

C. Eny Kusumaningsih Dan Ar Koesdyantho:
*Penggunaan Multimedia Dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Menemu Kenali
Multiple Inteligensi Siswa Kelompok A Tk Mesen Surakarta Tahun Pelajaran 2010 - 2011*

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KONSELING UNTUK MENEMU KENALI MULTIPLE INTELIGENSI SISWA
KELOMPOK A**

TK MESEN SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2010 - 2011

Oleh : C. Eny Kusumaningsih dan AR Koesdyantho

FKIP Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Abstraks: Tujuan penelitian ini adalah Pemanfaatan Multimedia dalam Layanan Bimbingan Konseling untuk Menemu Kenali Multiple Intelegensi Siswa Kelompok A TK Mesen Surakarta Tahun Pelajaran 2010 – 2011, **Metode PenelitanTempat Dan Waktu Penelitian Tempat Penelitian dilaksanakan di TK Mesen, Jl. Surya No. 67 Surakarta. Penelitian dilaksanakan 3 bulan yakni bulan Oktober 2010 sampai dengan Desember 2010.** Bentuk dan strategi penelitian menggunakan penelitian kualitatip, menggunakan diskripsi tentang penggunaan multimedia dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk menemu kenali Multipel intelegensi pada siswa kelompok A di TK Mesen Surakarta. **Hasil Penelitian,** menunjukkan Tk Mesen Surakarta memiliki kesiapan yang sangat baik dari sisi guru yang dituntut semua harus menguasai kemampuan multi media yang baik, kemampuan berbahasa inggris yang baik terutama bahasa inggris untuk anak. Dari sisi sekolah fasilitas penunjang kearah penggunaan alat-alat multimedia sudah layak dang tidak tertinggal. Dari sisi murid Tk Mesen Surakarta memiliki murid-murid yang dari kalangan yang secara sosial ekonomi tergolong menengah keatas, sehingga sejak keci murid-murid TK mesen sudah tidak asing dengan perangkat multimedia, terpenuhi kebutuhan gizi dan kesehatannya dengan baik dan sudah dibiasakan mengikuti semua ketrampilan baik dallam bidang seni,olahraga, maupun kemampuan kognitifnya.Sebagai kesimpulan Bimbingan dan Konseling Taman Kanak-kanak dapat menjangkau pada sasaran yang tepat baik kepada orangtua,guru maupun murid.

Kata Kunci: BK TK, Multimedia, Multipel Intelegensi

PENDAHULUAN

Dunia anak merupakan dunia yang menyenangkan dan menantang, bereksplorasi dengan dirinya dan lingkungan disekitar dengan cara bermain. Dengan bermain anak menyerap berbagai hal yang ada dilingkungannya, mengenal seni, mengembangkan kemampuan fisik motorik, bersosialisasi dengan teman – temannya, bertumbuh segi kejiwaannya. Untuk itu, pada masa kanak – kanak, diperlukan keselarasan dalam pendidikan baik itu dilingkungan rumah maupun di lingkungan sekolah.

Didalam kegiatan belajar mengajar, sering kali pendidik menemukan berbagai kesulitan, baik itu dalam menemukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi yang diajarkan sehingga tepat sasaran sesuai tujuan yang telah ditetapkan maupun dengan tingkah laku para peserta didik yang terkadang sulit untuk dipahami dan diupayakan jalan pemecahannya oleh guru itu sendiri. Selain memberikan pengajaran dikelas, guru juga menjadi pembimbing

bagi para peserta didik di sekolah termasuk didalamnya adalah bimbingan individual.

Tujuan pendidikan TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan untuk anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka guru TK memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan peserta didik. Sejak usia dini mereka diajarkan untuk kreatif serta secara bertahap dibawa masuk kedunia yang lebih luas yakni dunia Taman Kanak-Kanak yang lebih sesuai akan karakteristik yang di minta pada usia tersebut, dimana anak akan meniru apapun yang dirasa unik maupun menarik bagi anak.

Seiring dengan berkembangnya dunia ke arah globalisasi, terutama dengan majunya teknologi, mau tidak mau dunia pendidikan anak – anak juga turut menyesuaikan diri. Termasuk di dalamnya adalah sarana pendidikan. Sarana belajar di dalam kelas maupun sarana yang berada

di luar kelas termasuk alat permainan mulai bergeser. Jika dahulu anak – anak belajar dengan menggunakan alat manual, pussle, lego, buku, pensil dan krayon maka sekarang anak mulai mengenal komputer dan peralatan multimedia lain sebagai alat bantu belajar.

Sekolah TK, terutama diperkotaan mulai memperkenalkan komputer sejak anak – anak masuk di kelompok A (usia 4- 5 tahun), bahkan memanfaatkan multimedia sebagai sarana belajar sejak Kelompok Bermain (usia 2 – 4 tahun). Dalam memanfaatkan multimedia juga di sesuaikan dengan tema dan matrik kegiatan belajar sehingga apa yang diberikan selaras dan mampu mencapai sasaran pembelajaran bagi anak TK.

Jika disekolah sudah tersentuh tehnologi multimedia, tentulah di rumah juga anak – anak sudah mendapat juga, mengingat majunya tingkat finansial dari orang tua murid. Yang harus di cermati disini adalah, bagaimana perilaku orang dewasa dilingkungan rumah anak dalam memberikan batasan atau menetapkan

konsumsi multimedia bagi anak. Jangan sampai, anak mengkonsumsi multimedia secara berlebihan sehingga tujuan awal pemanfaatannya sebagai sarana belajar berubah menjadi sebaliknya, mengganggu perkembangan anak. Guru perlu membantu dengan memberikan bimbingan konseling bagi anak, orang tua maupun pengasuh anak perlunya menakar konsumsi multimedia bagi anak sehingga multimedia dapat memberikan pengaruh yang positif bagi tumbuh kembang anak. Hal ini memang perlu di tekankan, mengingat banyak orang tua siswa merupakan pengusaha maupun pekerja yang sibuk sehingga seringkali pendidikan anak diserahkan kepada saudara, pembantu rumah tangga maupun baby sister. Kita tahu bahwa pembantu rumah tangga dan baby sister rata – rata hanya memiliki pendidikan sekolah menengah pertama, sehingga pola pikir mengenai pemanfaatan multimedia bagi anak dalam belajar atau menumbuh kembangkan kemampuan diri berbeda dengan orang tua maupun guru di sekolah.

Guru juga perlu mencermati dengan seksama bagaimana paparan multimedia memberikan pengaruh bagi anak di kelas. Adakalanya anak yang tenang dan pendiam dikelasnya berubah menjadi atraktif dan tumbuh rasa ingin tahunya, sehingga bereksplorasi dengan menyentuh peralatan multimedia tersebut dengan cara yang tidak biasa. Anak yang sering ribut di dalam kelas, dapat menjadi tenang dan memiliki fokus yang baik ketika di dalam kelas multimedia karena tertarik dengan tampilan multimedia yang memadukan suara, gerak dan gambar.

Di TK Mesen Surakarta multimedia sudah diberikan sejak tahun 2002, selama ini sekolah menganggap perlu diberikan sarana itu sebagai pola pembiasaan sehingga anak tidak gagap teknologi ketika memasuki jenjang sekolah dasar. Namun semakin jauh, ternyata banyak anak yang mampu meraih prestasi dalam memanfaatkan multimedia ini, baik itu berkompetisi melawan teman sendiri dalam lomba tingkat sekolah maupun saat mengikuti lomba yang diselenggarakan

oleh sekolahan lain. Lomba tersebut bukan hanya lomba ketangkasan menggunakan komputer, namun juga lomba pusle, matematika, menulis, menggambar, speaking english, english sticking contest, lomba senam dan lain – lain.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui Bagaimana Penggunaan Multimedia dalam Layanan Bimbingan Konseling untuk Menemu Kenali Multiple Intelegensi Siswa Kelompok A TK Mesen Surakarta Tahun Pelajaran 2010 –2011

METODE PENELITIAN

Bentuk dan Strategi Penelitian

Bentuk penelitian menggunakan penelitian kualitatif., Sugiyono (2007) menyatakan bahwa : "Penelitian yang bersifat deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu atau kelompok, keadaan, gejala atau untuk menentukan frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala lain dalam lingkungan".

Sumber Data

Sumber data primer

Kepala Sekolah TK Mesen, Guru yang berhubungan dengan judul penelitian, Siswa TK Mesen, Orang tua murid

Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah dokumen sekolah / buku-buku ilmiah yang berhubungan dengan penelitian, catatan-catatan penting yang berkaitan dengan kegiatan siswa yang diteliti.

Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang ada di TK Mesen sebagai lokasi dan obyek penelitian. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berifat natural setting maka sumber datanya manusia.

Teknik Pengumpulan Data

*Studi Lapangan (Field research),
Wawancara, Pengamatan (Observasi),
Dokumentasi (Document Review)*

Validitas Data

Menurut Lexy J. Moleong (2002 : 178) adalah suatu tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan

sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan sebagai pembanding terhadap data itu. Adapun yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tehnik pemeriksaan data yang memanfaatkan triangulasi dengan sumber yaitu membandingkan data yang berasal dari tiga sumber yang berbeda.

Analisis Data

Adapun analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Karena data-datanya merupakan data kualitatif yaitu perwujudan informasi dan merupakan sumber data deskriptif yang luas dan berlandasan kokoh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkungan setempat.

Tiga tahap tersebut adalah:

Reduksi Data

Reduksi data sudah dimulai sejak peneliti mengambil keputusan tentang kerangka dan tentang kasus pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan tentang cara yang akan dipakai untuk pengumpulan data. Pada pengunpulan data dilakukan dengan

membuat ringkasan, menentukan batas-batas persoalan dan lain-lain.

Proses reduksi data ini akan terus berlangsung sampai laporan akhir selesai dikerjakan. Reduksi data adalah sebagian dari proses analisis, suatu bentuk analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang yang tidak penting dan mengatur data sedemikian sehingga kesimpulan akhir dilakukan.

Sajian Data

Tahap sajian data memberikan suatu upaya peneliti untuk merakit kembali semua data yang diperoleh dari lapangan selama kegiatan penelitian berlangsung. Data yang disajikan disini diambil dari data yang telah disederhanakan dalam reduksi data. Pada bagian ini harus ada gambaran yang menyeluruh tentang kesimpulan yang diambil, yang semua itu dirancang guna merakit informasi dalam bentuk yang bisa kompleks.

Sajian data memberikan argumen-argumen logis yang mengacu pada pengambilan kesimpulan. Atas dasar data-data dirakit dalam sajian data ini

mengantar kearah penarikan kesimpulan.

Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Sejak awal kegiatan penelitian dilakukan, seorang peneliti kualitatif sudah harus tanggap terhadap semua apa yang ditemui dilapangan penelitian. Memasuki tahap ini, peneliti harus sudah menyusun pola-pola, arahan sebab akibat (kausalitas) dan kemudian diakhiri dengan penyusunan kesimpulan. Untuk menguji kebenaran hasil kesimpulan, ada beberapa cara, dalam hal ini penulis menggunakan cara membandingkan dengan teori-teori yang ada dan hasil-hasil penelitian sebelumnya. Model analisis interakti, menunjukkan proses, yang terlihat pada waktu pengumpulan data, peneliti selalu membuat reduksi data dan sajian data. Artinya data yang terdiri dari bagian deskripsi dan refleksinya adalah data yang dikumpulkan. Dari sini peneliti menyusun penelitian singkat dengan pemahaman segala peristiwa yang disebut dengan reduksi data. Langkah ini diikuti dengan sajian data yang diperlukan sebagai dukungan sajian. Reduksi data harus

disusun pada saat peneliti sudah mendapatkan unit data dari sejumlah unit yang diperlukan dalam penelitian., maka peneliti mulai melaksanakan usaha untuk penarikan kesimpulan atau verifikasinya berdasarkan semua hal yang terdapat dalam reduksi data dan sajian data.

KAJIAN PUSTAKA

Multimedia

merupakan suatu tehnologi yang menggabungkan gambar, suara, grafik dan tulisan di dalam produksi yang berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif.

(Gatot Pramono, 2008), menyatakan bahwa multimedia secara umum merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data , mediaini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Definisi lain multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi,

audio dan gambar video.

Definisi yang lain dari multimedia yaitu menempatkan dalam konteks seperti yang dilakukan oleh Hofstetter(2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membat dan menggabungkan teks, grafik,audio,gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai yang melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Objek Multimedia (a)Teks, merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dlam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada audiens dengan cepat karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.Hofsetter dalam situs yang mengupas tentang definisi multimedia <http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia2.pdf> menyatakan bahwa kebanyakan sistem multimedia dirancang dengan menggunakan teks karena teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide – ide dan menyediakan instruksi-instruksi kepada

user (pengguna). **(b)** Image / Gambar, Secara umum image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. **(c)** Animasi, animasi merupakan pembentukan gerakan dari berbagai media atau obyek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek – efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. **(d)** Audio Penyajian suara atau audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan penjelasan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect). Salah satu bentuk bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia adalah waveform audio yang merupakan format file audio yang berbentuk digital. Kualitas produknya bergantung pada sampling rate (banyaknya sample perdetik). **(e)** Video, Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikasi jika dibandingkan dengan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen - elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung prnggambaran yang terlihat hidup. **(f)** Interactive Link Sebagian dari multimedia adalah interactive, dimana pengguna dapat menekan mouse atau obbjek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Interactive link dengan informasi yang dapat dihubungkannya secara keseluruhan sering kali dihubungkan sebagai hypermedia, secara spesifik hal ini disebut hypertext (hotword), hypergraphics dan hypersound menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan. Interactive link diperlukan bila pengguna

menunjuk pada suatu objek atau button agar dapat mengakses program tertentu. Interactive link diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara peng-aksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linier dan non-linier. Informasi linier adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi non-linier dapat ditampilkan langsung sesuai dengan kehendak pengguna.

Bimbingan Konseling di TK

Pada tahun 2003, terjadi perubahan mendasar terhadap pelaksana bimbingan dan konseling di sekolah.

Undang-undang nomor 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat (4) :

Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor. Dengan demikian penggunaan istilah guru BK di lingkungan sekolah akan berubah menjadi konselor sekolah.

Paradigma ini mengacu pada pelaksana konseling adalah konselor. Dengan kata lain bahwa konselor termasuk salah satu tenaga pendidik.

Bimbingan dan konseling di sekolah merupakan satu kesatuan (integral) dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Dengan kata lain bahwa pelaksanaan pendidikan atau pembelajaran di sekolah akan mempunyai ketergantungan yang timbal balik antara proses belajar klasikal di kelas dengan bantuan bimbingan dan konseling. Pelayanan Bimbingan dan Konseling akan efektif dan lebih berhasil apabila disesuaikan karakteristik perkembangan pada diri klien atau konseli. Maka dalam BK TK Harus diperhatikan tugas-tugas perkembangan anak TK, yang antara lain sebagai berikut (Ernawulan Syaodih. 2005)

Tugas Perkembangan Siswa Taman Kanak-kanak

Siswa TK pada umumnya adalah individu yang mempunyai kisaran umur antara 4 – 7 tahun. Menurut Hurlock (1994), pada usia ini tugas perkembangan fisik yang terjadi

pada antara lain adalah:

1. Tinggi badan, tinggi badan anak usia ini kurang lebih 46,6 inci atau sekitar 100-120 cm.
2. Berat badan, berat badan anak usia TK atau pada usia 6 tahun setidaknya harus enam atau tujuh kali dari saat mereka dilahirkan.
3. Perbandingan tubuh, pada usia anak TK pertumbuhan fisik (tubuh) akan semakin memperlihatkan bentuknya seperti wajah tetap kecil tetapi dagu lebih besar, perut rata (tidak buncit) dan dada yang lebih bidang dan rata.
4. Postur tubuh, postur tubuh anak TK pada umumnya dibagi menjadi tiga yaitu gemuk lembek (endomofrik), kuat berotot (mesomofrik) dan kurus (ektomofrik).
5. Tulang dan otot, pada usia anak TK pertumbuhan tulang dan otot akan sangat bervariasi. Seringkali terlihat bahwa otot mereka semakin kuat dan besar, tetapi tampak lebih kurus walaupun berat mereka bertambah.
6. Lemak, anak yang endomofrik

cenderung memiliki lemak lebih banyak, anak yang mesomofrik cenderung memiliki jaringan otot yang banyak dibanding lemaknya, sedangkan anak ektomofrik mempunyai otot yang kecil dan sedikit jaringan lemak.

7. Gigi, anak usia ini sudah mulai muncul gigi tetap yang mempunyai celah diantara masing-masing gigi yang memungkinkan munculnya gigi baru. Lebih lanjut, Hurlock (1994) menyatakan bahwa perkembangan emosi yang sering terjadi pada masa kanak-kanak antara lain munculnya amarah, perasaan takut, cemburu, ingin tahu, iri hati, gembira, sedih dan kasih sayang.

Multiple Inteligensi

Tidak dapat dipungkiri bahwa kecerdasan merupakan sarana untuk belajar, pemecahan masalah, dan menciptakan sesuatu yang dapat digunakan dalam kehidupan. Sesuai dengan apa yang telah dikemukakan oleh

Gardner (1999) Multiple Intelligences melihat kecerdasan sebagai kapasitas untuk pemecahan masalah, membentuk produk yang dapat dinilai menurut satu atau lebih setting budaya. Sedangkan, istilah kecerdasan jamak merujuk pada multiple intelligence atau dapat pula disebut kecerdasan majemuk yang menurut Gardner (1983) terdiri atas delapan komponen, yakni;

kecerdasan verbal/linguistik

Kemampuan linguistik merujuk pada terbangunnya tradisi baca-tulis dan kebiasaan berkomunikasi. Hal ini dapat diamati melalui aktivitas mereka saat ada orang lain berbicara enderung mendengarkan dengan penuh perhatian. Dalam aktivitas belajar sehari-hari mampu menjalankan aktivitas membaca secara efektif, menulis dengan memperhatikan aturan penulisan, mampu berbicara di hadapan para audiens, dan bahkan dapat mempelajari bahasa asing dengan mudah.

logika matematik

Kecerdasan logis/ matematik mencakup

kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kemampuan menghitung. Kecerdasan ini memiliki karakteristik untuk mampu mengenal konsep kuantitas, waktu, sebab-akibat, mempersepsi objek, menggunakan simbol abstrak, memperlihatkan keterampilan logis dalam memecahkan masalah, mampu menguji hipotesis, menggunakan keterampilan matematis, menyukai operasi kompleks matematis, dan mampu berpikir matematis.

visual/spatial

Kecerdasan visual/spatial memiliki karakteristik belajar dengan melihat dan mengamati, mengenal wajah, objek, bentuk, dan warna, mampu beradaptasi dalam suatu lingkungan, berpikir dalam bentuk visual, dapat menciptakan grafik, chart dan peta, mudah mempelajari media visual, selalu senang terhadap gambar, dan cenderung menyukai seni.

music/rhythmic

Kecerdasan musik memiliki karakteristik seperti mendengarkan dan menghayati suara dan irama, mencari kesempatan untuk mendengarkan music, dan dapat

merespon suatu music dengan kinestetik tubuh.

bodi/kinestetik

Kecerdasan ini dapat dilihat melalui mereka yang berprofesi sebagai penari, aktor, dan atlit. Mereka ini memiliki keterampilan seni peran, atletis, menari, menyukai pengalaman belajar yang bersifat konkrit seperti field trip, role playing, dan latihan fisik. Mereka juga dapat menunjukkan keseimbangan, keanggunan, kecakapan, dan segala sesuatu yang melibatkan tugas fisik.

interpersonal

kecerdasan interpersonal terdiri atas kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan orang lain, memiliki simpati dan pengertian, menghayati motivasi dan tujuan seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal senang berinteraksi dengan orang lain, memelihara dan menjaga hubungan dengan orang lain, mengenal berbagai cara untuk berhubungan dengan orang lain, sering mempengaruhi opini orang lain, berperan serta dalam berbagai aktivitas

yang menuntut adanya kerja kolaboratif, mampu menyampaikan pandangan melalui komunikasi verbal dan nonverbal, sering mengekspresikan minat terhadap karir dan pekerjaan.

Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal yang berfungsi untuk mengelola diri secara pribadi seperti analisa diri, refleksi, menilai keberhasilan orang lain dengan memahami diri. Orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal betul-betul menyadari kawasan emosi yang terdapat dalam diri, mampu mengekspresikan perasaan dan pemikiran yang ada dalam diri, mengembangkan kepribadian yang akurat, memiliki system nilai dan etika, mencari tahu dan memahami pengalaman yang bersifat internal, dan berupaya untuk melakukan aktualisasi diri.

Naturalis.

Komponen inti kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam (flora, fauna, formasi awan, gunung-gunung), keahlian membedakan anggota- anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies

lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies baik secara formal maupun informal. Komponen kecerdasan naturalis lain adalah perhatian dan minat mendalam terhadap alam, serta kecermatan menemukan ciri-ciri spesies dan unsur alam yang lain. Anak-anak yang suka menyelidiki berbagai kehidupan makhluk kecil, seperti cacing, semut, dan ulat daun. Anak-anak suka mengamati gundukan tanah, memeriksa jejak binatang, mengorek-orek tanah, mengamati hewan yang bersembunyi, lalu menangkapnya.

Eksistensial

Kecerdasan eksistensial ini menyangkut kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia. Orang tidak puas hanya menerima keadaannya, keberadaannya secara otomatis, tetapi mencoba menyadarinya dan mencari jawaban yang terdalam. Pertanyaan itu antara lain: mengapa aku ada, mengapa aku mati, apa makna dari hidup ini, bagaimana kita sampai ke tujuan hidup.

Inteligensi ini tampaknya sangat berkembang pada banyak filsuf, terlebih filsuf eksistensial yang selalu mempertanyakan dan mencoba menjawab persoalan eksistensi hidup manusia. Filsuf-filsuf seperti Sokrates, Plato, Al-Farabi, Ibn Sina, Al-Kindi, Ibn Rusyd, Thomas Aquinas, Descartes, Kant, Sartre, Nietzsche termasuk mempunyai inteligensi eksistensial tinggi.

Anak yang menonjol dengan inteligensi eksistensial akan mempersoalkan keberadaannya di tengah alam raya yang besar ini. Mengapa kita ada di sini? Apa peran kita dalam dunia yang besar ini? Mengapa aku ada di sekolah, di tengah teman-teman, untuk apa ini semua? Anak yang menonjol di sini sering kali mengajukan pertanyaan yang jarang dipikirkan orang, termasuk gurunya sendiri. Misalnya, tiba-tiba ia bertanya, "Apa manusia semua akan mati? Kalau semua akan mati, untuk apa aku hidup?"

Finansial

Kecerdasan finansial kecerdasan finansial adalah kemampuan seseorang untuk

mengelola sumber daya baik di dalam dirinya sendiri maupun di luar dirinya untuk menghasilkan uang. Disini terdapat konsep yang jelas bahwa yang membuat kita kaya bukanlah uang yang membuat kita kaya adalah kemampuan finansial kita:kemampuan mengelola sumberdaya yang kita miliki sehingga menghasilkan. Hal ini selaras dengan apa yang Robert katakan di buku *Increase Your Financial IQ (2008) Tingkatkan Kecerdasan Finansial Anda*. Uang tidak membuat kita kaya. Uang adalah hasil dari kecerdasan finansial kita.

Kebiasaan mengasah kecerdasan finansial anak ini diperlukan agar anak belajar mandiri, membuat pilihan, mengetahui cara menetapkan dan mencapai sasaran, serta bertanggung jawab secara finansial. Selain itu dapat mengembangkan nilai positif yang kuat mengenai uang, juga menyadari bahwa uang bukanlah tujuan akhir melainkan hanya alat untuk mencapai sasaran yang lebih penting. (Amstrong, 2009)

PEMBAHASAN

Sarana dan Prasarana

TK Mesen berdirin sejak tahun 1959 dan mempunyai lahan yang dimanfaatkan secara penuh seluas 1800m2, dan memiliki fasilitas ruang sebagai berikut:

Ruang Belajar / Kelas	4 lokal
Ruang Area dan sentra	1 Lokal
R. Perpus. KB, Guru, Siswa	3 lokal
Ruang Aula	1 lokal
Ruang Aula Multimedia	1 lokal
Ruang Komputer	1 lokal
Ruang Bahasa	1 lokal
Ruang Guru	1 lokal
Ruang Kepala Sekolah	1 lokal
Ruang WC / Kamar Mandi	7 lokal
Ruang Penjaga Sekolah	1 lokal
Tempat sepeda / Emper	1 lokal
Kantin	1 lokal
Gudang	1 lokal

Sarana lain yang dimiliki antara lain: Perangkat multimedia, komputer, balok, pussle, peralatan role play, kieyboard, ensemble, drumband

HASIL PENELITIAN DAN

Kondisi Guru dan Tenaga Kependidikan gelar Sarjana, sisanya sedang menempuh pendidikan untuk dapat meraih gelar yang sama.

Jumlah guru di Taman Kanak – Kanak Mesen berdasarkan hasil obsevasi ada 11 orang . Beberapa orang guru sudah meraih

Jumlah Murid TK Mesen Pada tahun 2010

NO	KELOMPOK	JUMLAH
1	Kelompok Bermain	15 anak
2	Kelompok A1	15 anak
3	Kelompok A2	16 anak
4	Kelompok B	17 anak
Jumlah		63 anak

Peranan Guru dan multimedia

Guru Sekolah Taman Kanak – Kanak di tuntut untuk memahami karakteristik masing – masing siswanya dengan baik. Membantu meletakkan dasar perilaku positif yang kuat. Guru di Sekolah Taman Kanak – Kanak juga di tuntut untuk mampu mengenali multiple intellegensi di dalam diri masing – masing siswanya. Ternyata tidak mudah mengenali potensi anak TK Kelompok A di masa – masa awal belajar.

Sekolah memahami kesulitan – kesulitan tersebut sehingga digunakanlah multimedia bagi guru sebagai layanan bimbingan bagi siswa dikelas untuk membantu menemu kenali multiple intelegensi siswanya.

Guru didalam melakukan tugasnya sehari – hari terus berupaya meningkatkan kemampuan dirinya dalam menyampaikan materi ajar dan membantu siswanya menerima dengan lebih baik dan mempraktekkan hasil belajarnya

Guru multimedia terus memupuk kemampuan dirinya dalam menyampaikan materi belajar. Dengan cara:

- a. Memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan jaman.
- b. Penuh perhatian kepada siswanya, memupuk kepekaan dalam mengenali kemampuan belajar siswanya.
- c. Membantu perkembangan sosial emosional siswanya untuk berkembang dengan sehat dan ke arah yang lebih positif. Memberikan contoh – contoh konkrit yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Terus berkomunikasi dengan rekan guru, pihak yayasan, dinas terkait, orang tua siswa dan semua pihak lain yang membantu terselenggaranya kegiatan di sekolah sehingga tujuan pendidikan di sekolah tercapai
- e. Memberi teladan pendidikan untuk bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan cara membiasakan diri (guru) dengan cara melakukan ibadah menurut agama dan kepercayaan masing – masing.

Temuan Dilapangan

Adanya kesulitan pada kelas A pada awal-awal pengenalan multimedia bukan hanya adaptasi secara psikologis saja, tuntutan belajar dari sekolah mulai muncul di kelompok A. Sekolah memahami bahwa ada anak – anak tertentu yang pada dasarnya berbakat pada satu bidang akan tetapi terkendala pada kemampuan beradaptasi dengan peralatan yang digunakan di kelas

Dalam memanfaatkan multimedia memang tidak serta merta semua anak bisa.

Terutama dengan pemanfaatan komputer. Memerlukan waktu antara 2 – 4 kali tatap muka di kelas multimedia bagi siswa untuk dapat menggunakan peralatan dengan baik dan luwes. Pemanfaatan multimedia yang bersinergi dengan materi kelas memang terus dikembangkan. produsen software tidak begitu dalam mengenal kebutuhan belajar dari siswa kelompok A. Tidak semua guru menguasai multimedia dengan baik sehingga mampu membuat program

ataupun memanfaatkan software yang tersedia kemudian menyajikannya menjadimateri yang siap di gunakan untuk siswa. Tidak semua guru menguasai multimedia dengan baik sehingga mampu membuat program ataupun memanfaatkan software yang tersedia kemudian menyajikannya menjadimateri yang siap di gunakan untuk siswa. disinilah peran kepala sekolah sebagai koordinator di perlukan sehingga guru dapat maksimal menjalankan peran mengajarnya.

Hasil Observasi

1. Sebagian besar guru masih belum mampu menggunakan perangkat multimedia dengan baik meskipun peralatan yang terdapat di sekolahan cukup lengkap.
2. Materi belajar dalam bentuk perangkat lunak yang tersedia ditingkat pasar masih belum mampu menampung kebutuhan guru untuk menemu kenali semua (10) jenis multiple intelegensi.
3. Belum semua orang tua siswa memberikan dukungan bagi

perkembangan maksimal multiple intelegensi yang ditemu kenali oleh guru di sekolah

Hasil Wawancara Dengan Kepala sekolah

Dari wawancara dengan Ibu Fransisca Lilis Sutarni, S.Pd dapat diketahui bahwa pada prinsipnya sekolah memegang peran sentral. Bimbingan terintegrasi dalam program sekolah yang di laksanakan setiap hari. Sekolah juga menjalin hubungan kerjasama dengan orang tua siswa.

Pamanfaatan multimedia dalam layanan bimbingan untuk menemu kenali multiple intelegensi nampaknya membuahkan hasil dengan banyaknya di temukan siswa dengan multiple intelegensi

Interview dengan Ibu Samini (guru Kelas)

Guru memegang kendali yang besar dalam membimbing siswa setelah orang tua. Kerjasama antara guru dan orang tua siswa mutlak di perlukan, untuk mencapai perkembangan optimal siswa Kecerdasan siswa merupakan keunikan

dimana setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda dengan teman yang lain.

Menemukan, mengenali dan menumbuhkan kecerdasan siswa merupakan tujuan utama dari program sekolah

Sarana dan prasarana yang cukup lengkap disediakan oleh pihak sekolah dirasa cukup membantu Ibu Samini dalam mengajar di kelas. Dikelas A1 hampir masing - masing anak memiliki multiple intelegensi

Interview dengan Ibu Mei Endayani

Guru memegang peran kunci dan bekerjasama dengan orang tua siswa dalam membimbing siswa.

Bimbingan diberikan kepada siswa dengan memanfaatkan semua sarana pra sarana dan momen pribadi yang sesuai untuk perkembangan positif siswanya. Ada kerjasama dengan orang tua siswa dalam membantu mengarahkan dan mendidik siswa bersikap positif dimanapun ia berada.

Hasil interview dengan Orang Tua Siswa

Orang tua memiliki banyak pertimbangan

sebelum memasukkan anaknya di Taman Kanak – Kanak. Program sekolah di Taman Kanak – Kanak Mesen di rasa cukup baik

Penggunaan multimedia memang tidak didiskusikan karena bukan program baru dan tidak masalah anaknya mendapat paparan multimedia karena di rumah anak – anak juga mengkonsumsi multimedia

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data, dapat di simpulkan bahwa Penggunaan Multimedia dalam Layanan Bimbingan Konseling untuk Menemu Kenali Multiple Intelegensi Siswa Kelompok A TK Mesen Surakarta Tahun Pelajaran 2010 – 2011, menunjukkan hasil bahwa pemberian multimedia memberikan peran yang besar dalam menemu kenali multiple intelegensi.

Sekolah menyediakan program – program yang sesuai bagi tumbuh kembang siswa didiknya, tentu saja dengan tetap mengedepankan keberagaman pribadi masing – masing siswa.

Program yang terus disesuaikan latar belakang sos-ek maka anak – anak dengan perkembangan jaman dan didik beragam pula karakteristiknya di kebutuhan di masyarakat menjadi tawaran lingkungan Taman Kanak – Kanak Mesen. tersendiri bagi orang tua siswa. Beragam

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas, 2009. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Armstrong, Thomas, 1999. *7 Kinds of Smart: Identifying and Developing Your Many Intelligences*. New York: Plume.
- Arya,PK. 2008. *Rahasia Mengasah Talenta Anak*. Jogjakarta : Think.
- Ernawulan Syaodih. 2005. *Binbingan di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Gardner, Howard, 1993. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic.
- Gardner, Howard,2000. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic.
- Gatot Pramono, 2008. *Penggunaan multimedia Pembelajaran*. Jakarta : PTIKP DepDikNas.
- .Hurlock. EB, 2002. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Lexy Moleong, 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosdakarya.
- Sugiyono, 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Bandung: Citra Umbara.
- <http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia2.pdf>
- <http://www.snfconsulting.com/artikel03.html>
- <http://www.books.google.co.id>