

## Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Kreatif Berbasis Area

Susmini  
Sumiyati

Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati  
Email: susmini@gmail.com

Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, Vol. 3 No. 1 Maret  
2018

Diterima:	Direvisi:	Disetujui:
e-ISSN: 2502-3519	DOI :	

### Abstract

*This study aims to determine the naturalist intelligence of children aged 3-4 years in Amanah Family Planning Guwo Tlogowungu Pati 2016/2017 academic year. 2) and to determine the increase in naturalist intelligence of children aged 3-4 years in Amanah Guwo KB Tlogowungu Pati 2016/2017 school year through area-based creative play. This research method uses a type of classroom action research. This research was conducted in two stages, namely cycle I and cycle II. The subjects of this study were students of Amanah Play Group aged 3-4 years Guwo Tlogowungu Pati as many as 20 students. The results of this study indicate that area-based creative play to improve children's naturalist intelligence is carried out with two cycles, the first cycle is carried out by opening 4 areas. The second cycle is done by opening 5 game areas. The results of data analysis and observation through area-based creative play showed an increase from the pre-cycle of 35% of children who completed their naturalist intelligence, increasing in the first cycle to 61%. That is, an increase of 30%. In cycle II it increased to 80% and there was an increase of 85%. The results achieved in the second cycle had fulfilled the intended completeness target, namely 80% of all children scored with a complete category of 85. This increase in the average value proved the success of area-based creative play to improve children's naturalist intelligence.*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecerdasan naturalis anak usia 3-4 tahun di KB Amanah Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017. 2) dan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan naturalis anak usia 3-4 tahun di KB Amanah Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017 melalui bermain kreatif berbasis area. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelompok Bermain Amanah usia 3-4 tahun Guwo Tlogowungu Pati sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain kreatif berbasis area untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak dilaksanakan dengan dua siklus, siklus pertama dilakukan dengan membuka 4 area. Siklus ke dua dilakukan dengan membuka 5 area permainan. Adapun hasil dari analisis data dan observasi melalui bermain kreatif berbasis area menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 35% anak yang tuntas dalam kecerdasan naturalisnya,*

*meningkat pada siklus pertama menjadi 61%. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 30%. Pada siklus II meningkat menjadi 80% dan terjadi peningkatan sebanyak 85%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 85. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan bermain kreatif berbasis area untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak.*

**Kata Kunci:** Kecerdasan naturalis, Bermain kreatif berbasis area

## Pendahuluan

Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Masa ini sekaligus merupakan masa yang kritis dalam perkembangan anak. Jika pada masa ini anak kurang mendapatkan perhatian dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak usia dini memerlukan banyak sekali informasi untuk menambah pengetahuannya agar siap menjadi manusia sesungguhnya. Informasi tersebut akan mendukung anak untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Informasi diperoleh anak melalui berbagai cara, salah satunya adalah dengan bermain (Maria Montessori, 2015: 4).

Bermain dan alat-alat permainan memiliki fungsi *terapeutik* (berkaitan dengan terapi) karena itu proses belajar anak sebaiknya dilakukan melalui metode bermain dengan alat-alat permainan. Permainan jangan dianggap hanya "*main-main*" sebab proses belajar merupakan proses yang membosankan bagi anak, sedangkan permainan lebih menarik bagi mereka. Bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak, dengan bermain anak akan belajar cara berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, sosialnya dan dirinya sendiri. Dengan bermain anak juga belajar mengerti atau memahami lingkungan sekitarnya, interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya dan mengembangkan fantasi, imajinasi serta kreativitasnya (S Tedjasaputra, Mayke, 2001: 3).

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Kemudian menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing, fasilitator bagi anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2010: 3). Pada kenyataannya, pembelajaran yang berpusat pada anak untuk sementara ini masih jauh dari yang diinginkan. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan di lapangan, seperti yang diungkapkan oleh pengamat pendidikan Arief Rachman bahwa proses belajar mengajar di sekolah sampai saat ini masih berpusat pada guru dan belum pada anak. Hal ini dapat dimaknai bahwa proses pembelajaran di sekolah cenderung tidak mengembangkan cara berfikir kritis, kreatif, dan inovatif tetapi hanya memperkokoh kemampuan otak kiri (Yuliani Nurani Sujiono, 2010: 3).

Disisi lain telah diluncurkan kurikulum 2013 salah satu prioritas penting yang ingin diwujudkan adalah adanya perubahan pola pikir dan pola tindak dikalangan peserta didik yang selama ini cenderung pasif dan statis agar menjadi lebih aktif, dinamis dan kreatif. Pola pikir dan pola tindak yang kreatif perlu dibiasakan sejak dini, karena pada rentang usia dini,

lahir sampai delapan tahun anak mengalami masa keemasan, dimana anak tersebut peka terhadap pengaruh dan perubahan yang berasal dari lingkungan sekitar. Selain itu bakat kreatif anak perlu dikenali, dipupuk dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Ekspresi tertinggi dari keberbakatan dalam setiap diri individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengambil lokasi di Kelompok Bermain Amanah Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu bulan November 2016 s.d bulan Februari 2017. Subyek penelitian yaitu siswa dan siswi KB Amanah Guwo Tlogowungu Pati tahun pelajaran 2016/2017 usia 3-4 tahun sebanyak 20 anak (13 laki-laki dan 7 perempuan). Sumber data dalam penelitian ini melalui wawancara berupa bentuk kata-kata, ucapan lisan dan perilaku dari subyek yang diteliti, untuk meningkatkan kemampuan anak melalui menggambar ekspresi yang diperoleh dari Guru, Kepala lembaga, dan siswa. Sumber data sekunder peneliti peroleh melalui *place* dan *paper* yaitu data yang berasal dari dokumen-dokumen (foto-foto, buku panduan pengembangan pembelajaran menggambar anak usia dini, alat peraga dan rekaman-rekaman kegiatan pembelajaran).

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah *pertama*, observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan tim kolaboratif untuk mengamati aktivitas belajar siswa pada pembelajaran bermain kreatif berbasis area sains pada kecerdasan naturalis anak. *Kedua*, wawancara untuk memperoleh data obyektif yang diperlukan peneliti dalam proses penelitian yang sedang dilaksanakan yang ditujukan kepada kepala dan guru kelas KB Amanah Guwo Pati. *Ketiga*, dokumentasi foto dimaksudkan untuk memperoleh aktivitas siswa pada saat kegiatan berlangsung.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas melalui bermain kreatif berbasis area untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak di KB Amanah Pati. Hasil pengamatan awal pada proses pembelajaran sehari-hari di KB Amanah dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis anak di KB Amanah masih kurang. Hal tersebut disebabkan pembelajaran yang berpusat pada anak untuk sementara ini masih jauh dari yang diinginkan. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan di lapangan. bahwa proses pembelajaran di KB Amanah cenderung tidak mengembangkan cara berfikir kritis, kreatif, dan inovatif tetapi hanya memperkokoh kemampuan otak kiri.

Pola pikir dan pola tindak yang kreatif perlu dibiasakan sejak dini, karena pada rentang usia dini, lahir sampai delapan tahun anak mengalami masa keemasan, dimana anak tersebut peka terhadap pengaruh dan perubahan yang berasal dari lingkungan sekitar. Selain itu bakat kreatif anak perlu dikenali, dipupuk dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud.

Selain itu pembelajaran kecerdasan naturalis juga kurang diperhatikan dan monoton, media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi. Inovasi guru dalam pengembangan pembelajaranpun tidak berkembang. Hal ini menyebabkan anak tidak bersemangat dan pasif dalam pembelajaran yang mengembangkan kecerdasan naturalis nya. Hasil pengamatan peneliti terhadap kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area sebelum diberikan tindakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Data Hasil Pengamatan Kecerdasan Naturalis Anak**  
**KB Amanah Sebelum diberi Tindakan**

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	Mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra	4	9	7	7	35%	
2	Terbiasa membuang sampah pada tempatnya	4	10	6	6	30%	
3	Mampu memberi makan binatang peliharaan	2	10	8	8	40%	
4	Terbiasa merawat dan melindungi tanaman	4	9	7	7	35%	

**Keterangan:**

1. Kecerdasan naturalis belum tampak (belum tuntas)
2. Kecerdasan naturalis mulai tampak (cukup tuntas)
3. Kecerdasan naturalis sudah tampak (tuntas)
4. Kecerdasan naturalis sudah tampak dan berkembang (tuntas sempurna)

Berdasarkan tabel 1 di atas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan menunjukkan bahwa indikator ampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra 35% atau 7 anak tuntas, terbiasa membuang sampah pada tempatnya 30% atau 6 anak tuntas, mampu memberi makan binatang peliharaan 40% atau 8 anak tuntas, dan terbiasa merawat dan melindungi tanaman 30% atau 6 anak tuntas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis anak masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan proses pembelajaran kurang menarik sehingga anak merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan naturalis di kelas, oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan media dan metode yang tepat untuk menarik minat anak agar kreativitas menggambar nya berkembang. Melalui kegiatan bermain kreatif berbasis area yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak, sehingga kecerdasan naturalis anak meningkat.

Hasil pembelajaran kecerdasan naturalis melalui bermain kreatif berbasis area dengan tema rekreasi sub tema tempat rekreasi, alat perlengkapan rekresi pada siklus I diuraikan secara rinci pada bagian berikut:

### Perencanaan

Pada siklus I sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) seperti: Berbaris, salam, berdoa, iqrar; Kegiatan jasmani; *Toilet training*, melakukan percakapan tentang tema rekreasi sub tema rekreasi, dan alat-alat yang dipakai waktu rekreasi; Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area dan permainan menunjang lainnya. Membagi anak didik menjadi 4 kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 anak. Dalam siklus I ini peneliti mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus I. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus I untuk ditingkatkan pada Siklus II.

### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini dilakukan selama 5 kali tatap muka dalam seminggu yaitu pada hari senin-jum'at kegiatan belajar mengajar. Pada setiap tatap muka yang dilaksanakan adalah: pada kegiatan awal; anak memulai kegiatan dengan menjawab dan memberi salam, berdoa, iqrar, *toilet training*, kegiatan jasmani, percakapan tentang tema pembelajaran, menyanyi "rekreasi", penjelasan kegiatan, aturan main, transisi kelompok kecil; pada kegiatan inti, dengan membuka area IPA dengan bermain; pada kegiatan akhir, berupa *recalling*, cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, berdoa'a selesai makan, pemberian *reward* kepada anak, berdoa pulang.

### Pengamatan

Hasil pengamatan dapat diamati dari kegiatan yang dilakukan yaitu:

**Tabel 2**

**Rekap Hasil Persentase Kecerdasan naturalis Anak untuk Indikator Tuntas pada Siklus I**

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra	3	7	7	3	10	50%
2	terbiasa membuang sampah pada tempatnya	2	6	7	5	12	60%
3	mampu memberi makan binatang peliharaan	1	6	7	6	13	65%
4	terbiasa merawat dan melindungi tanaman	1	6	7	6	13	65%

Berdasarkan tabel 2 di atas pada proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra 50%, indikator terbiasa membuang sampah pada tempatnya 60%, mampu memberi makan binatang peliharaan 65%. terbiasa merawat dan melindungi tanaman 65%. Dapat kita ketahui bahwa melalui bermain kreatif berbasis area kecerdasan naturalis anak meningkat, meskipun masih jauh dari ketuntasan keberhasilan yang telah disepakati.

**Refleksi**

Deskripsi data hasil implementasi peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area pada siklus I, anak-anak memperhatikan cara guru dalam kegiatan tema rekreasi ke pantai. Anak-anak bermain dengan tertib meski ada anak yang perlu ditambah motivasi untuk mencoba kegiatan. Hasil Pengamatan siklus I sudah baik karena anak antusias mengikuti kegiatan di area. Pada penelitian siklus I tingkat pencapaian peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area masih kurang yaitu 60% karena pencapaian peningkatan kecerdasan naturalis minimal 80% maka peneliti dan rekan kerja melakukan perencanaan ulang pembelajaran di siklus II. Peningkatan kecerdasan naturalis selanjutnya dilakukan di siklus II dengan kegiatan bermain kreatif berbasis area. Diharapkan melalui kegiatan ini kecerdasan naturalis anak lebih optimal sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak dapat mencapai standar minimal atau lebih baik lagi.

Pelaksanaan siklus II diuraikan secara rinci pada bagian berikut:

**Perencanaan**

Pada siklus II sebelum peneliti melaksanakan penelitian pada waktu kegiatan bermain, peneliti menyusun perencanaan penelitian tindakan kelas dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dimana sebelum kegiatan bermain anak – anak melakukan: Berbaris, salam, berdoa, iqrar, Kegiatan jasmani, Melakukan percakapan tentang tema rekreasi sub tema kendaraan darat dan udara, kendaraan laut, serta Kegiatan dilanjutkan pada peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area. Dalam siklus II ini peneliti dibantu oleh beberapa teman sejawat yang memegang sentra untuk mengamati, mencatat dan mendokumentasi segala permasalahan yang terjadi selama proses Siklus II. Sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan pada Siklus II dan melakukan tindakan selanjutnya apabila diperlukan. Kegiatan dalam siklus II pada kegiatan inti anak tidak lagi dibagi menjadi 4 kelompok, tetapi sebanyak 5 kelompok. Sehingga anak dapat leluasa bermain.

**Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini dilakukan selama 5 kali tatap muka dalam seminggu yaitu pada hari senin-jum'at kegiatan belajar mengajar. Pada setiap tatap muka yang dilaksanakan adalah: pada kegiatan awal; anak memulai kegiatan dengan menjawab dan memberi salam, berdoa, iqrar, toilet training, kegiatan jasmani, percakapan tentang tema pembelajaran, menyanyi "*rekreasi?*", penjelasan kegiatan, aturan main, transisi kelompok kecil; pada kegiatan inti, dengan membuka area IPA dengan bermain; pada kegiatan akhir, berupa recalling, cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bekal, berdoa selesai makan, pemberian reward kepada anak, berdoa pulang.

**Pengamatan**

Untuk melihat apakah bermain kreatif berbasis area dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak pada siklus II dilakukan pengamatan.

**Tabel 3**  
**Hasil pengamatan Proses Pembelajaran pada Siklus II**

No	Indikator	Penilaian				Jumlah yang tuntas	Presentase %
		1	2	3	4		
1	mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra	2	1	2	6	18	90%
2	terbiasa membuang sampah pada tempatnya	3	1	0	7	17	85%
3	mampu memberi makan binatang peliharaan	4	8	8	8	16	80%
4	terbiasa merawat dan melindungi tanaman	3	9	8	8	17	85%

Berdasarkan tabel 3 di atas pada proses pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa indikator mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra 90%, indikator terbiasa membuang sampah pada tempatnya 85%, mampu memberi makan binatang peliharaan 80%. terbiasa merawat dan melindungi tanaman 85%. Dapat kita ketahui bahwa melalui bermain kreatif berbasis area kecerdasan naturalis anak meningkat sebesar 25% dari total nilai ketuntasan sebesar 60% naik menjadi 85%.

### **Refleksi**

Deskripsi data hasil implementasi tentang peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area sebagai sumber belajar pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan bermain kreatif berbasis area dengan antusias dan tertib. Anak-anak mulai percaya diri dalam memilih mainan dan berteman dengan lingkungan. Hal ini dikarenakan permainan yang selalu bertambah dan berganti. Anak menganggap mereka setiap hari mendapat tantangan baru yang harus dihadapi. Anak merasa mendapatkan kebebasan untuk mengungkapkan dirinya dan bereksplorasi melalui bermain kreatif berbasis area.

Pada penelitian siklus II tingkat pencapaian peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area sudah baik yaitu 85% karena pencapaian peningkatan kecerdasan naturalis minimal 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berhasil karena peningkatan kecerdasan naturalis anak sudah melebihi standar minimal penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bermain kreatif berbasis area dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak di KB Amanah Guwo. Peningkatan kecerdasan naturalis anak melalui bermain kreatif berbasis area dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4**  
**Peningkatan Kecerdasan Naturalis Anak di KB Amanah**

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra	35%	50%	90%
terbiasa membuang sampah pada tempatnya	30%	60%	85%
mampu memberi makan binatang peliharaan	40%	65%	80%
terbiasa merawat dan melindungi tanaman	35%	65%	85%
<b>Presentase rata-rata peningkatan kecerdasan naturalis anak</b>	<b>35%</b>	<b>60%</b>	<b>85%</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Belum berhasil</b>	<b>Berhasil</b>

Tabel 4 di atas menjelaskan bahwa kecerdasan naturalis anak yang tuntas pada pra siklus sebesar 35%, setelah dilakukan penelitian siklus I meningkat menjadi 60% yaitu mengalami peningkatan sebesar 25,6% dan dilakukan penelitian kembali pada siklus II dengan presentasi ketuntasan anak menjadi 85% mengalami peningkatan sebesar 25%.

Berdasarkan tabel 4 di atas sebelum diberi tindakan persentase kecerdasan naturalis anak menunjukkan angka sebesar 35%, setelah diberi tindakan pada siklus I melalui bermain kreatif berbasis area, kecerdasan naturalis anak meningkat menjadi 60%, kemudian peneliti memberi tindakan siklus II melalui bermain kreatif berbasis area meningkat menjadi 85%. Hasil peningkatan kecerdasan naturalis anak sebesar 85% penelitian dinyatakan berhasil karena sudah melebihi target penelitian sebesar 80%.

### **Pembahasan**

Kecerdasan naturalis berkaitan dengan seluruh yang terdapat di alam dunia ini. Kecerdasan ini sangat sensitif untuk disimulasikan dengan semua aspek alam, mencakup bertanam, binatang, cuaca, dan gambaran fisik dari bumi. Di dalamnya mencakup keterampilan mengenali berbagai kategori dan varitas dari binatang, serangga, tanaman dan bunga. Ini mencakup kemampuan menanam sesuatu, memelihara dan melatih binatang. Ini juga mencakup kepekaan untuk dan mencintai bumi, sebagaimana keinginan untuk memeliharanya dan melindungi sumber-sumber alam.

Kenyataan yang terjadi hasil observasi kecerdasan naturalis anak di KB Amanah masih kurang. Hal tersebut disebabkan disebabkan pembelajaran yang berpusat pada anak untuk

sementara ini masih jauh dari yang diinginkan. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan di lapangan. bahwa proses pembelajaran di KB Amanah cenderung tidak mengembangkan cara berfikir kritis, kreatif, dan inovatif tetapi hanya memperkokoh kemampuan otak kiri. Selain itu pembelajaran kecerdasan naturalis juga kurang diperhatikan dan monoton, media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi. Inovasi guru dalam pengembangan pembelajaranpun tidak berkembang. Hal ini menyebabkan anak tidak bersemangat dan pasif dalam pembelajaran yang mengembangkan kecerdasan naturalis nya. Keadaan kecerdasan naturalis anak KB Amanah saat dilakukan observasi pra siklus adalah:

- a. Mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra sebesar 35% atau 7 anak tuntas;
- b. Mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra 30% atau 6 anak tuntas;
- c. Mampu memberi makan binatang peliharaan 40% atau 8 anak tuntas;
- d. Terbiasa merawat dan melindungi tanaman 35% atau 7 anak tuntas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis anak masih rendah. Anak belum merasakan belajar melalui bermain, metode yang dipakai terkesan memaksa, sehingga anak hanya mengikuti dan meniru penjelasan yang ada tanpa berani menuangkan ide dan kreativitasnya. Kepekaan anak terhadap lingkungannya juga kurang, anak lebih senang membuang sampah sembarangan dan tidak mempedulikan tanaman yang tumbuh di sekitarnya.

Tujuan utama bermain kreatif yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. semua anak memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi anatr anak yag satu dengan anak lainnya.

Kegiatan yang bertujuan meningkatkan kecerdasan naturalis pada penelitian ini dilakukan dua siklus. Setiap siklus dilakukan pertemuan 10 kali. Siklus pertama dimulai pada tanggal 12-16 Desember 2016 dilanjutkan tanggal 3-7 Januari 2017. Sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 9-20 Januari 2017. Pada siklus pertama anak bermain kegiatan Bermain kreatif berbasis area dengan tema pembelajaran rekreasi sub tema tempat rekreasi dan peralatan yang dipakai rekreasi. Anak dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri 5 anak dalam satu kelompoknya. Dalam satu hari area yang dibuka sebanyak 4 area. Semangat dan inisiatif anak untuk bermain terlihat sekali. Karena dari hasil pengamatan yang tuntas yaitu meningkat sebesar 60% dengan rincian sebagai berikut: mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra sebesar 50% atau 10 anak tuntas; mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra 60% atau 12 anak tuntas; mampu memberi makan binatang peliharaan 65% atau 13 anak tuntas; terbiasa merawat dan melindungi tanaman 65% atau 13 anak tuntas.

Peningkatan ini terjadi karena anak-anak bersemangat melakukan kegiatan dan merasa tertantang bermain di area yang disediakan. Selanjutnya pada siklus II kegiatan dilaksanakan mulai tanggal 9- 20 Januari 2017, dengan tema rekreasi sub tema kendaraan darat dan udara, dan kendaraan laut. Kegiatan ini memberikan daya tarik tersendiri kepada anak karena tema yang di bahas dekat dengan mereka. setelah melihat kekurangan dari siklus I peneliti beserta teman peneliti melakukan refleksi dan melakukan perbaikan dengan membagi kelompok sejumlah 5 satu kelompok terdiri dari 4 anak.

Pada siklus dua anak mendapatkan pengalaman baru dengan bahan bekas. Anak diberikan kebebasan berkreasi sesuai dengan imajinasinya mereka. dan hasil pengamatan menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis anak meningkat sebanyak 25% dari nilai 60% di siklus pertama meningkat menjadi 85%. Dengan rincian: mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra sebesar 90% atau 18 anak tuntas; mampu mengenal lingkungan sekitarnya melalui panca indra 85% atau 17 anak tuntas; mampu memberi makan binatang peliharaan 80% atau 16 anak tuntas; terbiasa merawat dan melindungi tanaman 85% atau 17 anak tuntas Berdasarkan hasil pengamatan maka dinyatakan bahwa kecerdasan naturalis anak meningkat sebanyak 85% dari kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 80%. Dan kegiatan bermain kreatif berbasis area dapat meningkatkan kecerdasan naturalis.

### Simpulan

Kegiatan bermain kreatif berbasis area untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak di kelompok Bermain Amanah dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I dibagi menjadi 4 kelompok satu kelompok terdiri dari 4 orang Dan siklus II dibagi menjadi 5 kelompok kegiatan lebih variatif dengan memadukan kegiatan di siklus I dan siklus II. Melalui bermain kreatif berbasis area menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 35% anak yang tuntas dalam kecerdasan naturalisnya, naik di siklus I menjadi 65%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dan terjadi peningkatan sebanyak 25%. Hasil yang dicapai pada siklus II tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditetapkan, yaitu 80% dari keseluruhan anak mendapat nilai dengan kategori tuntas yaitu nilai 80. Peningkatan nilai rata-rata ini membuktikan keberhasilan bermain kreatif berbasis area untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak.

### Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andrianto, Dedi. 2016. *Perencanaan dan Pembelajaran PAUD Memahami Hak Anak untuk Mengembangkan Tema Pembelajaran*, Modul Pelatihan TOT HIMPAUDI. Pati:, HIMPAUDI.
- Armstrong, Thomas. 2004. *Menerapkan Multiple Intelgences di Sekolah*. Bandung:Kaifa. 2004
- Gardner, Howard, *Multiple Intelgences*, Batam:Interaksara, 2003
- Hainstock, Elizabeth B. 1999. *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*, Jakarta:Pustaka Delapratasa.
- Hainstock, Elizabeth. 1999. *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Pra Sekolah*. Jakarta:Pustaka Delapatrasa.
- Hurlock, B. Elizabeth. 2012. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- Lee Gutek, Gerald. 2015. *Metode Montessori*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

- Martini, Jamaris. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta:UNJ.
- Masruroh, Ninik. 2014. *Manajemen Inovasi Pembelajaran*. Jakarta:Mitra Wacana Media.
- Munib, Achmad. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang:UNNES.
- Nurani, Yuliani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:UNJ.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Oktia Rosa, Vika. "Optimalisasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains Dengan Media Boneka Horta". *Skripsi*. Bengkulu:UNB. 2014.
- Puji Astuti, Henny. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini 1*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizema Putra, Sitiatava. 2013. *Design Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta:Diva Press.
- Rohman, Arif. 2006. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta:Laksbang Mediatama Yogyakarta.
- Santrock, W, John. 2011. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sriayu, Rita. "Pelaksanaan Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak di TK Masjid Syuhada' Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta:UIN. 2015.
- Subekti, Sri. 2015. *Pengelolaan Sampah Rumah Tangga 3R Berbasis Masyarakat*. Semarang: UNPAD.
- Sugandi, Achmad. 2005. *Teori Pembelajaran*. Semarang:Universitas Negeri Semarang Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Hikayat.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Tanjung, Amrizal, *Waste Management Program In Indonesia (reduce, Reuse, Recycle Program)*, Materi pelatihan pengelolaan sampah tanggal 23 Oktober 2015.
- Ulfa, Maria. *Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Surabaya:Surabaya Intellectual Club. 2007.
- Wulandari, Dian. 2015. *Evaluasi Penerapan Beyond Centers And Circle Time (BCCT) Pada Pembelajaran Kelompok B di TK An Nur Sleman*. Yogyakarta:UIN.
- Yusuf, Syamsu, LN. 2001. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

