



KUMPULAN ABSTRAK JURNAL

KOLEKSI E-DEPOSIT

PERPUSTAKAAN

NASIONAL

TEMA PENDIDIKAN
2020



PERPUSTAKAAN NASIONAL
REPUBLIK INDONESIA

Penyusun : Cut Jamilah
Penyunting : Wenny Altje Palar

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

Luluk Iffatur Rocmah

ABSTRAK

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

Kata kunci : kecerdasan naturalis, bermain Messy Play

Nama jurnal : Pedagogia : Jurnal Pendidikan

Volume : Vol 5, No 1 (2016)

DOI : <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.88>

PENINGKATAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MAZELAILY ROSIDAH

LAILY ROSIDAH

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan, karena rendahnya kemampuan visual spasial anak di TK Utsmanil Hakim, Tanah Sareal-Bogor. Siswa belum bisa menentukan arah kanan-kiri, mengenal warna, kesulitan mengingat dan mengelompokkan bentuk geometri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan maze. Penelitian ini dilakukan di TK Utsmanil Hakim, Tanah Sareal-Bogor dengan subjek penelitian 12 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *action research*. Hasil penelitian menunjukkan permainan maze yang dibuat berbagai modifikasi dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Rata-rata kecerdasan visual spasial anak pra tindakan adalah sebesar 44.27%. Peningkatan pada siklus pertama sebesar 33.43 % sehingga rata-rata kecerdasan spasial anak sebesar 77,7%. Siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 7.19%, sehingga nilai rata-rata kecerdasan visual spasial anak yang diperoleh pada siklus kedua sebesar 84.89%.

Kata kunci : Kecerdasan Visual Spasial, Permainan Maze, Anak Usia Dini

Nama jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 8 Nomor 2 November 2014

DOI : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3593>

PENGARUH METODE BERCERITA DAN POLA ASUH ORANG TUATERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL

Mila Karmila

ABSTRAK

Anak-anak mendapatkan masalah dalam mengeksplorasi tindakan emosional, sehingga kecerdasan emosional anak usia dini perlu dikembangkan. Hal ini terjadi karena orang tua tidak membimbing anak dalam jalur yang benar dan guru menggunakan metode konvensional atau tradisional dalam mengajar dimana guru sebagai pusat pengajaran dan proses belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode cerita dan polaasuh orang tua terhadap kecerdasan emosional anak. Desain penelitian adalah 2x4 penelitian eksperimental faktorial. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Sampel adalah semua siswa TK kelas B Al-Hidayah dan Daarul Qur'an School, Semarang selatan. 20 anak diajarkan bercerita dengan boneka tangan dan 19 anak-anak diajarkan bercerita dengan buku cerita. Instrumen penelitian terdiri 30 pertanyaan tentang bimbingan orang tua dan 29 pertanyaan tentang pengamatan mengenai kecerdasan emosional. Teknik analisis data adalah ANAVA dua arah dipercepat oleh hipotesis t-Dunnet. Hasil penelitian adalah metode cerita menggunakan boneka kain lebih efektif dalam mengembangkan kecerdasan emosional anak dibandingkan dengan bercerita menggunakan buku dengan nilai $df \hat{I} \pm = 0,05$. Kecerdasan emosional anak yang menggunakan pola asuh otoritatif jauh lebih tinggi dibandingkan dengan orang tua menggunakan pola asuf otoriter, memanjakan permisif dan permisif acuh tak acuh. Akhirnya, bimbingan orang tua dengan menggunakan metode otoritatif sangat berpengaruh signifikan dengan tingkat kecerdasan emosional anak.

Kata kunci : Kecerdasan Emosional, Metode Bercerita, pola asuh

Nama jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 7 Nomor 2 November 2013

Doi : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3884>

PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR DAN KECERDASAN LINGUISTIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Rahmah Novianti

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah memahami pengaruh efek dari permainan kartu dan kecerdasan linguistik terhadap keterampilan membaca permulaan. Permainan yang digunakan dalam penelitian adalah permainan kartu terdiri dari, pertama: sebuah gambar dan kata, kedua: gambar dan huruf. Kecerdasan Linguistik dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, linguistik di tingkat tinggi dan bahasa tingkat rendah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pengobatan dengan tingkat 2x2. Oleh karena itu, analisis data menggunakan ANAVA dua cara dan Uji-t. Hasil penelitian ini adalah: 1) ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan seorang anak pada awal keterampilan membaca, antara anak yang diberikan permainan kartu kata dengan anak yang diberikan permainan kartu huruf, 2) tindakan antara permainan kartu dan kecerdasan linguistik dalam keterampilan membaca permulaan, 3) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi, keterampilan membaca dimulai diberi permainan kartu gambar dan kata dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan permainan kartu gambar dan huruf, 4) pada anak-anak yang memiliki kecerdasan linguistik rendah, keterampilan membaca dimulai lebih tinggi diberikan permainan kartu gambar dan huruf dibandingkan dengan kelompok anak yang diberikan kartu gambar dan kata. Temuan menyebabkan rekomendasi untuk menggunakan permainan kartu untuk membantu anak-anak dalam keterampilan membaca permulaan. Orang tua dan guru harus tahu tentang kemampuan anak-anak sebelum mengajar anak-anak membaca, sehingga dapat menggunakan kartu permainan *properly*.

Kata kunci : Permainan Kartu, Kecerdasan Linguistik, dan Awal Keterampilan Membaca

Nama jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 7 Nomor 2 November 2013

DOI : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3875>

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Yusdiana Yusdiana

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui pembelajaran kooperatif di TK As-Syifa di Serang. Data yang dikumpulkan melalui observasi partisipan dengan wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan video rekaman. Analisis data dan interpretasi menunjukkan bahwa hasil peningkatan sebesar 21,05%. Pada satu perbandingan kuantitatif dari inteligen hubungan antar pribadi anak sebelum dan setelah aksi. Angka penutur asli 13; Data mentah Pretest Jumlah Score 858; Merata-ratakan Kelas Pretest 66; Data mentah post test Jumlah Score 1184; Merata-ratakan Kelas posttest 91.08. Berlandaskan hasil ini,peneliti sarankan: (1) Guru harus menciptakan satu belajar mungkin berjalan, nyaman dan ceria, membuat media yang mana bertujuan meningkatkan inteligen hubungan antar pribadi anak dapat dirangsang dengan baik; (2) sekolah, persiapkan lebih baik fasilitas dan membedakan infrastruktur dukungan itu untuk mendukung kecerdasan interpersonal untuk meningkatkan interaksi sosial, komunikasi, sosialisasi, empati, dan kerjasama.

Kata kunci : Kecerdasan Interpersonal, Pembelajaran Kooperatif, Penelitian Tindakan

Nama Jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 8 Nomor 2 November 2014

Doi : <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3604>

ANALISIS PENGEMBANGAN KECERDASAN LOGIS MATEMATIS ANAK USIA 5-6 TAHUN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL

Anik Lestaringrum , Myrnawati Crie Handini

ABSTRAK

Penelitian bertujuan mendeskripsikan permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun, kemudian jenis permainan tradisional apa yang dapat diterapkan dalam pengembangan kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang akan digunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dimana akan menguraikan secara lengkap paparan hasil penelitian melalui teknik observasi yang dilakukan di lapangan secara rinci dan jelas supaya mendapatkan gambaran terkait pengembangan kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun menggunakan permainan tradisional. Berdasarkan data yang diperoleh Penelitian ini dilakukan di lembaga TK di wilayah Kecamatan Grogol, kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur tahun 2016. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan logis matematis terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun, (2) permainan tradisional congklak dan engklek dapat mengembangkan kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini sebagai wawasan, kajian pengembangan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan kecerdasan anak yang lain dan terus menggali berbagai jenis permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci : kecerdasan logis matematis, anak usia 5-6 tahun, permainan tradisional

Nama Jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 11 Nomor 2 November 2017

DOI : <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.02>

MODEL ASESMEN INFORMAL KECERDASAN JAMAK ANAK USIA 4 – 5 TAHUN

Kuntjojo Kuntjojo, Intan Prastihastari Wijaya

ABSTRAK

Desain yang digunakan untuk penelitian ini adalah desain penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model Borg dan Gall. Model asesmen yang dihasilkan adalah model asesmen informal kecerdasan jamak anak usia 4 dan 5 tahun, pelaksana asesmen adalah guru kelas, waktu dan tempat pelaksanaan asesmen bersifat fleksibel. Uji coba I model asesmen dilakukan di TK Negeri Pembina Kota Kediri dengan subjek penelitian anak Kelompok B sebanyak 38 anak dan uji coba II dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Mojoroto Kota Kediri dengan subjek penelitian anak Kelompok A sebanyak 61 anak. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa model asesmen kecerdasan jamak anak usia 4 dan 5 tahun memenuhi syarat validitas dan reliabilitas serta mudah untuk diterapkan di lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci : model asesmen, kecerdasan jamak, anak usia 4 dan 5 tahun

Nama jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 12 Nomor 1 April 2018

DOI : <https://doi.org/10.21009//JPUD.121.08>

GERAK DAN LAGU SEBAGAI MODEL STIMULASI PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI

Resa Respati, Lutfi Nur, Taopik Rahman

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta di lapangan mengenai kondisi pembelajarann pendidikan anak usia dini saat ini yang kecenderungannya masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang digunakan masih terkesan monoton dan belum mampu mengoptimalkan aspek perkembangan anak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi pembelajaran gerak dan lagu dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan melalui desain kelompok pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dan lagu dapat memberikan kontribusi secara positif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini secara signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Kecerdasan kinestetik, Gerak, Lagu

Nama jurnal : JPUD Jurnal Pendidikan Usia Dini

Volume : Volume 12 Nomor 2 November 2018

DOI : <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.13>

**PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN MENUMBUHKAN
KECERDASAN MORAL SECARA KOMPETITIF**

Ening Widaningsih

ABSTRAK

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sebagai salah satu bidang studi dalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif, latar belakang tersebut sebagai berikut, yaitu bahwa muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Yang terletak pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi /berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Kata Kunci : Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, Kecerdasan Moral, Siswa SD

Nama Jurnal : Eduhumaniora jurnal Pendidikan Dasar

Volume : Vol 4, No 2

DOI : <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2826>

VIDEO SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DALAM RANGKA MENDUKUNG KEBERHASILAN PENERAPAN KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR

Agustiningsih Agustiningsih

ABSTRAK

Tujuan kurikulum 2013 akan dapat terwujud apabila didukung dengan beberapa faktor (kunci kesuksesan) yang salah satunya ialah kreativitas guru yang disesuaikan dengan kemajuan IPTEK. Kemajuan IPTEK, memberikan ruang kepada guru untuk dapat menciptakan berbagai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada buku siswa dan buku guru, sudah ada contoh media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran hanya masih terbatas pada media visual. Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang diamanahkan pada kurikulum. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN Ajung 03 Jember. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ditunjukkan dari hasil penghitungan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol yang menunjukkan bahwa sebesar 7,8 dan sebesar 1,998, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,8 > 1,998$ dari $df = 65$ pada taraf signifikansi 5% sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media video atau dengan kata lain ditolak dan diterima. Mengacu pada hasil penelitian disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan video terhadap hasil belajar siswa sehingga video dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013.

Kata kunci : Penerapan Video, Kurikulum 2013, Penelitian Eksperimen

Nama jurnal : Pedagogia : Jurnal Pendidikan

Volume : Vol 4, No 1 (2015)

DOI : <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>
