mengenal tokoh Punokawan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan verbal lingusistiknya, juga kecerdasan lain ikut berkembang seperti kecerdasan logis- matematika dan kecerdasan berirama-musik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan verbal-linguistik yang muncul adalah mengucapkan nama-nama seperti: Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. 2. Kecerdasan logis-matematika yang muncul anak dapat menghitung1-4, mengurutkan dari tua ke muda, dari muda ke tua, dari kurus ke besar, dari pendek ke tinggi. 3. Kecerdasan berirama yang muncul adalah bertepuk dengan berirama
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama tiga minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu mewarnai gambar tokoh wayang Punokawan. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulas kecerdasan visual-spasial anak . Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan verbal linguistic anak masih banyak yang belum berkembang. Banyak anak yang menggunakan warna krayon hanya dengan beberapa macam warna seperti contoh gambar yang ada dan kurang rata dalam mewarnainya. Bahkan ada anak yang hanya menggunakan satu warna saja. 2. Penilaian pada minggu pertama, 5 anak mewarnai gambar dengan warna-warni seperti contoh dan sudah rapi. Kelima anak ini setelah dilakukan wawancara, ternyata memang senang mewarnai. Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan kebebasan pada anak dalam mewarnai gambar dan bebas memberikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan visual-spasial yang muncul apat mengekspresikan warna-warni crayon ke dalam gambar. 2. Kecerdasan verbal-linguistik yang muncul adalah menuliskan nama tokoh wayang dan tulisan lain. 3. Kecerdasan kinestetik yang muncul memegang pensil dan krayon dengan menggunakan tiga jari. 4. Kecerdasan Naturalistik yang muncul adalah dapat memberikan gambar tambahan pada kertas

Diskripsi Hasil Penelitian dengan Media Wayang Punokawan	Kecerdasan yang muncul
<p>tambahan gambar pada kertasnya. Lalu pada setiap gambar boleh diberikan tulisan apa saja.</p> <p>3. Berdasarkan hasil penilaian terdapat 24 anak dari 34 anak yang dapat menggunakan dan memadukan berbagai macam warna krayon ke dalam karyanya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan visual spasialnya, juga kecerdasan lain ikut berkembang seperti kecerdasan verbal, kecerdasan kinestetik dan kecerdasan naturalistiknya.</p>	<p>gambaranya sehingga gambar menjadi bermakna.</p>
<ol style="list-style-type: none"> Selama dua minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu melihat video tentang ciri-ciri dan sifat tokoh wayang Punokawan. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulas kecerdasan kinestetik anak. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan kinestetik anak masih banyak yang belum berkembang. Banyak anak yang belum tahu ciri-ciri tokoh Punokawan. Anak-anak hanya tahu nama-namanya saja. Penilaian pada minggu pertama, 10 anak dapat menyebutkan ciri-ciri tokoh Punakawan dan menirukan cara berjalannya dengan iringan music. Pada pertemuan selanjutnya, guru memutar kembali video yang lain tetapi tentang ciri-ciri Punakawan. Berdasarkan hasil penilaian terdapat 20 anak dari 34 anak yang dapat menyebutkan ciri-ciri Punokawan dan menirukan cara jalan Punokawan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan kinestetik dan kecerdasan berirama music serta kecerdasan verbalnya. 	<ol style="list-style-type: none"> Kecerdasan kinestetik yang muncul adalah dapat menirukan jalan para tokoh yang berbeda-beda. Kecerdasan berirama -music yang muncul adalah berjalan sesuai irama music. Kecerdasan verbal yang muncul adalah menyebutkan isi cerita dan menirukan suara.
<ol style="list-style-type: none"> Selama dua minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu menggunting gambar wayang dan menjadikannya bentuk wayang. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulas kecerdasan kinestetik anak. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan kinestetik anak masih banyak yang belum berkembang. Penilaian pada minggu pertama terdapat 16 anak sudah dapat menggunting kertas gambar miliknya sesuai garisnya dan dapat memegang gunting dengan tiga jari. Pada pertemuan selanjutnya, guru melakukan kegiatan menggunting gambar menggunakan tiga jari dalam memegang gunting. Berdasarkan hasil penilaian terdapat 27 anak dari 34 anak yang dapat memegang gunting dengan menggunakan tiga jari. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan kinestetiknya. 	<ol style="list-style-type: none"> Kecerdasan kinestetik yang muncul adalah menggunakan gunting sengan tiga jari Kecerdasan visual yang muncul adalah mengenali gambar wayang miliknya yang dicampur oleh guru.
<ol style="list-style-type: none"> Selama empat minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu memilih tokoh Punokawan dan menceritakannya. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulas kecerdasan intrapersonal anak. 	<ol style="list-style-type: none"> Kecerdasan Intrapersonal yang muncul adalah dapat menunjukkan nama tokoh wayang dan menceritakan ciri -

Diskripsi Hasil Penelitian dengan Media Wayang Punokawan	Kecerdasan yang muncul
<ol style="list-style-type: none"> 2. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan intrapersonal anak masih banyak yang belum berkembang. Ada 6 anak yang dapat menceritakan tokoh Punokawan yang dipilihnya. Sementara yang lainnya terdiam saja dan tidak mau maju ketika diminta untuk menceritakan nama tokoh Punokawan yang dipilihnya beserta ciri-cirinya. 3. Penilaian pada minggu pertama, anak-anak yang mau menceritakan ciri-ciri tokoh Punokawan ada 6 anak dari 34 anak kelas B. 4. Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan motivasi dan pendampingan pada anak untuk menceritakan tokoh yang dipilihnya. 5. Berdasarkan hasil penilaian selama empat minggu terdapat 15 anak dari 34 anak yang dapat menceritakan ciri-ciri tokoh Punokawan dengan lancar dan tidak malu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan intrapersonalnya. 	<p>cirinya di hadapan teman-temannya.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama dua minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu mengelompokkan kartu kata nama tokoh Punokawan. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan verbal-linguistik anak. 2. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan verbal - linguistik anak masih banyak yang belum berkembang. 3. Pada penilaian minggu pertama terdapat 18 anak yang belum dapat membaca dan mengelompokkan kartu kata nama tokoh Punokawan dengan jumlah kurang dari 20 kartu kata. 4. Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan motivasi dan pendampingan pada anak untuk mengelompokkan kartu kata dan mengeja hurufnya pada setiap kartu kata. 5. Berdasarkan hasil penilaian selama dua minggu terdapat 25 anak dari 34 anak yang dapat membaca dan mengelompokkan kartu kata sejumlah 20 kartu. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan verbal linguistic dan kecerdasan logis-matematikanya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan verbal yang muncul adalah menyebutkan kartu kata yang diperolehnya. 2. Kecerdasan matematika yang muncul yaitu dapat membilang kartu kata yang diperolehnya.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama dua minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu menarik garis membentuk huruf dan kata nama tokoh Punokawan. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak. 2. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan kinestetik anak masih ada yang belum berkembang. 3. Pada penilaian minggu pertama terdapat 8 anak yang belum dapat memegang pensil dengan tiga jari dan masih menggunakan lima jari. 4. Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan motivasi dan pendampingan pada anak dalam memegang pensil dengan menggunakan tiga jari untuk menarik garis. 5. Berdasarkan hasil penilaian selama dua minggu terdapat 29 anak dari 34 anak yang dapat memegang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan verbal yang muncul adalah menyebutkan huruf per huruf dalam kata. 2. Kecerdasan kinestetik yang muncul adalah dapat memegang pensil dengan menggunakan tiga jari untuk menarik huruf.

Diskripsi Hasil Penelitian dengan Media Wayang Punokawan	Kecerdasan yang muncul
<p>pensil dengan tiga jari dalam menulis kata dan dapat membacanya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan kinestetik dan kecerdasan verbal linguistiknya.</p>	
<p>6.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selama dua minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu melukis wayang dengan menggunakan kuas, cat air, krayon, spidol. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan visual spasial anak. 2. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan visual - spasial anak masih ada yang belum berkembang. 3. Pada penilaian minggu pertama terdapat 17 anak yang masih mencampur warna cat air ketika melukis wayang, sehingga bentuk lukisan wayang belum nampak. 4. Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan motivasi dan pendampingan pada anak dalam melukis wayang dengan menggunakan cat air warna-warni secara bertahap. 5. Berdasarkan hasil penilaian selama dua minggu terdapat 22 anak dari 34 anak yang dapat melukis wayang dengan warna-warni. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan visual-spasialnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan kinestetik yang muncul adalah dapat mengusapkan kuas pada gambar, mewarnai dengan krayon. Memegang kuas, krayon dengan menggunakan tiga jari. 2. Kecerdasan visual yang muncul adalah dapat mengekspresikan warna-warni cat air dan krayon dalam melukis.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama tiga minggu dilaksanakan pembelajaran seni, yaitu bermain peran dengan menggunakan media wayang Punokawan. Pembelajaran ini bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. 2. Pada minggu pertama, terlihat kecerdasan interpersonal anak masih banyak yang belum berkembang. Banyak anak yang tidak mau maju memainkan peran dan belum ada komunikasi di antara keduanya. 3. Pada penilaian minggu pertama terdapat 8 anak yang mau memainkan peran dengan wayang Punokawan. 4. Pada pertemuan selanjutnya, guru memberikan motivasi dan pendampingan pada anak dalam memainkan peran dengan menggunakan wayang Punokawan. 5. Berdasarkan hasil penilaian selama tiga minggu terdapat 18 anak dari 34 anak yang dapat memainkan peran dengan menggunakan wayang Punokawan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa anak-anak terstimulasi kecerdasan interpersonal, kecerdasan kinestetik, dan kecerdasan verbalnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan interpersonal yang muncul adalah komunikasi yang saling berkaitan antara kedua tokoh tersebut. 2. Kecerdasan verbal-linguistik yang muncul adalah dapat bercakap-cakap dengan lawan main. 3. Kecerdasan Kinestetik yang muncul adalah cara memainkan wayang