



**KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
NOMOR 203 TAHUN 2021**

**TENTANG**

**PELAKSANA PENELITIAN BOPTN LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
TAHUN 2020 DENGAN DANA DIPA TAHUN 2021**

**REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

- Menimbang** :
- a. bahwa dalam pengembangan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya bidang penelitian dan pengabdian, dirasa perlu menyusun Pelaksana Penelitian BOPTN Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2020;
  - b. bahwa mereka yang namanya tersebut dalam lampiran keputusan ini dianggap mampu dan memenuhi syarat sebagai Penyelenggara Penelitian dimaksud
  - c. bahwa dikarenakan adanya refocusing dan realokasi anggaran Tahun 2020 untuk penanganan Pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) oleh pemerintah dan realisasi dilaksanakan di tahun 2021
  - d. bahwa dikarenakan adanya penerima bantuan BOPTN Tahun 2020 yang meninggal dunia.
  - e. bahwa dikarenakan adanya beberapa penerima bantuan BOPTN Tahun 2020 pindah tugas ke Instansi di Luar UIN SU
  - f. bahwa dari hasil kordinasi dan keputusan rapat pimpinan LP2M dengan pimpinan UIN SU Medan (Rektor dan Wakil Rektor bidang Akademik dan Kelembagaan) pada tanggal 25 Januari 2021 dan 17 Februari 2021.
  - g. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a,b,c,d,e dan f perlu menetapkan Keputusan Rektor tentang Pelaksana Penelitian BOPTN Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2020 dengan dana DIPA UIN SU Tahun 2021.
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 84, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4219);
  2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
  3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
  4. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 tentang Administrasi Pemerintahan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 292, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5601);
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 48, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4502);
  6. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 76, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5007);

7. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
8. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi Keagamaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 120);
9. Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2015 tentang Organisasi Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 8);
10. Peraturan Presiden Nomor 83 Tahun 2015 tentang Kementerian Agama (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 168);
11. Peraturan Menteri Agama Nomor 55 Tahun 2014 tentang Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Pada Perguruan Tinggi Keagamaan sebagaimana diubah dengan Peraturan Menteri Agama Nomor 4 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Agama Nomor 55 Tahun 2014 tentang Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat pada Perguruan Tinggi Keagamaan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 78);
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);
13. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1495);
14. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 9 Tahun 2018 Tentang Akreditasi Jurnal Ilmiah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 428);
15. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 69 Tahun 2016 Tentang Pedoman Pembentukan Komite Penilaian dan/atau Reviewer dan Tata Cara Pelaksanaan Penilaian Penelitian dengan Menggunakan Standar Biaya Keluaran sebagaimana diubah terakhir dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 27 tahun 2019 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 69 Tahun 2016 tentang Pedoman Pembentukan Komite Penilaian dan/atau Reviewer dan Tata Cara Pelaksanaan Penilaian Penelitian dengan Menggunakan Standar Biaya Keluaran (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 396);
16. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penelitian (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 759);
17. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 119/PMK.02/2020 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2021 (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 976).
18. Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 7320 Tahun 2020 Tentang Petunjuk Teknis Program Bantuan Penelitian, Publikasi Ilmiah Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LITAPDIMAS) Lanjutan Tahun Anggaran 2021
19. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 14 Tahun 2020 tentang Statuta UIN Sumatera Utara Medan
20. Keputusan Menteri Agama RI Nomor : 032402/B.II/3/2020 Tahun 2020 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

#### **MEMUTUSKAN**

- MENETAPKAN** : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN TENTANG PELAKSANA PENELITIAN BOPTN LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN TAHUN 2020 DENGAN DANA DIPA TAHUN 2021
- KESATU** : Menetapkan Pelaksana Penelitian BOPTN Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2020 Dengan Dana DIPA Tahun 2021

- Kedua : Menetapkan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan tentang Pelaksana Penelitian BOPTN Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan tahun 2020, pada tanggal 24 Januari Nomor 35 Tahun 2020 tidak berlaku.
- KETIGA : Kepada mereka yang namanya tersebut pada kolom 3 (tiga), bertugas sebagaimana tersebut pada kolom 4 (empat), diberikan bantuan dana sebesar tersebut pada kolom 5 (lima) lampiran I s.d. IX keputusan ini.
- KEEMPAT : Penelitian BOPTN Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2020 dengan Dana DIPA UIN Tahun 2021 ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan yaitu dari bulan Maret sampai dengan bulan Agustus 2021.
- KELIMA : Biaya yang timbul akibat diterbitkannya Keputusan ini dibebankan kepada dana DIPA Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Tahun 2021 sebesar Rp. 3.448.223.000 (*Tiga Miliar Empat Ratus Empat puluh Delapan Juta Dua Ratus Dua Puluh Tiga Ribu*)
- KEENAM : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan

Ditandatangani di : Medan  
Pada tanggal 23 Februari 2021



Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA  
NIP. 196108161983031007

Tembusan:

1. Sekretaris Jenderal Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. KPPN Medan II;
4. Yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

LAMPIRAN VII KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

NOMOR : 203 TAHUN 2021

TANGGAL : 23 Februari 2021

TENTANG

PELAKSANA PENELITIAN BOPTN LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
TAHUN 2020 DENGAN DANA DIPA TAHUN 2021

NO	JUDUL PENELITIAN	NAMA PENELITI/ JABATAN	KLUSTER	DANA
1	Strategi Daya Saing UMKM Industri Kreatif Menuju Go Global (sebuah Riset Peran dengan Penta Helix).	Muhammad Syahbudi (KETUA)	Penulisan dan Penerbitan Buku Berbasis Riset dan E-Book	Rp 45.496.000
2	Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional	MASGANTI SIT (KETUA)	Penulisan dan Penerbitan Buku Berbasis Riset dan E-Book	Rp 45.496.000



Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA  
NIP. 196108161983031007

Laporan Penelitian

Penulisan dan Penerbitan Buku Berbasis Riset dan E-Book (PT)

# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL



Oleh:

Dr. Masganti Sit, M.Ag.

No. Registrasi : 214010000035622

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LP2M)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

2021

LEMBAR PENGESAHAN  
PENELITIAN BOPTN 2021

---

Judul Penelitian : **OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL**

Kluster : **Penulisan dan Penerbitan Buku Berbasis Riset dan E-Book (PT)**

No Register : **No. Registrasi : 214010000035622**

Ketua Peneliti

Nama : Dr. Masganti Sit, M.Ag.

NIP : 196708211993032007

ID Peneliti :

Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda/IV-c

Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dana Penelitian : Rp. 45.000.000,-

Lokasi Penelitian : Medan dan Deli Serdang

Mitra Penelitian : TK Citra Indonesia, TK ABA 33, TK Hang Tuah, TK Chairul Athfal, TK Bunayya 7, TK Negeri Pembina, TK Cambridge, TK Bintang, RA An-Nida, dan TK Angkasa.

Jangka Waktu Penelitian : Mei-Oktober 2021

Medan, 31 Oktober 2021

Mengetahui

Ketua Peneliti

Ketua LP2M UIN SU



Dr. Hasan Sazali, MA

NIP. 197602220077011018

Dr. Masganti Sit, M.Ag.

NIP. 19670821

## SURAT PERNYATAAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dr. Masganti Sit, M.Ag.  
NIP : 196708211993032007  
ID Peneliti : 202108670108149  
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda/IV-c  
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jabatan : Ketua Penelitian

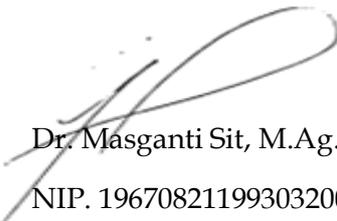
Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Judul penelitian "**Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional**" merupakan karya orisinil saya.
2. Jika di kemudian hari ditemukan fakta bahwa judul, hasil atau bagian dari laporan penelitian saya merupakan karya orang lain dan atau plagiasi, maka saya akan bertanggung jawab untuk mengembalikan 100% dana hibah penelitian yang telah saya terima, dan siap mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 31 Oktober 2021

Ketua Peneliti

  
Dr. Masganti Sit, M.Ag.  
NIP. 196708211993032007

## IDENTITAS PENELITI

Judul Penelitian : **Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional**

Kluster Penelitian : **Penulisan dan Penerbitan Buku Berbasis Riset dan E-Book PT**

Peneliti

Nama : Dr. Masganti Sit, M.Ag

NIP : 196708211993032007

NIDN : 2021086701

ID Peneliti : 202108670108149

Fakultas/Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SUMATERA UTARA

Alamat : Jl. Pancing I No. 35 B Medan

No. HP : 085373166946

Email : [masganti@uinsu.ac.id](mailto:masganti@uinsu.ac.id)

Penulisan dan Penerbitan Buku Berbasis Riset dan E-Book (PT)

**OPTIMALISASI**  
**Kecerdasan**  
**Majemuk**  
**ANAK USIA DINI**  
*dengan*  
**PERMAINAN TRADISIONAL**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M)  
Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan 2021

SAMPLE

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa:

**Kutipan Pasal 113**

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,- (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

**OPTIMALISASI**  
**Kecerdasan**  
**Majemuk**  
**ANAK USIA DINI**  
*dengan*  
**PERMAINAN TRADISIONAL**

**Dr. Masganti Sit, M.Ag.**



**OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI  
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL**

**Edisi Pertama**

Copyright © 2021

ISBN 978-623-384-025-5  
ISBN (E) 978-623-384-026-2  
15,5 x 23 cm  
x, 310 hlm  
Cetakan ke-1, November 2021

**Kencana. 2021.1669**

**Penulis**

Dr. Masganti Sit, M.Ag.

**Desain Sampul**

Irfan Fahmi

**Penata Letak**

Endang Wahyudin  
& Siti Maryam

**Penerbit**

KENCANA

Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun · Jakarta 13220

Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134

**Divisi dari PRENADAMEDIA GROUP**

e-mail: [pmg@prenadamedia.com](mailto:pmg@prenadamedia.com)

[www.prenadamedia.com](http://www.prenadamedia.com)

INDONESIA

Dilarang memperbanyak, menyebarkan, dan/atau mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

# KATA PENGANTAR

Bermain merupakan kebutuhan anak sebagaimana halnya bekerja bagi orang dewasa. Di dalam bermain anak-anak mengambil banyak berdasarkan persepsinya terhadap permainan tersebut. Sederetan psikolog meyakini bahwa bermain dapat menumbuhkembangkan potensi anak secara maksimal. Permainan yang baik adalah permainan yang melibatkan seluruh aspek perkembangan anak. Bermain sambil bergerak merupakan cara menyeimbangkan kelebihan energi dan kreativitas anak. Sayangnya saat ini banyak permainan yang mengurangi gerak anak, sebab hanya dilakukan dengan robot, *handphone*, *android*, atau *video game*. Permainan ini secara masif menyerang kehidupan anak, apalagi sebagian orang tua menganggap lebih aman anak bermain di rumah daripada di luar rumah bersama teman-temannya seperti anak-anak zaman saya masih kecil.

Pemerintah dan para pengelola pendidikan telah menyadari pentingnya bermain bagi anak. Mereka telah menawarkan berbagai cara untuk memberi kesempatan kepada anak bermain. Salah satu usulan yang dikemukakan adalah menghidupkan kembali permainan tradisional. Pilihan terhadap permainan tradisional didasarkan pada menghidupkan budaya bangsa dan memberikan kesempatan kepada anak untuk tumbuh seimbang antara fisik dan psikis. Anjuran penggunaan permainan tradisional di sekolah telah disambut para guru dengan baik, termasuk guru-guru lembaga pendidikan anak usia dini. Mereka berusaha membuat anak-anak tertarik dengan permainan tradisional yang sudah menjadi barang asing bagi anak. Para guru telah mengembangkan permainan tradisional menjadi *game* yang memiliki aturan dan tingkatan kesulitan.

Upaya para ini perlu dihargai dan didukung dengan memublikasi ha-

sil temuan mereka agar dapat digunakan para guru lain. Peneliti berupaya mengumpulkan dan menganalisis informasi serta menyajikan dalam sebuah buku yang dapat dijadikan para guru sebagai alternatif permainan di sekolah. Peneliti telah menemukan 10 lembaga pendidikan anak usia dini di Sumatra Utara yang *concern* dalam mengembangkan dan menggunakan permainan tradisional di dalam pembelajaran di sekolah. Mereka telah mengubah permainan tradisional menjadi fokus pembelajaran dengan mengubahnya menjadi *game* atau meletakkannya dalam sebuah sentra pembelajaran. Kami berusaha menyajikan hasil penelitian ini sealam mungkin sehingga informasinya dapat dialihkan ke sekolah lain. Harapan kami buku ini bermanfaat bagi semua pembaca. Kami mohon kritik dan saran dari pembaca untuk menutupi kekurangan dalam penyajian informasi dalam buku ini.

Terima kasih disampaikan kepada Rektor, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dan Kepala Pusat Penelitian UIN Sumatra Utara Medan karena telah memfasilitasi pendanaan dan administrasi penelitian ini. Terima kasih kepada para kepala sekolah dan guru-guru pada Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal 33-Medan, TK Hang Tuah 1 Medan, TK Chairul Athfal-Medan, TK Negeri Pembina Tebing Tinggi, TK Citra Indonesia-Medan, TK Angkasa Lanud Soewondo-Medan, Raudhatul Athfal (RA) An-Nida-Deli Serdang, TK Cambridge-Binjai, TKIT Bunayya 7-Deli Serdang, dan TK Bintang- Deli Serdang yang telah berkenan menjadi subjek penelitian dan memberikan data yang diperlukan dalam penelitian. Terima kasih kepada Saudara Zainal Abidin M.Pd. dan Taufik Hidayat Manurung yang telah berkenan menjadi menjadi tenaga pembantu peneliti dan sekretariat dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga semua bantuan yang diberikan menjadi amal saleh bagi semua. *Aamiin Ya Rabb al-'Alamiin.*

*Wassalam*

*Medan, September 2021*

**Masganti Sit**



# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1 METODOLOGI PENULISAN BUKU</b>	<b>1</b>
A. Dasar Pemikiran	1
B. Tujuan Penulisan Buku	5
C. Daftar Isi Buku	5
D. Kontribusi Penelitian	8
E. Waktu dan Tempat Penelitian	8
F. Metode Penelitian	8
Daftar Pustaka	9
<b>BAB 2 KECERDASAN MANUSIA DALAM AL-QUR'AN DAN HADIS NABI</b>	<b>13</b>
A. Kecerdasan Manusia dalam Al-Qur'an	13
B. Kecerdasan Manusia dalam Hadis	19
Daftar Pustaka	24
<b>BAB 3 TEORI-TEORI KECERDASAN MANUSIA</b>	<b>27</b>
A. Kecerdasan Intelektual	28
B. Kecerdasan Emosional	32
C. Kecerdasan Spiritual	35
D. Kecerdasan Majemuk	39
Daftar Pustaka	41

<b>BAB 4 TEORI KECERDASAN MAJEMUK DAN PERKEMBANGANNYA</b>	<b>45</b>
A. Sejarah Muncul dan Perkembangan Teori Kecerdasan Majemuk	45
B. Jenis-jenis Kecerdasan Majemuk	49
C. Indikator Pengukuran Kecerdasan Majemuk	52
D. Cara Mengukur Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini	73
Daftar Pustaka	75
<b>BAB 5 PERMAINAN TRADISIONAL</b>	<b>79</b>
A. Definisi dan Manfaat Permainan Tradisional	79
B. Pengembangan Permainan Tradisional	85
Daftar Pustaka	87
<b>BAB 6 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK MELALUI PERMAINAN <i>ENGKLEK BAJU</i></b>	<b>91</b>
A. Sejarah Permainan <i>Engklek Baju</i>	91
B. Manfaat Permainan <i>Engklek Baju</i>	93
C. Pengembangan Permainan <i>Engklek Baju</i>	95
D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan <i>Engklek Baju</i>	101
Daftar Pustaka	118
<b>BAB 7 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN <i>GALAH PANJANG</i></b>	<b>121</b>
A. Sejarah Permainan <i>Galah Panjang/Gobak Sodor</i>	121
B. Manfaat Permainan <i>Galah Panjang</i>	123
C. Pengembangan Permainan <i>Galah Panjang</i>	125
D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan <i>Galah Panjang</i>	131
E. Kecerdasan Majemuk dalam Permainan <i>Galah Panjang</i>	139
Daftar Pustaka	149
<b>BAB 8 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN <i>YEYE</i></b>	<b>151</b>
A. Sejarah Permainan <i>Yeye</i>	151
B. Manfaat Permainan <i>Yeye</i>	153



C. Pengembangan Permainan Yeye	157
D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk Melalui Permainan Lompat Yeye	163
Daftar Pustaka	186

**BAB 9 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN TUAN DOSEP 189**

A. Sejarah Permainan Tuan Dosep	189
B. Manfaat Permainan Tuan Dosep	190
C. Pengembangan Permainan Tuan Dosep	192
D. Ujicoba Permainan Tuan Dosep	196
Daftar Pustaka	205

**BAB 10 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN LENGGANG ROTAN (*HULA HOOP*) 207**

A. Sejarah Permainan Lenggang Rotan/ <i>Hula Hoop</i>	207
B. Manfaat Permainan Lenggang Rotan/ <i>Hula Hoop</i>	210
C. Pengembangan Permainan Lenggang Rotan/ <i>Hula Hoop</i>	213
D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan <i>Hula hoop</i>	216
E. Kecerdasan Majemuk dalam Permainan Lenggang Rotan/ <i>Hula hoop</i>	224
Daftar Pustaka	235

**BAB 11 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK  
MELALUI PERMAINAN BAKIAK 239**

A. Sejarah Permainan Bakiak	239
B. Manfaat Permainan Bakiak	240
C. Pengembangan Permainan Bakiak	241
D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Bakiak	244
Daftar Pustaka	262

**BAB 12 OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI  
MELALUI SENTRA PERMAINAN TRADISIONAL 265**

A. Latar Belakang Pengembangan Sentra Permainan Tradisional	265
B. Manfaat Sentra Permainan Tradisional	267
C. Jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Sentra	270



D. Implementasi Permainan dalam Sentra Permainan Tradisional di TK Bunayya 7	273
Daftar Pustaka	300
<b>TENTANG PENULIS</b>	<b>309</b>

SAMPLE



# METODOLOGI PENULISAN BUKU

## A. DASAR PEMIKIRAN

Pandangan terhadap kecerdasan berubah sejak munculnya teori kecerdasan jamak dari Gardner. Sebelumnya seorang yang dinilai cerdas adalah seorang yang pandai matematika, fisika, atau ilmu pasti lainnya, sedangkan seorang pandai berbahasa, bersopan santun, mengatur diri sendiri, pencinta alam, ahli agama, ahli musik, dan para olahragawan dipandang level kedua dari segi kecerdasan. Peminat ilmu pasti dipandang lebih cerdas dari peminat ilmu sosial. Gardner mengubah pandangan tersebut dengan meng-gagas tujuh kecerdasan yaitu kecerdasan bahasa, logis matematis, ruang, gerak dan tubuh, musik, sosial, dan diri sebagai jenis-jenis kecerdasan yang memiliki keistimewaan tersendiri. Tujuh kecerdasan tersebut berkembang menjadi 9 kecerdasan, yaitu kecerdasan alam dan spiritual (*exsistensialis*).

Pendapat ini menjadi dasar pertanyaan sebagian pendukung teori kecerdasan jamak yang menyatakan: siapakah yang lebih pintar Rudi Habibi dengan penemuan pesawat terbangnya, Rudi Hartono dengan kemampuannya mengalahkan lawan di arena pertandingan bulu tangkis, atau Rudi Hadiswarno yang menjadi penata rambut berkelas dunia. Tentu semuanya cerdas sebagaimana kecerdasan Einstein dan Mozart dalam bidang yang berbeda. Para ahli meyakini bahwa 60 persen kecerdasan seseorang dibawa lahir dan 40 persen berkembang dengan stimulasi lingkungan. Para ahli perkembangan anak juga menemukan bahwa 80 persen sel otak anak berkembang dari

usia 0-6 tahun dan 20 persen berkembang dari usia 7-12 tahun. Di sisi lain perkembangan intelektual anak berkembang sebesar 50 persen dari usia 0-6 tahun dan 30 persen berkembang dari usia 8-12 tahun, serta 20 persen berkembang dari usia 12-18 tahun (JE, 1989: 102).

Mengingat perkembangan otak sebagai *hardware* kecerdasan dan intelektual sebagai *software* kecerdasan sangat tinggi pada usia 0-6 tahun, maka perlu dilakukan stimulasi yang dapat mengembangkan kecerdasan pada masa ini. Di sisi lain sebab kecerdasan anak memiliki tampilan yang berbeda seperti teori Gardner, maka diperlukan stimulasi yang beragam pula pada anak agar kecerdasan anak dapat tampil maksimal. Berbagai teori menyatakan bahwa stimulasi kecerdasan anak harus melibatkan semua gerakan fisik anak. Semakin banyak anak bereksplorasi dengan seluruh fisiknya, maka semakin besar kemungkinan anak mengembangkan kecerdasan (Marsden & Weston, 2007). Saat ini banyak hal yang membuat anak kurang memiliki waktu bereksplorasi secara fisik, misalnya anak-anak lebih banyak menonton TV, bermain *video game*, bermain *game online*, atau menonton *video online*. Anak lebih banyak berkomunikasi dengan benda mati daripada benda hidup. Anak lebih banyak terduduk di depan alat permainan atau benda yang ditonton daripada bergerak dengan seluruh kemampuannya. Akibatnya anak mengalami obesitas, kurang bersosialisasi, dan egois (Fochesatto et al., 2021).

Gopnik (2019) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Jenis permainan yang baik adalah yang melibatkan fisik dan psikis anak, misalnya bermain engklek di mana anak harus aktif secara fisik dan juga didorong berpikir melakukan gerakan yang tepat agar tidak kalah. Penelitian Şener dan Çokçalışkan (2018) menemukan gaya belajar berkaitan dengan kecerdasan majemuk anak. Anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori cenderung memiliki kecerdasan yang sangat tinggi pada kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan naturalis. Gaya belajar yang beraneka ragam dapat ditemukan dengan cara belajar melalui bermain pada anak.

Oleh sebab itu, penelitian mencoba menemukan solusi pengembangan kecerdasan majemuk anak dengan menggunakan permainan-permainan tradisional yang telah banyak dilupakan disebabkan pola hidup yang telah berubah. Para orangtua lebih suka anaknya tinggal di rumah bermain *video game*, *game online*, atau bermain *handphone* daripada bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Alasan orangtua bermacam-macam, misalnya takut anak terpengaruh temannya dengan hal-hal yang tidak baik,



atau takut anak mengalami kecelakaan. Orangtua lebih merasa aman jika anaknya tetap berada di rumah atau di kamarnya meskipun orangtua tetap membiarkan anaknya melakukan hal-hal yang di luar kontrol orangtua. Orangtua juga menggunakan permainan dalam jaringan ini untuk tidak diganggu dengan kecerewetan anak (Zaini & Soenarto, 2019).

Sekolah juga memandang bahwa anak-anak kurang tertarik dengan permainan tradisional, sebab itu sekolah lebih memilih membelajarkan anak dengan audiovisual daripada mengajarkan anak melalui permainan. Misalnya guru ingin mengajarkan berhitung kepada anak. Guru lebih suka menggunakan video yang berkaitan dengan kegiatan berhitung daripada mengajak bermain congklak atau serimbang. Guru ingin mengajarkan sikap antre kepada anak, guru lebih suka mengajak anak menonton video daripada mengajarkan bermain kereta api. Bagi guru permainan tradisional membuang banyak waktu karena banyak target kurikulum yang harus dituntaskan. Para guru juga khawatir jika orangtua tidak setuju dengan penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran yang mengakibatkan target orangtua terhadap kemampuan anak setelah tamat sekolah pendidikan anak usia dini tidak tercapai. Mayoritas orangtua menilai bermain bukan belajar (Yus & Ray, 2017). Namun berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak, terutama permainan tradisional yang banyak melibatkan fisik anak.

Penelitian terhadap penggunaan permainan tradisional engklek, batu serimbang, dan kelereng telah dapat melatih anak usia sekolah dasar di Desa Hamparan Perak untuk membilang, membandingkan, dan kegiatan berhitung seperti menjumlah dan mengalikan. Permainan tradisional tersebut membuat anak usia sekolah dasar untuk menggambar garis, persegi, persegi panjang, trapesium, segitiga, dan lingkaran (Lestari & Siregar, 2017). Penelitian lain tentang peran permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak telah dilakukan oleh Lestaringrum (2017) yang menemukan bahwa permainan congklak dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak.

Sahidun (2018) juga pernah meneliti tentang peningkatan kecerdasan interpersonal anak dengan permainan tradisional daerah Ternate. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat sebesar 10% setelah bermain dengan permainan tradisional. Widayati (2016) dengan judul penelitian "Peningkatan Kecerdasaan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B," menginformasikan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan intrapersonal anak usia dini melalui kegiatan



an permainan tradisional. Penelitian ini dilakukan di TK Mardi Putra 03 Desa Sumber Brantas, Kota Batu-Malang. Metode yang digunakan adalah metode tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan mengacu pada desain model Kurt Lewin. Pada prasiklus hasil persentase kecerdasan intrapersonal anak berada pada angka 38,9%, kemudian pada siklus satu penelitian terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 61,24% dan pada siklus dua terjadi peningkatan sebesar 82,13%. Lis Nurhayati menyatakan bahwa permainan tradisional bermanfaat untuk: 1) mengembangkan kecerdasan intelektual, 2) mengembangkan kecerdasan emosional, 3) mengembangkan daya kreativitas, 4) anak menjadi lebih kreatif, 5) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak, dan 6) mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi: kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan interpersonal anak, kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, dan kecerdasan spiritual anak.

Nugrahastuti, Puspitaningtyas, Puspitasari, dan Salimi (2017) menyatakan bahwa terdapat nilai-nilai karakter pada permainan tradisional gobag sodor, cublak-cublak suweng, dan engklek. *Pertama*, Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor dapat antara lain adalah nilai kejujuran, nilai sportivitas, nilai kerja sama, nilai pengaturan strategi dan nilai kepemimpinan. *Kedua*, nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional cublak-cublak suweng adalah nilai kerja sama, nilai kerukunan, dan nilai kreativitas. *Ketiga*, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek yaitu melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi dan kesehatan.

Penelitian Niyati dan Kurniah (2016) menyatakan permainan tradisional congklak telah meningkatkan kecerdasan logika matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak secara signifikan, yang dibuktikan dengan hasil analisis t-test, pada siklus I dan siklus II, yakni dengan  $t\text{-hitung} = 5 \geq t\text{-tabel}$  ( $5\% = 2,26$  dan  $1\% = 3,25$ ). Permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal (Ningsih, 2016), kecerdasan naturalis (Nurhayati, 2012), dan kecerdasan musik (Novela dan Yeni, 2020).

Penelitian tentang penggunaan permainan tradisional terhadap kecerdasan jamak telah banyak dilakukan, namun penelitian masih dilakukan secara parsial, satu permainan untuk mengembangkan satu kecerdasan, padahal di dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran harus dilakukan holistik mencakup kemampuan agama, moral, kognitif, fisik, sosial, dan emosional. Pembelajaran yang ditujukan pada satu aspek saja akan membuat



perkembangan aspek lain tertunda. Penelitian ini akan mengukur kecerdasan apa saja yang dapat dikembangkan dengan satu permainan tradisional, sehingga aspek yang belum dapat dimodifikasi dalam permainan.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagian sekolah telah mengembangkan permainan tradisional sebagai menu pembelajaran, meskipun dalam bentuk ekstrakurikuler. Namun pengembangan tersebut belum dituliskan dalam sebuah literatur atau buku panduan yang disebarluaskan sehingga dapat digunakan di sekolah-sekolah lain. Sebagian pengembangan tersebut telah dilaksanakan dalam pembelajaran secara rutin. Dalam penelusuran studi pendahuluan yang dilakukan peneliti tahun 2019, peneliti telah menemukan 10 sekolah di beberapa kabupaten kota di Sumatra Utara yang telah mengembangkan permainan tradisional sebagai menu pembelajaran atau sebagai stimulasi perkembangan anak. Pada salah satu sekolah telah dibentuk sentra bermain tradisional sebelum pandemi terjadi. Oleh sebab itu, peneliti ingin menulis sebuah buku yang pengembangan permainan tradisional dalam optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini.

## B. TUJUAN PENULISAN BUKU

Tujuan penulisan buku berbasis riset dan *e-book* ini ini adalah:

1. Terbitnya sebuah buku dalam bentuk cetak dan *e-book* yang berjudul *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*.
2. Menjadi sumber bacaan mahasiswa Prodi PAUD/PIAUD pada matakuliah pengembangan kecerdasan majemuk.
3. Menjadi sumber bacaan bagi pada dosen PAUD/PIAUD yang mengampu mata kuliah pengembangan kecerdasan majemuk.
4. Menjadi sumber bacaan guru untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini.

## C. DAFTAR ISI BUKU

Bab I Pendahuluan

- A. Dasar Pemikiran
- B. Tujuan Penulisan Buku
- C. Daftar Isi Buku
- D. Kontribusi Penelitian
- E. Waktu dan Tempat Penelitian



- F. Metode Penelitian
- Daftar Pustaka

Bab II Pandangan Islam terhadap Kecerdasan Manusia

- A. Kecerdasan Manusia dalam Al-Qur'an
- B. Kecerdasan Manusia dalam Hadis
- Daftar Pustaka

Bab III Teori Kecerdasan Manusia

- A. Kecerdasan Intelektual
- B. Kecerdasan Emosional
- C. Kecerdasan Spiritual
- D. Kecerdasan Majemuk
- Daftar Pustaka

BAB IV Teori Kecerdasan Majemuk dan Perkembangannya

- A. Sejarah Muncul dan Perkembangan Kecerdasan Majemuk
- B. Jenis-jenis Kecerdasan Majemuk
- C. Indikator Pengukuran Kecerdasan Majemuk
- D. Cara Mengukur Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini
- Daftar Pustaka

Bab V Permainan Tradisional

- A. Definisi dan Manfaat Permainan Tradisional
- B. Jenis-jenis permainan tradisional dan tata cara penggunaannya
- C. Pengembangan permainan tradisional
- Daftar Pustaka

Bab VI OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK MELALUI PERMAINAN ENGLEK BAJU

- A. Sejarah Permainan Engklek Baju
- B. Manfaat Permainan Engklek Baju
- C. Pengembangan Permainan Engklek Baju
- D. Uji Coba Permainan Engklek Baju
- Daftar Pustaka

BAB VII OPTIMALISASI KECERDASAN MEJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN GALAH PANJANG

- A. Sejarah Permainan Galah Panjang
- B. Manfaat Permainan Galah Panjang
- C. Pengembangan Permainan Galah Panjang
- D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Galah



Panjang  
Daftar Pustaka

**BAB VIII OPTIMALISASI KECERDASAN MEJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN YEYE**

- A. Sejarah Permainan Yeye
  - B. Manfaat Permainan Yeye
  - C. Pengembangan Permainan Yeye
  - D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Yeye
- Daftar Pustaka

**BAB IX OPTIMALISASI KECERDASAN MEJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN TUAN DOSEP**

- A. Sejarah Permainan Tuan Dosep
  - B. Manfaat Permainan Tuan Dosep
  - C. Pengembangan Permainan Tuan Dosep
  - D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Tuan Dosep
- Daftar Pustaka

**BAB X OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI MELALUI LENGANG ROTAN**

- A. Sejarah Permainan Lenggang Rotan (*Hula hoop*)
  - B. Manfaat Permainan Lenggang Rotan (*Hula hoop*)
  - C. Pengembangan Permainan Lenggang Rotan (*Hula hoop*)
  - D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk dengan Permainan Lenggang Rota (*Hula hoop*)
- Daftar Pustaka

**BAB XI OPTIMALISASI KECERDASAN MEJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN BAKIAK**

- A. Sejarah Permainan Bakiak
  - B. Manfaat Permainan Bakiak
  - C. Pengembangan Permainan Bakiak
  - D. Ujicoba Permainan Bakiak
- Daftar Pustaka

**BAB XII OPTIMALISASI KECERDASAN MEJEMUK ANAK MELALUI SENTRA PERMAINAN TRADISIONAL**

- A. Sejarah Sentra Permainan Tradisional
- B. Manfaat Sentra Permainan Tradisional
- C. Jenis-jenis Permainan di Sentra Permainan Tradisional



- D. Pengembangan Kecerdasan Majemuk Dengan Permainan Tradisional  
Daftar Pustaka

## **D. KONTRIBUSI PENELITIAN**

Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan informasi berbagai permainan tradisional yang telah dikembangkan dan digunakan para guru mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini. Secara praktis para peneliti lain dapat menguji permainan tersebut untuk mengembangkan aspek lain dari kecerdasan majemuk yang telah diteliti dalam buku ini.

## **E. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dari bulan Maret sampai September 2021. Tempat penelitian Kota Medan, Kota Binjai, Kota Tebing Tinggi, dan Kabupaten Deli Serdang di Sumatra Utara. Lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah sekolah yang telah mengembangkan permainan tradisional dan menerapkannya dalam pembelajaran secara rutin sebelum pandemi atau setelah pandemi terjadi. Ada 10 sekolah yang dijadikan tempat penelitian, yaitu:

1. Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Kota Medan
2. Taman Kanak-kanak Hang Tuah 1 Kota Medan
3. Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi
4. Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Soewondo Kota Medan
5. Taman Kanak-kanak Bintang Deli Serdang
6. Raudhatul Athfal An-Nida' Deli Serdang
7. Taman Kanak-kanak Chairul Athflal Kota Medan
8. Taman Kanak-kanak Citra Indonesia Kota Medan
9. Taman Kanak-kanak Cambridge Kota Binjai
10. Taman Kanak-kanak Islam Bunayya 7 Deli Serdang

## **F. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif model Miles dan Huberman dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan, dengan melakukan kajian perpustakaan tentang kecerdasan dan permainan tradisional, dan mengamati penyelenggaraan permainan tradisional di lembaga pendidikan anak usia dini



- baik secara langsung maupun melalui video dokumentasi sekolah.
2. Mengumpulkan informasi melalui wawancara dan pengamatan via video atau foto yang ada di sekolah tentang permainan tradisional yang telah dikembangkan dan membuat kisi-kisi pengamatan guru terhadap kecerdasan majemuk yang muncul selama bermain.
  3. Mereduksi data yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian dan mengklasifikasi data sesuai dengan rumpunnya.
  4. Menuliskan hasil wawancara dan hasil pengamatan anak ketika bermain dalam rekaman video.
  5. Mengembalikan deskripsi wawancara kepada informan untuk meminta tanggapan terhadap hal-hal yang dituliskan untuk mengecek kebenaran catatan lapangan yang dibuat peneliti.
  6. Menuliskan pemaparan data dengan mengaitkan data yang satu dengan lainnya dalam bentuk-bentuk.

Data dikumpulkan berdasarkan atas fakta-fakta sesuai jenis data yang digunakan. Untuk mengumpulkan data primer, digunakan teknik wawancara dengan guru dan observasi perkembangan anak melalui video atau foto permainan yang disediakan sekolah serta hasil pengamatan guru terhadap kecerdasan anak yang muncul saat bermain. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif, analisis kuantitatif dan analisis deskriptif. Kombinasi metode analisis data diharapkan dapat memperoleh temuan yang lebih komprehensif dari data yang dikumpulkan dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Eka, Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi (2017) "Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional" dalam *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*, h. 273.
- Elizabeth, B Hurlock (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Erikson, Erik H., *Childhood and Society*. London: Paladin Books, 1977.
- Fochesatto, C. F., Gaya, A. C. A., Cristi-Montero, C., Brand, C., Dias, A. F., Ruschel Bandeira, D., Marasca, A. R., & Gaya, A. R. (2021). Association between physical fitness components and fluid intelligence according to body mass



- index in schoolchildren. *Applied Neuropsychology: Child*, 1–7. <https://doi.org/10.1080/21622965.2021.1924718>.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple Intelligences*. London. Harvard University
- Gopnik, Alison, "Let the Children Play, It's Good for Them", pada <https://www.smithsonianmag.com>, diunduh pada 23 September 2019.
- JE, Brown, *Nutrition Through the Life Cycle*. United State of America: Wardsworth; 1989.
- Jhon W. Santrock, *Child Development*, Boston: Pearson Education, 2010.
- Johnsen, E.P. & Christie, J.F. (1986). Pretend play and logical operations. In K. Blanchard (Ed.). *The many faces of play* (pp. 50-58). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Lestari, W., & Siregar, N. (2017). Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Hamparan Perak. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(3), 305–311. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i3.9253>.
- Marsden, E., & Weston, C. (2007). Locating quality physical education in early years pedagogy. *Sport, Education and Society*, 12(4), 383–398. <https://doi.org/10.1080/13573320701600621>.
- Mega Dwi Niyati, Nina Kurniah dan Norman Syam, *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak*, dalam *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2016, Vol 1 (2), 78-83.
- Miles, Matthew dan A. Michael Huberman. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*, London: Sage Publication.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK Al-Akhyar Purwakarta Kelompok B). *Tunas Siliwangi*, 2(No.1), 30–47. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/307/228>.
- Nofrans Eka Saputra dan Yun Nina Ekawati, "Tradisional Games in Improving Children's Basic Abilities", *Jurnal Psikologi Jambi*, Volume 2, No 2, Oktober 2017, e-ISSN: 2580-7021, h.48-53.
- Novela, T., & Yeni, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Talempong Pacik Terhadap Kecerdasan Musikal Di Taman Kanak-Kanak Nurul Hidayah Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 33–38. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.423>.
- Nurdiana Siregar dan Wiwik Lestari tahun 2018, "The Role of Traditional Games In Developing The Mathematical Ability of Age Of Basic Schools" dalam *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidik-*



- an *Matematika* Vol. 2 No 2, April 2018, <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika>, diunduh tanggal 22 Juli 2019, h. 1-7.
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 1(2252), 39–48.
- Piaget, Jean (1962). *Play, Dreams, and Imitation in childhood*. New York: W.W. Norton & Co.
- Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. (1973). *Memory and intelligence*, London: Routledge and Kegan Paul. 1973.
- Pratiwi, Ade Ratih dan Yulia Ayriza. (2018). "Improvement of Interpersonal and Intrapersonal Intelligence Through Traditional Games," dalam *Psychological Research and Intervention*, 1(1), 2018, 1-9 Available online at: <http://journal.uny.ac.id/index.php/pri>, h, 1-9.
- Sahidun, Nurfitri, "Increasing Early Childhood Interpersonal Intelligence through Indigenous Games," *Journal of Early Childhood Care & Education* Vol. 1 No.1, March 2018, h. 13-17.
- Şener, Sabriye dan Ayten Çokçalışkan, "An Investigation between Multiple Intelligences and Learning Styles" dalam *Journal of Education and Training Studies* Vol. 6, No. 2; February 2018 ISSN 2324-805X E-ISSN 2324-8068.
- Serli Marlina dan Rismareni Pransiska (2017), "The Effectiveness of Traditional Games on the Development of Social Ability of Children in Kindergarten of Baiturridha Padang Pariaman" dalam *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 169 International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017).
- T. Hoerr (2007), *Buku Kerja Multiple Intellegences*, Bandung: Mizan Pustaka, h. 15.
- Widayati. (2017). "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B" dalam *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, Volume 4, Nomor 2, Oktober 2017, h. 164-170.
- Yus, A., & Ray, D. (2017). "Persepsi Orangtua dan Guru Tentang Bermain dan Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Tematik*, 6(4), 1–9. <file:///C:/Users/ACER/Downloads/8494-17322-2-PB.pdf>.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.





# KECERDASAN MANUSIA DALAM AL-QUR'AN DAN HADIS NABI

## A. KECERDASAN MANUSIA DALAM AL-QUR'AN

Kecerdasan adalah kemampuan menyelesaikan masalah yang dimiliki manusia sebagai sebuah keunikannya dibandingkan makhluk lain di bumi. Allah telah menganugerahkan tingkat kecerdasan yang berbeda di antara manusia. Allah juga menjadikan kecerdasan menjadi syarat seseorang dibebani atau dibebaskan dari syariat. Misalnya seorang yang gila atau seorang masih anak-anak tidak dibebani dosa ketika meninggalkan syariat Allah. Di dalam Al-Qur'an tidak ditemukan kata yang berarti kecerdasan seperti kata *al-fathanah* (pemahaman), *adz-dzaka'* atau *an-nubl* (pemahaman dengan hati yang cepat), *al-hadzaqah* (kemahiran dalam segala pekerjaan), dan *an-najabah* atau *al-kayyis* (cerdas). Kata-kata yang mewakili kecerdasan dengan makna yang berbeda-beda dalam Al-Qur'an antara lain, '*aql* (kemampuan berpikir), *al-lubb* (pemilik pengetahuan), *al-bashar* (kemampuan berargumentasi), *an-nuha* (kemampuan mencegah perbuatan buruk), *al-fiqh* (kemampuan memahami), *al-fikr* (kemampuan berpikir), *an-nazdar* (kemampuan berpikir abstrak), *at-tadabbur* (kemampuan berpikir sebab akibat), dan *az-zikr* (kemampuan mengingat).

'*Aql* (kemampuan berpikir) merupakan kata-kata yang dikaitkan dengan manusia tidak dengan makhluk lain. Kata '*aql* dengan segala turunannya

ditemukan 49 kali dalam Al-Qur'an. Umumnya kata 'aql selalu digunakan dalam bentuk kata kerja sekarang (*fi'il mudhari'*) dan 1 (satu) kali dalam bentuk kata kerja lampau (*fi'il madhi*). Hal ini menunjukkan bahwa manusia harus menggunakan akalunya selama hidupnya sebab akal menjadi pembeda bagi manusia untuk menentukan sesuatu yang benar dan yang salah. Penggunaan kata akal selalu dikaitkan dengan kemampuan manusia menggunakan akalunya dalam menjadi dirinya untuk tetap berbuat kebaikan. Allah berfirman dalam QS. *Shaad/38: 43* yang artinya: "Mengapa kamu menyuruh orang lain mengerjakan kebaikan, sedangkan kamu melupakan dirimu sendiri, padahal kamu membaca Kitab (Taurat), tidakkah kamu berpikir?" Allah juga menegaskan bahwa orang-orang yang tidak berakal yang mengikuti tradisi nenek moyang mereka menyembahkan berhala sedangkan ajaran Islam telah datang kepadanya (QS. *al-Baqarah/2: 170*). Penggunaan akal selalu dikaitkan dengan menggunakan telinga, lidah, dan mata (QS. *al-Baqarah/2: 171*).

*Al-lubb* artinya pemilik pengetahuan atau ahli ilmu. Kata *al-lubb* disebutkan 43 kali dalam Al-Qur'an. 17 kali dalam bentuk *ulu* (أُولُو) dan 26 kali dalam bentuk *uli* (أُولِي) (Shihab, 2007). Shihab (2007) mengartikan *al-lubb* sebagai inti pembicaraan. Asfahani mengartikan *ulul al-bab* sebagai makna inti akal yang bersih dari kerancuan berpikir. Kata *ulul al-bab* selalu dikaitkan anugerah kecerdasan yang diberikan Allah kepada manusia untuk memahami ajaran Allah. Misalnya firman Allah dalam QS. *al-Baqarah/2: 269* yang artinya: "Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa yang diberi hikmah, sesungguhnya Dia telah memberikan kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat (*ulul al-bab*)." Para *ulul al-bab* menggunakan pikirannya untuk memahami alam dan mengambil hikmah darinya, sebagaimana firman Allah dalam QS. *Ali 'Imran/3: 190* yang artinya: "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal. *Ulul al-bab* adalah orang mendapatkan hidayah dari Allah sehingga mereka memiliki sifat-sifat mulia antara lain menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangannya dengan istikamah.

*Al-bashar* bermakna kemampuan berargumentasi dari hasil pengamatan. *Al-bashar* berasal dari *bashar* yang berarti penglihatan. Mata merupakan salah satu sarana mendapatkan informasi yang diolah otak. Syaifuddin (2006) menyatakan proses informasi yang diperoleh dari penglihatan sampai ke otak melalui 4 (empat) langkah yaitu: 1) Cahaya dari benda yang diamati masuk ke dalam mata melalui pupil, 2) Lensa mata memfokuskan cahaya sehingga



bayangan benda yang dilihat jatuh tepat di retina mata, 3) selanjutnya ujung saraf penglihatan di retina menyampaikan bayangan benda yang di lihat ke otak, dan 4) akhirnya otak memproses bayangan benda tersebut sehingga terlihat oleh mata. Hasil penglihatan tersebut menjadi sumber pengetahuan baru yang masuk ke dalam otak. Allah telah menggunakan kata *tubshirun* yang mengingatkan manusia untuk menggunakan penglihatannya sebagai alat untuk memutuskan perbuatan benar dalam salah (QS. *an-Naml/27: 54*). Pada ayat itu Allah menceritakan percakapan Luth dengan kaumnya yang melakukan perbuatan homoseksual. Luth mengatakan homoseksual merupakan perbuatan keji (*fahisyah*) dan Luth bertanya kepada mereka apakah mereka tidak melihat kekejian perbuatan tersebut.

*An-Nuha* (kemampuan mencegah perbuatan buruk). Kata *an-Nuha* disebutkan dalam Al-Qur'an 2 kali, keduanya dalam QS. *Thaha/20* ayat 54 dan 128. Pada ayat 54 Allah berfirman yang artinya: "Makanlah dan gembalakanlah hewan-hewanmu. Sungguh pada yang demikian terdapat tanda-tanda bagi orang yang berakal. Di dalam Islam dilarang makan berlebih-lebihan dan dilarang memperlakukan hewan dengan tidak baik. Meskipun makanan tersebut halal tetapi Allah melarang makan berlebihan, sebagaimana firman Allah dalam QS. *al-A'raf/7: 31* yang artinya: "...makan dan minumlah tetapi jangan berlebihan.." Berbuat baik kepada hewan sangat dianjurkan di dalam Islam, terutama ketika seseorang melakukan penyembelihan hewan. Rasulullah bersabda yang artinya: "Sesungguhnya Allah telah mewajibkan ihsan (berbuat baik) atas segala sesuatu, maka apabila kalian membunuh hendaklah berlaku ihsan di dalam pembunuhan, dan apabila kalian menyembelih hendaklah berlaku baik di dalam penyembelihan, dan hendaklah salah seorang kamu menyenangkan sembelihannya, dan hendaklah ia mempertajam mata pisaunya" (HR. Muslim). Adapun pada QS. *Thaha/20* ayat 128 Allah menyindir orang-orang musyrik yang tidak mengambil pelajaran sebagai pemilik akal (*nuha*) terhadap bekas-bekas yang ditinggalkan Allah dari kisah-kisah orang-orang yang telah dibinasakan Allah karena kekafirannya. Misalnya kuburan Fir'aun di Mesir sebagai bukti bahwa Allah telah menenggelamkan Fir'aun dan pasukannya, tetapi dia menyelamatkan jasad Fir'aun sebagai bukti kekuasaan Allah (QS. *Yunus/10: 92*).

*Al-fiqh* bermakna kemampuan memahami. Kata *al-fiqh* ditemukan dalam QS. *at-Taubah/9: 122* dalam kalimat *liyataqqahu* yang bermakna untuk mendalami/memahami pengetahuan agama. Dalam ayat ini Allah memerintah sebagian kaum mukminin untuk mendalami pengetahuan agama dan memberi peringatan kepada kaumnya tentang ajaran-ajaran Allah agar me-



reka dapat menjaga diri dari api neraka. Kemampuan memahami merupakan rahmat terbesar yang diberikan Allah kepada manusia dibandingkan dengan makhluk lainnya. Kata *fuqaha* berasal dari kata *al-fiqh* yaitu seorang yang menguasai hukum-hukum Islam. Para *fuqaha* merupakan tempat bertanya bagi orang-orang yang memiliki pengetahuan terbatas tentang hukum-hukum agama. Allah berfirman dalam QS. *an-Nahl*/16: 43 yang artinya: "... maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui."

*Al-Fikr* artinya kemampuan berpikir. Kata *al-fikr* dapat ditemukan dalam 18 ayat Al-Qur'an yaitu pada QS. *al-Baqarah*/2: 210 dan 266; QS. *Ali 'Imran*/3: 191; QS. *al-An'am*/6: 50; QS. *al-A'raf*/7: 176 dan 184 ; QS. *Yunus*/10: 25; QS. *ar-Ra'd*/13: 3; QS. *an-Nahl*/16: 11, 44, dan 69; QS. *ar-Ruum*/30: 8 dan 21; QS. *az-Zumar*/39: 42; QS. *al-Jatsiyah*/ 49: 13; QS. *al-Hasyr*/59: 21; dan QS. *al-Muddassir*/74: 18. Semua ayat ini menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan, manfaat, cara, dan kedudukan berpikir dalam Islam. Hamka (1985: 209) ketika menafsirkan QS. *al-Muddassir*/74: 18 menyatakan bahwa ayat ini ditujukan untuk mencari kebenaran dengan berpikir jernih, meskipun pada waktu seorang tokoh Quraisy al-Walid al-Mugirah telah menerima Islam dengan pikirannya yang jernih tetapi dia tetap menolak masuk Islam karena hawa nafsunya. Allah mengecam orang yang memiliki kecerdasan tetapi mengikuti hawa nafsunya (QS. *al-A'raf*/7: 176). Kemampuan berpikir diberikan Allah kepada manusia agar mereka dapat meninggalkan larangan Allah minum *khamar* (QS. *al-Baqarah*/2: 219) dan menjauhi sikap riya (QS. *al-Baqarah*/2: 266).

*An-Nazdar* artinya kemampuan berpikir abstrak. Kata *an-nazdar* dapat ditemukan dalam QS. *al-Gasiyah*/88: 17 yang artinya: "Maka tidaklah mereka memperhatikan unta, bagaimana diciptakan?" Ayat ini memerintahkan manusia untuk berpikir tentang peristiwa kejadian alam yaitu unta. Unta merupakan binatang yang istimewa, dia bisa hidup di gurun pasir. Unta tidak memerlukan air pada musim dingin dan unta sanggup tidak minum selama 2 (dua) bulan apabila makanannya mengandung air dan unta sanggup tidak minum selama 2 (dua) minggu jika makanannya kering. Dalam kondisi ini unta akan mengalami penurunan berat badan, tetapi ajaibnya jika dia mendapatkan air minum, berat badannya akan kembali seperti semula dalam waktu beberapa menit saja. Air yang diminum unta tidak disimpan di dalam lambungnya tetapi di sela-sela badannya. Unta menggunakan air tersebut dengan sangat hemat, sehingga unta tidak pernah mengeluarkan terengah-engah dan hanya mengeluarkan keringat sangat sedikit (Shihab, 2002: 275).



Unta merupakan binatang yang sangat unik dan pernah menjadi mukzijat bagi seorang Nabi, yaitu Nabi Shaleh. Unta sangat patuh kepada manusia, meskipun dia tinggi dan besar tetapi dia sangat patuh kepada tuannya, meskipun kepada anak-anak, apalagi jika dipanggil dengan nada lembut dan indah. Penggunaan kata *an-Nazdar* yang dikaitkan dengan unta menunjukkan bahwa manusia memiliki kecerdasan menemukan nilai-nilai hikmah dari ciptaan Allah Swt..

*At-tadabbur* artinya kemampuan berpikir tentang sebab akibat. Kata *at-Tadabbur* selalu ditemukan dalam bentuk *afala yatadabbrun*. Kata *afala yatadabbrun* ditemukan dalam QS. *Muhammad/47: 24* yang artinya: "Maka tidakkah mereka memikirkan (sebab akibat) dalam Al-Qur'an atau hati mereka sudah terkunci." Shihab menafsirkan ayat ini dengan menyatakan bahwa Allah menegur manusia yang tidak dapat memahami petunjuk Al-Qur'an padahal mereka memiliki mata hati untuk memahami ajaran Allah di dalamnya. Adapun Zamakhsyari menafsirkan bahwa ayat ini menjelaskan orang-orang yang menutup hatinya untuk mengakui ajaran Allah yang disampaikan para Rasul-Nya. Ibnu Katsir mengutip sebuah riwayat ketika menafsirkan ayat ini. Katsir mengutip dari Ibnu Jarir yang telah meriwayatkan bahwa Bisyr telah menceritakan kepadanya berita dari Hammad Ibnu Yazid yang diperolehnya dari Hisyam bin Urwah dan diperolehnya dari ayahnya yang menceritakan bahwa pada suatu hari Rasulullah saw. membaca QS. *Muhammad/47: 24* yang artinya: "Maka tidakkah mereka memikirkan (sebab akibat) dalam Al-Qur'an atau hati mereka sudah terkunci." Maka seorang pemuda dari Yaman berkata: "Bahkan hatinya memang terkunci sehingga Allah sendirilah yang membuka dan menguakkannya." Umar r.a. sangat terkesan dengan pemuda tersebut, sehingga ketika Umar menjadi khalifah dia meminta bantuan darinya.

*Az-Zikr* artinya kemampuan memahami peringatan. Kata *az-zikr* di dalam Al-Qur'an yang bermakna mengerti ditemukan dalam QS. *Ali 'Imran/3: 7* yang artinya: Dia-lah yang menurunkan Al-kitab (Al-Qur'an) kepada kamu. Di antara (isi)-nya ada ayat-ayat yang *muhkamaat*, itulah pokok-pokok isi Al-Qur'an dan yang lain (ayat-ayat) *mutasyaabihaat*. Adapun orang-orang yang dalam hatinya condong kepada kesesatan, maka mereka mengikuti sebagian ayat-ayat yang *mutasyaabihaat* daripadanya untuk menimbulkan fitnah untuk mencari-cari takwilnya, padahal tidak ada yang mengetahui takwilnya melainkan Allah. Orang-orang yang mendalam ilmunya berkata: "Kami beriman kepada ayat-ayat yang *mutasyaabihaat*, semuanya itu dari sisi Tuhan kami" dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan



orang-orang yang berakal.” Shihab menafsirkan kata *zikir* dalam ayat ini sebagai kemampuan memahami peringatan dengan iman yang kukuh. Hamka memaknai *Yazkuru* dalam ayat tersebut bahwa sebagian besar manusia mampu memahami peringatan dan ajaran Allah dalam Al-Qur’an. Sementara al-Maraghi menafsirkannya sebagai kemampuan manusia menggunakan akal kuat yang untuk sebagai keistimewaan manusia dalam memahami ayat-ayat Al-Qur’an.

Kesembilan istilah di atas menunjukkan bahwa kecerdasan erat kaitannya dengan fitrah manusia sebagai hamba dan khalifah Allah di bumi. Allah memberikan kecerdasan kepada manusia agar dapat menerima ajaran Allah dengan ikhlas dari hasil pengamatan, pendengaran, dan pemahamannya terhadap ajaran Allah. Kecerdasan manusia menjadi sarana untuk dapat menerima ajaran Allah. Allah berfirman dalam QS. *al-Mujadilah/58: 11* yang artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” Ayat ini menunjukkan bahwa kecerdasan dengan keimanan adalah dua hal yang membedakan derajat manusia yang tinggi dan rendah. Seorang yang beriman tetapi tidak memiliki pengetahuan tentu derajatnya tidak sama dengan seorang yang beriman dan berilmu pengetahuan.

Allah meninggikan derajat seorang yang beriman dan berilmu pengetahuan sebab Allah menjamin bahwa orang yang paling takut terhadap Allah adalah ulama (orang memiliki pengetahuan). Allah berfirman dalam QS. *al-Fathir/35: 28* yang artinya: “... Di antara hamba-hamba Allah yang takut kepada Allah hanyalah para ulama...” Ayat ini menjelaskan bahwa untuk beriman dan taat kepada Allah, seseorang harus memiliki pengetahuan tentang sifat Allah dan mampu mengimani Allah dengan akal dan hatinya meskipun dia tidak dapat melihat Allah. Sebagaimana Allah berfirman dalam QS. *al-Mulk/67: 12* yang artinya: “Sesungguhnya orang-orang yang takut kepada Tuhannya yang tidak tampak oleh mereka, mereka akan memperoleh ampunan dan pahala yang besar.” As-Suyuthi menafsirkan ayat ini bahwa seorang yang takut kepada Allah yang tidak dapat dilihat olehnya atau orang lain merupakan suatu bukti bahwa dia takut dengan ketakutan yang benar-benar ikhlas kepada Allah Swt. Shihab menjelaskan bahwa karena rasa takut yang ikhlas menyebabkan mereka layak masuk surga.

Islam juga menjelaskan bahwa kecerdasan berkembang sejalan usia manusia. Seorang yang masih anak-anak memiliki kecerdasan yang terbatas dan berkembang sesuai usianya. Oleh sebab itu, anak-anak tidak dibebani dengan syariat sampai *baligh* atau *mukallaf* (Al-Hadith et al., 2019).



Kecerdasan juga menurun bagi orang-orang yang sudah tua dalam bentuk kepikunan (QS. *al-Hajj/22: 5*). Pertumbuhan dan perkembangan manusia berdampak pada kecerdasannya, sebab itu Allah membebaskan syariat kepada orang-orang yang telah dewasa dan memberikan keringanan kepada orang-orang yang sudah pikun atau sangat tua. As-Suyuthi dengan mengutip Ikrimah menyatakan bahwa orang-orang yang selalu membaca AL-Qur'an tidak akan mengalami nasib menjadi terlalu tua dan pikun, sebab ibarat tanaman yang kering tetap disirami air, maka dia akan tetap segar sampai ajal menjemputnya.

## B. KECERDASAN MANUSIA DALAM HADIS

*Fathanah* artinya cerdas, yaitu kecerdasan. *Fathanah* merupakan salah satu sifat yang dimiliki para Nabi, yang tergolong pada kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan transendental. Seorang Nabi harus cerdas sehingga dia dapat menguasai informasi dan memahaminya dengan baik, agar dia tidak keliru dalam menyampaikan ajaran Allah kepada manusia. Seorang Muslim juga harus cerdas sebab dia berkewajiban menyampaikan ajaran Islam kepada yang lainnya. Rasulullah bersabda: "Sampaikanlah dariku walau satu ayat" (HR. Bukhari). Untuk dapat menyampaikan ajaran Islam diperlukan kecerdasan dalam mengingat dan memahami informasi yang didengar atau dilihat. Dalam penyampaian ajaran Islam diperlukan ingatan yang kuat, kejujuran, dan keberanian dalam menyampaikan kebenaran. Rasulullah bersabda: "Siapa yang berbicara tentang Kitabullah berdasarkan pendapatnya sendiri (tanpa ilmu) walaupun benar dia tetap bersalah" (HR. Abu Dawud No. 3652). Hadis ini menunjukkan bahwa seorang yang menyampaikan ajaran Islam harus benar-benar memiliki ilmu pengetahuan. Rasulullah juga menyarankan seseorang menuliskan hal-hal yang dipelajari. Rasulullah bersabda: "Tulislah demi Dzat yang jiwaku berada dalam genggamannya, sungguh tidak ada ucapan yang keluar dari lisan Nabi kecuali kebenaran" (HR. Abu Dawud No. 3646).

Di samping kecerdasan intelektual, seorang Muslim dapat menunjukkan kecerdasan spiritual. Kecerdasan spiritual di dalam Islam ditunjukkan dengan kemampuan memilih hal-hal paling bermanfaat bagi hidupnya. Semua Muslim meyakini bahwa hidup di dunia hanyalah sarana untuk mencapai kehidupan yang kekal dan bahagia di akhirat. Oleh sebab itu, seorang yang cerdas menurut pandangan Rasulullah adalah seorang yang mempersiapkan kehidupan setelah mati. Rasulullah bersabda yang artinya: "Orang cerdas



adalah seorang yang mengoreksi dirinya dan berbuat untuk kehidupan setelah kematian” (HR. Tirmidzi). Hadis ini menjelaskan bahwa seorang yang cerdas adalah seorang yang memahami bahwa hidup ini hanya sementara. Seorang yang cerdas tidak akan menghabiskan seluruh usaha dan amalnya hanya untuk dunia, tetapi berbuat baik untuk investasi kehidupan akhirat.

Akhir-akhir ini kecerdasan spiritual telah dikembangkan menjadi kecerdasan transendental (*Transcendental Quotient/TQ*), yaitu kemampuan untuk memahami dan melaksanakan aturan transendental. Khusus bagi umat Muslim, aturan transendental tersebut adalah Al-Qur’an dan Sunnah Nabi Muhammad saw. TQ merupakan kecerdasan diri terbaik (*The Ultimate Intelligence*) sekaligus spiritualisme sesungguhnya (*The Ultimate Spiritualism*). Di dalam Islam kecerdasan ini menjadi inti utama dari seluruh kecerdasan yang ada. Rasulullah bersabda: “Demi Dzat yang jiwa Muhammad berada di tangan-Nya, sesungguhnya perumpamaan mukmin itu bagaikan lebah yang selalu memakan yang baik dan mengeluarkan yang baik. Lebah hinggap di ranting namun tidak membuatnya patah dan rusak” (HR Ahmad). Hadis ini menjelaskan dari hulu sampai hilir kehidupan manusia harus *istiqomah* dalam kebaikan, sebab hanya dengan *istiqomah* dalam kebaikan manusia bisa selamat dari godaan setan yang selalu berusaha meyakinkan manusia sebagai teman padahal sesungguhnya musuh yang nyata. Rasulullah bersabda tentang manfaat sikap *istiqomah* dalam kehidupan seorang Muslim: “Perumpamaan seorang Mukmin seperti lempengan emas, kalau engkau meniupkan (api) di atasnya ia menjadi merah, kalau engkau menimbanginya, tidaklah berkurang”(HR. Baihaqi).

Di samping kecerdasan intelektual dan spiritual, Hadis Rasul juga menjelaskan ciri kecerdasan emosional pada manusia. Beliau menjelaskan bahwa mengendalikan kemarahan merupakan cara yang tepat mengembangkan kecerdasan emosional. Rasulullah bersabda: “Jika salah seorang di antara kalian marah dan saat itu ia dalam keadaan berdiri, hendaklah dia duduk. Jika dengan begitu kemarahan dapat hilang. Itulah yang diharapkan. Namun jika belum hilang, hendaklah dia berbaring” (HR. Abu Dawud No. 4782). Pada Hadis lain Rasulullah bersabda: “Siapa yang menahan marahnya padahal dia mampu melampiaskannya, niscaya Allah akan memanggilnya pada Hari Kiamat di hadapan Allah seluruh makhluk, dan memberikannya kebebasan untuk memilih bidadari surga mana saja yang dia kehendaki” (HR. Abu Dawud No. 4777). “Rasulullah menganggap bahwa orang yang paling kuat dan cerdas adalah orang yang dapat mengendalikan jiwanya ketika sedang marah” (HR. Abu Dawud No. 4779).



Kecerdasan sosial ditunjukkan seorang Muslim dalam bentuk kemampuan bergaul dengan baik dengan orang lain. Rasulullah saw bersabda: “Orang mukmin itu tidak menyibukkan diri dalam keburukan dan dia bersifat mulia. Seorang pelaku maksiat dia selalu menyibukkan diri dalam keburukan dan tercela” (HR. Abu Dawud No. 4790). Rasulullah juga memerintahkan umatnya untuk menahan lidahnya dari menyakiti orang lain dengan kata-kata, Rasulullah bersabda: “Sungguh orang yang paling buruk kedudukannya di sisi Allah pada Hari Kiamat adalah orang ditinggalkan manusia karena takut kekejiannya” (HR. Abu Dawud No. 4792). Pentingnya menjaga lisan menyebabkan Rasulullah bersabda: “Wahai Aisyah, manusia yang terburuk adalah yang dimuliakan karena lisannya ditakuti” (HR. Abu Dawud No. 4794). Saat ini banyak orang ditakuti karena dia dapat menfitnah orang atau mengadu domba orang lain dengan kata-katanya. Rasulullah juga menjelaskan pentingnya menyambung silaturahmi dengan orangtua, sesama Muslim, bahkan dengan saudara-saudara yang masih musyrik. Rasulullah bersabda: “Tidak akan masuk surga orang-orang yang memutuskan tali silaturahmi” (HR. Bukhari). Allah menjanjikan kelapangan rezeki dan umur yang panjang bagi orang-orang yang selalu menyambung silaturahmi (HR. Bukhari).

Kecerdasan fisik juga dijelaskan Rasulullah sebagai bagian penting dari kecerdasan seorang Muslim. Rasulullah bersabda: “Orang mukmin yang kuat lebih baik dari orang yang mukmin yang lemah, namun pada masing-masing keduanya ada kebaikan. Bersemangatlah terhadap hal-hal yang berguna bagimu, mohon pertolonganlah terhadap Allah terhadap hal-hal yang berguna bagimu, mohon pertolongan kepada Allah jangan menjadi lemah. Jika kamu ditimpa sesuatu, jangan berkata seandainya aku berbuat begini, maka akan begini dan begitu, tetapi katakanlah Allah menakdirkan dan kehendak Allah pasti dilakukan. Sebab kata seandainya dapat membuka perbuatan setan (HR. Muslim). Mukmin kuat memang bukan hanya berarti fisik tetapi fisik merupakan bagian penting dari kekuatan mukmin dalam Hadis ini. Rasulullah menganjurkan umatnya untuk meminta kesehatan kepada Allah setelah dia meminta ampun atas dosa-dosanya. Rasulullah bersabda: “*Wahai Abbas, wahai paman Rasulullah saw mintalah kesehatan kepada Allah, di dunia dan akhirat*” (HR. Ahmad, al-Tumudzi, dan al-Bazzar).

Kecerdasan menurut Rasulullah berkembang sesuai dengan usia manusia. Rasulullah bersabda: “Catatan amal diangkat dari 3 (tiga) jenis orang, orang tidur sampai dia bangun, anak kecil sampai dia *baligh*, dan orang gila sampai dia sembuh dari gilanya” (HR. Ahmad). Hadis ini menjelaskan bahwa syariat dikaitkan dengan kecerdasan. Seorang yang masih anak-anak dipan-



dang belum sempurna kecerdasannya sehingga dia tidak dibebani kewajiban menjalan syariat Allah. Orangtua hanya perlu mengajarkan dan membiasakan agar setelah dia dewasa dapat menjalankan syariat Allah. Rasulullah bersabda: “Tidak ada pemberian orangtua untuk anak-anaknya yang lebih utama dari akhlak mulia” (HR. at-Tirmidzi). Pada Hadis lainnya Rasulullah bersabda: “Seseorang mendidik anaknya itu lebih baik baginya daripada ia menyedekahkan (setiap hari) satu *sha*” (HR. at-Tirmidzi).

Rasulullah juga mengajarkan manusia untuk memiliki kecerdasan dalam perniagaan sebagai cara mencari nafkah yang dilakukan sebagian besar sahabat pada masa itu. Rasulullah mengajarkan cara berdagang yang cerdas dalam berbagai sabdanya. Rasulullah bersabda: “Sesungguhnya sebaik-baik penghasilan ialah penghasilan para pedagang yang mana apabila berbicara tidak bohong, apabila diberi amanah tidak khianat, apabila berjanji tidak mengingkarinya, apabila membeli tidak mencela, apabila menjual tidak berlebihan (dalam menaikkan harga), apabila berutang tidak menunda-nunda pelunasan dan apabila menagih hutang tidak memperberat orang yang sedang kesulitan” (HR. Al-Baihaqi). Pada Hadis lain Rasulullah bersabda: “Wahai Rasulullah! Penghasilan apakah yang paling baik?” Beliau menjawab, “Hasil pekerjaan seseorang dengan tangannya sendiri, dan setiap perniagaan yang baik” (HR. Ahmad, Ath-Thabrani, Al-Hakim, dan dishahihkan oleh Syaikh Al-Albani). Rasulullah telah membuktikan dirinya sebagai pedagang yang baik. Dia tidak pernah menipu pembelinya sehingga merugikan mereka.

Kecerdasan adversitas merupakan kecerdasan dalam menghadapi masalah kesulitan secara sistematis. Kecerdasan ini telah dibicarakan Rasulullah sebelum Paul G. Stoltz pada tahun 1997 dalam bukunya berjudul *Adversity Quotient: Turning Obstacle into Opportunities*. Rasulullah bersabda: “Dari Aisyah r.a. dia bertanya kepada Rasulullah tentang wabah penyakit (pes). Kemudian beliau memberitahu bahwa wabah itu merupakan siksaan yang ditimpakan oleh Allah Ta’ala kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Namun Allah menjadikannya sebagai rahmat bagi orang-orang beriman. Maka seseorang yang tetap tinggal pada suatu daerah yang berjangkit wabah, sementara dia bersabar dan mengharap pahala Allah, seraya menyadari bahwa dia tidak akan ditimpa wabah tersebut kecuali apa yang telah Allah tetapkan baginya, maka dia akan memperoleh pahala seperti pahala orang-orang yang mati syahid (HR. Bukhari). Hadis ini menjelaskan tentang penting iman kepada Allah dalam menghadapi masalah. Misalnya pada saat ini terjadi pandemi Covid-19 seseorang dilarang bepergian karena dikhawatirkan membawa virus tersebut dari tempat lain, atau terjangkit dari



tempat lain dan membawanya ke tempat tinggalnya. Menurut penjelasan Rasulullah seorang mukmin harus ridha dengan musibah yang dihadapinya dan bersabar tanpa keluh kesah. Pada saat yang berbeda Rasulullah menjelaskan jika seseorang rela kehilangan penglihatan yang sangat disayanginya, maka Allah akan mengganti penglihatan tersebut dengan surga (HR. Bukhari). Pada kesempatan berbeda Rasulullah menjelaskan seorang perempuan yang mengidap sakit ayan minta doa dari Rasulullah agar disembuhkan Allah dari penyakit tersebut, tetapi Rasulullah menyatakan jika dia bersabar dia akan masuk surga. Kemudian perempuan itu hanya meminta Rasulullah untuk mendoakan agar auratnya tidak terbuka ketika dia diserang ayan dan Rasulullah mendoakannya (HR. Bukhari). Beberapa Hadis ini menjelaskan bahwa kecerdasan adversitas memiliki tempat yang istimewa dalam Islam yang dapat menjadi bekal seorang Muslim masuk surga.

Di dalam Hadis Rasulullah dijelaskan juga tentang kecerdasan kreativitas. Kreativitas menjadikan seorang Muslim tidak menjadi beban bagi Muslim lainnya. Rasulullah bersabda yang artinya: "Ibrahim Ibnu Musa menceritakan satu Hadis Rasulullah kepada kami. Isa Ibnu Yunus mengabarkan kepada kami dari Nur dari Khalid bin Ma'dan dari al Miqdam r.a. dari Rasulullah saw. bersabda: "Tidak ada seorang pun yang memakan makanan lebih baik dari memakan hasil usahanya sendiri. Dan sesungguhnya Nabi Daud a.s. memakan sesuatu dari hasil tangannya" (HR. Muslim). Pada Hadis lain Rasulullah bersabda yang artinya: "Pekerjaan seseorang dengan tangannya dan setiap jual beli yang bersih" (HR. Al Baihaqi). Seorang yang kreatif tidak pernah kehabisan ide untuk mendapatkan dan memenuhi kebutuhannya. Islam sangat menyukai orang-orang kreatif yang tidak menunggu rezeki datang dari langit tetapi mencari dan menemukan melalui kesungguhan dan usaha. Rasulullah tidak pernah meminta bayaran dari dakwahnya dia secara kreatif menghidupi keluarga dari harta yang diperoleh dari berdagang sebelum beliau menjadi Rasul. Beliau hanya makan sedikit dan membutuhkan sedikit biaya untuk hidup sehingga beliau tidak pernah makan uang zakat ataupun sedekah. Beliau menjahit bajunya sendiri dan mencukupkan kebutuhannya dengan keuangan yang dimilikinya.

Kecerdasan majemuk juga terdapat dalam berbagai Hadis Rasulullah. Islam mengajarkan kecerdasan majemuk kepada manusia sejak anak sampai mati (Fadilah, 2019). Rasulullah adalah seorang yang sangat jelas dalam berbicara (HR. Abu Dawud No. 261). Rasulullah sangat menganjurkan seorang Muslim memiliki kecerdasan interpersonal dan intrapersonal dengan melarang seorang Muslim melakukan hal-hal yang mencari-cari kesalahan orang



lain, dengki, saling benci, saling memusuhi, jadilah kalian hamba Allah yang bersaudara” (HR. Bukhari, no. (6064) dan Muslim, no. (2563). Rasulullah juga memuji seorang Muslim yang taat beragama sejak masa muda. Rasulullah bersabda: “*Hiduplah engkau di dunia ini seakan-akan sebagai orang asing atau pengembara*” (HR. Bukhari no. 6416).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Abadullah Muhammad bin Ismail al-Bukhari. *Shahih al-Bukhari* 2. Jakarta: Almahira, 2013.
- Abu Dawud Sulaiman bin al-Asy'ats al-Azdi as-Sijistani, *Sunan Abu Dawud*, Jakarta: Almahira, 2013.
- al-Asfahani, Abi al-Qasim al-Husayn bin Muhammad al-Raghib. *Al-Mufradat fi Gharib Al-Qur'an Arabic*. Beirut : Dar Ihya al-Turath al-Arabi.
- Al-hadith, M., Hassan, S. A., Yahya, M. A., & Ibrahim, A. F. (2019). “Kesan Pelaksanaan Solat Terhadap Akhlak Mukallaf Menurut Al-Qur'an Dan Al-Hadith.” *Ulwan's Journal*, 4, 100–115.
- al-Maraghi, Ahmad Mustafa. *Tafsir al-Marâghi*, Juz VIII, Terj. Anshari Umar Sitanggal, Semarang: Thaha Putra, 1988.
- Amrullah, Haji Abdul Malik Karim. 1970. *Tafsir al-Azhar*. Cet. II. Jakarta. Pembimbing Masa.
- As-Suyuthi, *Tafsir Jalalain*, Terj. Bahrin Abu Bakar, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003.
- Fadilah, R. (2019). Pendidikan Islam dan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence). *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 9(2), 61–79. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/view/6752/2985>.
- Ismail bin 'Amr Al-Quraisyi bin Katsir Al-Bashri Ad-Dimasyqi, Imaduddin Abu Al-Fida Al-Hafizh Al-Muhaddits Asy-Syafi'i, *Tafsir Ibnu Katsir*, Terj. Mu. Abdul Ghoffar, Bogor: Pustaka Imam Syafi'i, 2004.
- Mashri, Muhammad Ibn Mukrim Ibn Manzhur al-Afriqi, *Lisan al-Arab*, (Beirut, dar Shadir, 1882), Cet. I, Juz 13, h. 323.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Juz 15, Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Shihab, Quraish, *Ensiklopedia Al-Qur'an: Kajian Kosakata*. PSQ, Lentera Hati, & Yayasan Paguyuban Ikhlas, 2007.
- Syaifuddin, *Anatomi Fisiologi untuk Mahasiswa Keperawatan*. (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2006), h. 327.
- Taufik Hidayat, Konsep Berpikir (Al-Fikr) dalam Al-Qur'an dan Implikasinya



Terhadap Pembelajaran PAI di Sekolah (Studi Tematik tentang Ayat-ayat yang Mengandung Term al-Fikr), *Tarbawy*, Vol. 3, Nomor 1, (2016).

Yusuf, Ahmad Muhammad. *Ensiklopedi Tematis: Ayat Al-Qur'an dan Hadis Panduan Praktis Menemukan Ayat Al-Qur'an & Hadits*, Jakarta: Widya Cahaya, 2009.

Wangsa, F.A. (2020). "Kecerdasan Intelektual Nabi Muhammad Saw. dalam Perspektif Hadis." *Sulesana*, 14(1), 1–20.

SAMPLE





## TEORI-TEORI KECERDASAN MANUSIA

Kecerdasan merupakan anugerah terbesar yang diberikan Allah kepada manusia. Allah menjadikan manusia khalifah di muka bumi karena manusia merupakan makhluk istimewa yang memiliki akal untuk berpikir untuk dapat membedakan kebaikan dan keburukan. Ketika para malaikat bertanya mengapa Allah memilih manusia sebagai khalifah di bumi, sedangkan manusia suka berbuat kerusakan, Allah menunjukkan kepada malaikat bahwa manusia dapat belajar. Allah menanyakan nama-nama benda yang sudah pernah dilihat malaikat, mereka tidak dapat menjawabnya. Lalu Allah meminta Adam menyebutkan nama-nama benda-benda yang telah diajarkan Allah kepadanya dan Adam dapat menyebutkannya, lalu Allah mengatakan bahwa Allah Maha Mengetahui segala yang ada di alam (QS. *al-Baqarah*/2: 30-33). Hal ini mengisyaratkan bahwa manusia memiliki kecerdasan melebihi malaikat dan makhluk lain, sebab manusia memiliki kemampuan beradaptasi lebih baik dari makhluk Allah lainnya.

Mengingat pentingnya kecerdasan dalam kehidupan manusia, maka banyak perhatian para ilmuwan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kecerdasan. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa kecerdasan berkaitan dengan kesejahteraan dan kenyamanan hidup seseorang. Semakin cerdas seseorang semakin mudah dia beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan teori kecerdasan menunjukkan bahwa kecerdasan seseorang tidak terbatas pada kecerdasan intelektual tetapi mencakup kecerdasan emosi bahkan spirit. Kondisi ini mendasari munculnya beberapa teori kecerdasan, di antaranya teori kecerdasan intelektual, teori kecerdasan emosional, teori

kecerdasan spiritual, dan teori kecedasan majemuk. Pada bagian ini dibahas berbagai teori kecerdasan intelektual yang telah ditemukan para ahli.

## A. KECERDASAN INTELEKTUAL

Kecerdasan intelektual adalah sebuah pandangan bahwa kecerdasan sangat terkait dengan kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri dengan situasi baru secara efektif dan efisien (Chaplin, 1976). Menurut para penggagas teori kecerdasan intelektual, kecerdasan ini meliputi kemampuan belajar, keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, dan kemampuan beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan baru (Woolfolk, 2007). Pada awalnya kecerdasan intelektual dipandang sebagai kecerdasan tunggal, namun pada tahun 1904 Spearman mengemukakan bahwa ada 2 (dua) faktor dalam kecerdasan yaitu faktor umum (*generale/g*) dan faktor khusus (*specific/s*). Spearman menemukan ada seseorang yang cerdas dalam segala hal, tetapi ada seseorang yang hanya mampu pada bidang tertentu. Kecerdasan intelektual berbeda-beda pada setiap orang sejak usia dini (Li & Shi, 2021).

Untuk menentukan tingkat kecerdasan manusia, Binet pada tahun 1905 telah menyusun tes *Intelligent Quotient* (IQ). Tes ini menggunakan rumus  $MA/CA \times 100$ . MA adalah singkatan dari *Mental Age* yaitu skor anak dalam menjawab soal-soal yang disediakan mulai soal yang untuk usia anak di bawah usianya, sesuai dengan usianya, dan di atas usianya. Adapun CA adalah singkatan dari *Chronology Age* yaitu usia anak yang sebenarnya. Jika anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas usianya umumnya anak tersebut ber-IQ di atas rata-rata. Misalnya anak usia 5 tahun tetapi dia dapat menjawab soal-soal untuk anak-anak di atas usianya. Skor soal di atas usianya dikalikan dua. Misalnya usia anak 5 tahun 2 bulan lalu diubah menjadi 62 bulan. Jika skor tes anak sebesar  $78/62 \times 100$  maka anak tersebut memiliki skor IQ = 126 (Naglieri, 1988).

Binet sangat suka melakukan pengujian dan pengukuran kecerdasan siswa. Dia telah mencoba melakukan pengujian terhadap anak-anak normal dan anak-anak cacat mental. Dia menemukan bahwa ada beberapa tugas yang dapat dilakukan anak normal tetapi tidak dapat dilakukan anak cacat (Bower, 1993). Tes Binet kemudian digunakan di Perancis untuk memisahkan anak-anak cacat dan anak-anak normal di kelas mereka masing-masing, juga termasuk memisahkan anak-anak yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dari anak-anak normal. Binet membuat tingkatan kecerdasan anak sebagai berikut:



1. Skor IQ 0-29 disebut *Idiot*  
Seorang yang idiot tidak mampu berkomunikasi dengan baik dan hanya bisa mengeluarkan sedikit kata-kata saja. Mereka juga tidak mampu mengurus keperluan hidupnya sendiri.
2. Skor IQ 30-40 disebut *Embicile*  
Pada jenis ini anak mampu berkomunikasi dan melakukan beberapa hal mudah dengan baik meski masih harus bergantung kepada orang lain. Tingkat kecerdasan anak setara dengan anak normal usia 3 hingga 7 tahun.
3. Skor IQ 50-69 *Moron* atau *Mentally Retarded*  
Pada level ini masih bisa diajari untuk menulis, membaca, atau hitung sederhana. Mereka dapat bersekolah di sekolah luar biasa.
4. Skor IQ 70-79 disebut *Dull* atau *Borderline*  
Pada level ini, anak sudah lebih baik dari sebelumnya tapi masih tetap di bawah pengawasan, sehingga untuk mengembangkan kemampuannya butuh usaha ekstra.
5. Skor IQ 80-119 disebut Normal  
Pada level ini anak dibagi pada tiga kelompok yaitu: 1) *Below Average* /di bawah Normal (80-89) : normal namun tidak bisa terburu-buru dalam proses belajar atau memahami sesuatu, 2) Normal Sedang (90-109): kebanyakan berada di tingkat ini, mampu mengikuti pendidikan formal dengan baik meski kadang terdapat kesulitan, dan 3) *Above Average*/ di atas Normal (109-119): kemampuan normal, namun berada di tingkatan yang lebih tinggi dari lainnya.
6. Skor IQ 120-129 disebut Cerdas atau *Superior*  
Orang yang berada di tingkat ini merupakan individu yang berpotensi dalam pendidikan formal. Sering kali tampil sebagai orang yang memiliki nilai yang tinggi.
7. Skor IQ 130-139 disebut Sangat Cerdas atau *Very Superior*  
Kemampuan-kemampuan yang dimiliki tingkat ini seperti membaca, menulis, dan menahami ilmu eksakta lebih baik dari sebelumnya. Orang yang berada di tingkat ini juga terlihat menonjol di kesehatan, kekuatan, dan ketangkasannya.
8. Skor IQ 140 ke atas disebut Genius  
Memiliki kemampuan yang luar biasa bahkan hingga bisa memahami sesuatu dan menemukan hal-hal baru meski tidak mengikuti pendidikan formal. Contoh yang berada di tingkat ini adalah Albert Einstein.



Kecerdasan intelektual terdiri dari berbagai kemampuan yang terkait dengan penalaran, pemecahan masalah, berpikir abstrak, pemahaman gagasan, penggunaan bahasa, daya tangkap, dan kemampuan belajar. Thurstone menyatakan bahwa unsur kecerdasan intelektual terdiri dari: 1) pemahaman dan kemampuan kosakata (verbal), 2) kemampuan menggunakan angka dan berhitung, 3) kemampuan memahami hal-hal yang bersifat visual, 4) kemampuan mengingat informasi dengan tepat, 5) kemampuan melakukan penalaran, dan 6) kemampuan perseptual (Beaujean & Benson, 2019). Sementara Stenberg mengemukakan ada 3 (tiga) komponen kecerdasan intelektual yaitu: 1) komponen kecerdasan perilaku (*componential intelligent behavior*) yang melakukan pemrosesan terhadap memahami cara melakukan sesuatu, merencanakan apa yang akan dilakukan dan langkah-langkah melakukannya, dan melakukannya secara nyata; 2) komponen kecerdasan pengalaman (*experiential intelligent behavior*) yang melakukan tindakan terhadap situasi baru dengan cara yang kreatif; dan 3) komponen yang berkaitan dengan kecerdasan kontekstual (*contextual intelligent behavior*) yang meliputi kemampuan adaptasi terhadap lingkungan, memilih lingkungan yang optimal, dan membentuk lingkungan sesuai dengan keterampilan/minat/nilai lainnya.

Paling tidak ada 3 (tiga) tes kecerdasan yang selalu digunakan di Indonesia yaitu: 1) tes yang menggunakan *Stanford-Binnet Intelligence Scale*; 2) *Wechsler Scales* yang terbagi kepada 4 tingkatan di mana WB untuk orang dewasa, WAIS untuk orang dewasa versi baru, WISC untuk anak usia sekolah, dan WPPSI untuk anak pra sekolah; dan 3) TIKI alat uji kecerdasan khas Indonesia. Di samping itu masih banyak jenis tes kecerdasan yang telah dikembangkan, namun kerangka dasar selalu menggunakan *Stanford-Binnet Intelligence Scale*. Seluruh tes kecerdasan selalu mendapatkan kritik sebab selalu terdapat bias bahasa dan lingkungan di mana tes tersebut disusun. Kekecewaan terhadap tes yang ada mendorong para ilmuwan psikologi menyusun tes alternatif di lokasinya masing-masing. Penulis berpendapat bahwa kecerdasan tidak dapat diukur dan tidak dapat diwariskan. Ada banyak faktor yang berkontribusi terhadap kecerdasan. Misalnya seorang yang mengikuti tes kecerdasan dalam keadaan sakit, tidak mengenal istilah yang digunakan, tidak pernah mengikuti tes sejenis, sedang ada masalah pribadi atau keluarga, sedang lapar, atau kondisi lainnya sangat berpengaruh terhadap hasil tes.

Dalam pandangan para penggagas teori kecerdasan intelektual ditemukan bahwa kecerdasan intelektual dipengaruhi oleh berbagai perspektif.



Ada 4 (empat) perspektif yang mendasari teori kecerdasan intelektual yaitu: 1) perspektif neurobiologis; 2) perspektif psikologi kognitif; 3) perspektif psikologi perkembangan; dan 4) perspektif psikometri. Menurut perspektif neurobiologis kecerdasan sepenuhnya ditentukan jumlah sel otak dan diwariskan melalui gen. Kapasitas otak secara genetik diwariskan dan merupakan faktor utama yang menentukan tingkatan kecerdasan seseorang. Perspektif ini menolak bahwa lingkungan dapat memengaruhi kecerdasan seseorang. Mereka sangat mendukung Rene Descartes yang menyatakan bahwa pengetahuan hanya dapat diperoleh melalui berpikir rasional, bukan melalui hati apalagi intuisi. Faktor keturunan memiliki saham yang sangat besar dalam menentukan kecerdasan seseorang.

Perspektif psikologi kognitif yang diwakili Sternberg dengan *triarchic theory* merupakan proses intelektual yang dikaitkan dengan penerimaan informasi secara sensori yang dibawa ke otak. Otak memproses informasi tersebut sehingga menghasilkan output (Sternberg, 2000). Perspektif psikologi kognitif sangat meyakini bahwa belajar merupakan cara meningkatkan kecerdasan. Filsafat Jhon Locke tentang tabularasa sangat memengaruhi perspektif ini. Kesempurnaan pancaindra dalam menangkap berbagai informasi merupakan unsur penting dalam membentuk kecerdasan intelektual (Frisby et al., 2014). Manusia dilahirkan tanpa pengetahuan, maka dia akan memperoleh pengetahuannya melalui indranya. Kelompok ini meyakini bahwa cacat indra dapat menghambat perkembangan kecerdasan. Kemampuan berpikir abstrak hanya akan tumbuh jika terjadi sensasi dan refleksi indrawi dan pengalaman merupakan faktor utama dalam membentuk kecerdasan.

Perspektif psikologi perkembangan diwakili oleh Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa kecerdasan berkembang sejalan usia dan pengalaman menerima bantuan dari ahli. Piaget dengan 4 (empat) tahapan kognitifnya meyakini bahwa kecerdasan manusia sangat terkait dengan usianya. Seorang anak usia dini tidak akan mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Sementara Vygotsky menyatakan ada wilayah yang dapat dimaksimalkan dalam meningkatkan kecerdasan anak yang disebutnya dengan *Zone Proximal Development* (ZPD) melalui pelatihan yang bertahap (*Scaffolding*) yang dilakukan oleh orang-orang yang memiliki keahlian (Park et al., 2020). Kelompok ini sangat meyakini bahwa kritisisme merupakan metode yang sangat baik untuk mengembangkan kecerdasan manusia. Rasionalisme saja tidak cukup untuk mengembangkan kecerdasan manusia, sebab interaksi merupakan kekuatan dalam mengembangkan kemampuan manusia menemukan dan memaksimalkan kecerdasannya.



Perspektif psikometri meyakini bahwa kecerdasan dapat diukur dengan sejumlah tes yang telah diakui kesahihan dan keandalannya. Spearman, Kelley, Thurstone Guilford dan Vernon telah mengajukan penggunaan tes psikologi untuk mengukur kecerdasan manusia (Beaujean & Benson, 2019). Pengukuran kecerdasan ini menurut mereka sangat berguna dalam penempatan pendidikan dan studi lanjut. Hasil tes dapat dijadikan alat prediksi kecenderungan kecerdasan seseorang. Hasil tes juga dapat dijadikan untuk meramal masa depan kehidupan manusia. Nuansa positivisme sangat kentara pada kelompok ini. Hukum kausalitas di mana ketidakcerdasan dan kecerdasan sebagai alat memutuskan apa yang harus dilakukan terhadap manusia merupakan inti utama dari perspektif ini (Bendig & Meyer, 1963). Tes-tes psikologi tentang kecerdasan merupakan penemuan penting peng-gagas perspektif psikometri.

## B. KECERDASAN EMOSIONAL

Teori Kecerdasan emosional muncul sebagai kritik dari kegersangan te-ori kecerdasan intelektual. Penggagas pertama kecerdasan emosional yang selalu dikenal dengan istilah "*Emotional Intelligence*" adalah Salovey dan Mayer pada tahun 1990. Namun teori menjadi populer setelah Daniel Goleman menerbitkan buku *best seller* yang berjudul "*Emotional Intelligence*" di tahun 1995. Tes pengukuran terhadap kecerdasan emosional juga telah ter-sedia yang membuktikan bahwa kecerdasan ini terpisah dari kecerdasan in-telektual. Kecerdasan emosional menjadi semakin hangat dibicarakan sebab banyak orang-orang yang memiliki kecerdasan intelektual justru meyakini orang lain dan membuat kerusakan di lingkungannya. Goleman mencerita-kan di dalam bukunya bahwa seorang siswa sekolah menengah atas sanggup mencoba membunuh guru fisiknya karena tidak mendapatkan nilai A ma-tapelajaran Fisika, sementara nilai pada matakuliah lainnya semua bagus. Pada persidangan Jason (murid tersebut) dinyatakan mengalami penyakit jiwa, tetapi menurut menurut gurunya di waras dan benar-benar ingin mem-bunuhnya. Setelah Jason dinyatakan tidak bersalah, dia pindah ke sekolah lain dan lulus dengan nilai A plus (Goleman, 2001: 5).

Kecerdasan emosional memiliki beberapa komponen. Komponen-komponen kecerdasan emosional mencakup: kesadaran diri, manajemen diri, motivasi diri, kesadaran sosial, dan manajemen relasi. Salovey dan Mayer merumuskan bahwa kualitas emosional yang penting bagi seseorang menca-kup empati, kemampuan mengungkapkan dan memahami perasaan, mampu



mengendalikan marah, memiliki kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, memiliki ketekunan, memiliki kesetiakawanan, bersifat ramah, serta sikap menghormati (Shapiro, 2001: 5). Goleman mengidentifikasi kecerdasan emosional meliputi kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan motivasi diri sendiri, kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri, dan kemampuan mengembangkan hubungan dengan orang lain (Goleman, 2001: xiii). Patton (2000: 10) menambahkan bahwa kecerdasan emosional merupakan kekuatan yang mengendalikan kecerdasan intelektual dalam membentuk emosi yang menghasilkan keterampilan menunda kepuasan, mengendalikan impuls, meningkatkan rasa optimis jika berhadapan dengan kesulitan dan ketidakpastian, menyalurkan emosi yang kuat secara efektif, mampu memotivasi diri dan menjaga semangat disiplin dalam usaha mencapai tujuan, menangani kelemahan-kelemahan pribadi, menunjukkan rasa empati kepada orang lain, membangun kesadaran dan pemahaman diri.

Kecerdasan emosional merupakan salah satu kecerdasan yang penting pada anak usia dini. Goleman mengungkapkan bahwa emosi dapat membuat anak mampu mengontrol perbuatan-perbuatan yang merugikan dirinya dan orang lain. Kecerdasan emosi mengambil tempat yang istimewa pada *amigdala* yaitu komponen sistem limbik yang berperan penting dalam mengatur emosi dan perilaku. Seorang yang memiliki kecerdasan emosi akan memanfaatkan *amigdala* dalam mengambil keputusan perilaku apa yang dipilih, diputuskan, dan dilakukan (Goleman, 2001: 23). Mayer, Robert, dan Barsade (2008) melaporkan bahwa ada 5 (lima) manfaat kecerdasan emosional bagi kehidupan anak, yaitu:

1. Memiliki hubungan sosial yang lebih baik pada masa anak-anak.  
Kecerdasan emosional berkorelasi positif dengan interaksi sosial yang baik dan berkorelasi negatif dengan penyimpangan dari norma-norma sosial, perilaku anti-sosial pada anak ketika di dalam dan di luar sekolah.
2. Hubungan sosial yang lebih baik pada masa dewasa.  
Kecerdasan emosional yang tinggi di antara orang dewasa berkorelasi signifikan dengan persepsi diri yang lebih baik berkaitan dengan kemampuan sosial dan hubungan interpersonal yang lebih sukses, dan agresi serta masalah interpersonal menjadi lebih sedikit.
3. Dinilai memiliki sikap positif oleh orang lain.  
Individu yang cerdas emosional dinilai lebih positif oleh orang lain. Orang lain menganggap orang yang cerdas emosional bersikap lebih menyenangkan, terampil secara sosial, dan sikap empati terhadap lingkungan.



4. Memiliki prestasi akademik yang lebih baik.  
Saat penilaian hasil belajar, seseorang tidak dapat hanya mengandalkan kecerdasan intelektual, tetapi juga sikap yang baik, maka orang yang cerdas emosional lebih berkesempatan mendapat prestasi akademik yang lebih baik.
5. Memiliki prestasi kerja yang baik.  
Kemampuan negosiasi yang baik menjadikan seorang cerdas emosional lebih berkesempatan memiliki prestasi kerja yang lebih baik pula.
6. Memiliki kesejahteraan psikologis yang lebih baik  
Kecerdasan emosional yang tinggi berkorelasi signifikan dengan kepuasan hidup dan harga diri yang tinggi, sedangkan kecerdasan emosional yang rendah memiliki hubungan yang kuat dengan depresi dan kesehatan yang buruk.

Pengukuran kecerdasan emosional telah dikenalkan Mayer dkk. (2008) dengan ruang lingkup tes yang berbeda-beda. Mereka telah menyusun tes kecerdasan emosional yang bernama *Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Scale* (MSCEIT) dan *Multibranch Emotional Intelligence Scale* (MEIS). Tes MSCEIT dikembangkan untuk mengukur 8 (delapan) penugasan dengan 141 item. Delapan penugasan tersebut mencakup persepsi emosional terhadap: a) wajah, b) lanskap, c) sintesis, d) memahami pemikiran yang memfasilitasi perubahan emosi, e) perubahan waktu, f) memadukan dan mengelola emosi, g) sendirian, dan h) hubungan. Skala disesuaikan untuk tiap item. Tes MEIS menggunakan 12 skala yang disusun menjadi 4 cabang yaitu 1) mengenali emosi, 2) menggunakan emosi, 3) memahami emosi, dan 4) mengatur emosi.

Pengembangan kecerdasan emosi anak dilakukan oleh sekolah dan orangtua dengan berbagai strategi, sebab banyak ahli yang menyatakan bahwa kecerdasan ini bukan bawaan tetapi hasil dari pendidikan. Kecerdasan emosional terkait erat dengan adaptasi sosial dan mengatasi kecemasan sejak anak usia prasekolah (Alwaely *et al.*, 2020). Di antara strategi yang dapat dipilih orang dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah: 1) keteladanan, 2) pembiasaan baik rutin atau spontan, 3) pengondisian, 4) pemberian ganjaran dan hukuman, dan 5) melalui cerita atau bermain peran. Di samping itu guru dan orangtua harus mengadakan latihan-latihan pengendalian emosi anak dalam pembelajaran, misalnya dengan menyediakan ruang pengaman atau membuat yel-yel terkait pengendalian emosi, misalnya jika anak sedang marah dia harus menarik napas dalam sebanyak



7 (tujuh) kali. Sekolah atau orangtua juga sebaiknya membawa anak mengikuti tes psikologi yang berkaitan dengan tes kecerdasan emosional, sehingga diperoleh informasi yang tepat dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak.

### C. KECERDASAN SPIRITUAL

Menilai teori kecerdasan intelektual dan emosional belum dapat menjawab seluruh kecerdasan yang diperlukan manusia, maka Zohar dan Marshall menggagas teori kecerdasan spiritual. Mereka mendefinisikan kecerdasan ini sebagai kemampuan mengenal sifat-sifat yang ada pada orang lain dan diri sendiri. Sebuah kemampuan menghadapi dan memecahkan masalah yang terkait dengan makna hidup. Kecerdasan spiritual juga dihubungkan dengan keinginan hidup bermakna (*the will to meaning*) yang dapat mendorong manusia untuk mencari makna hidup (*the meaning of life*) dan mendambakan hidup bermakna (*the meaningful life*). Kecerdasan spiritual terletak di dalam hati nurani yang selalu melampaui kemampuan akal pikiran (Mujib, 2005: 329). Kehidupan bermakna tidak berkaitan dengan kecepatan atau efisiensi dalam melaksanakan sesuatu, tetapi lebih dikaitkan dengan kemampuan seseorang menemukan makna dari hal-hal dialami atau dilakukannya. Emmons (2000) menambahkan batasan kecerdasan spiritual sebagai pemanfaatan informasi spiritual untuk memfasilitasi pemecahan masalah sehari-hari dan pencapaian tujuan.

Zohar (2000) menyatakan ada 12 prinsip kecerdasan spiritual yaitu:

1. Kesadaran diri (*self-awareness*).  
Kemampuan unyuk mengetahui apa yang diyakini dan dihargai serta hal-hal yang sangat memotivasi saya.
2. Spontanitas (*spontaneity*).  
Selalu bersikap hidup dan tanggap terhadap momen.
3. Memiliki visi dan nilai (*being vision-and valued*).  
Selalu bertindak sesuai dengan prinsip dan keyakinan yang dalam dan hidup sesuai dengan visi dan nilai-nilai yang ada.
4. Holisme (*holism*).  
Kemampuan melihat pola, hubungan, dan koneksi yang lebih besar serta memiliki rasa memiliki.
5. Welas asih (*compassion*).  
Memiliki kualitas “perasaan-dengan” dan empati yang dalam.
6. Menghargai keberagaman (*celebration of diversity*).



- Menghargai orang lain sesuai dengan keberadaannya.
7. Independensi (*field independence*).  
Berani berbeda pendapat dan memiliki keyakinan sendiri.
  8. Memiliki sikap rendah hati (*humility*)
  9. Memiliki Kecenderungan untuk selalu mempertanyakan segala sesuatu sebelum memahami berbagai hal (*tendency to ask fundamental*).
  9. Kemampuan untuk membingkai ulang (*ability to reframe*).  
Selalu mampu membingkai sesuatu dari situasi atau masalah dan melihatnya sebagai gambaran yang lebih besar atau konteks yang lebih luas.
  10. Belajar hal-hal positif dari kesulitan (*positive use of adversity*).  
Selalu belajar dan tumbuh dari kesalahan, kemunduran, dan penderitaan.
  11. Rasa terpanggil (*sense of vocation*).  
Selalu merasa terpanggil untuk melayani, untuk memberikan sesuatu kembali.

Emmons (2000) merumuskan lima unsur kecerdasan spiritual yaitu: 1) kemampuan yang melampaui kemampuan fisik dan material; 2) kemampuan mengalami kesadaran yang lebih tinggi; 3) kemampuan untuk menggunakan pengalaman sehari-hari; 4) kemampuan untuk memanfaatkan sumber spiritual untuk memecahkan masalah; dan 5) kemampuan untuk menjadi bijak.

King dan DeCicco (2009) menawarkan 4 (empat) komponen inti kecerdasan spiritual, yaitu:

1. Pemikiran Eksistensial Kritis (*Critical Existential Thinking*).  
Kemampuan kritis untuk merenungkan sifat keberadaan, realitas, alam semesta, ruang, waktu, dan masalah eksistensial atau metafisik lainnya termasuk kemampuan untuk merenungkan masalah non-eksistensial dalam kaitannya dengan keberadaan seseorang.
2. Menghasilkan Makna Pribadi (*Personal Meaning Production*).  
Kemampuan untuk memperoleh makna dan tujuan pribadi dari semua pengalaman fisik dan mental, termasuk kemampuan untuk menciptakan dan menguasai tujuan hidup.
3. Kesadaran Transendental (*Transcendental Awareness*).  
Kemampuan untuk mengidentifikasi dimensi/pola transenden dari diri (yaitu, diri transpersonal atau transenden), orang lain, dan dunia fisik (misalnya, nonmaterialisme) dengan kesadaran normal, disertai dengan kapasitas untuk mengidentifikasi hubungannya dengan diri sendiri dan alam.



4. Perluasan Kondisi Sadar (*Conscious State Expansion*).

Kemampuan untuk masuk dan keluar dari kondisi kesadaran yang lebih tinggi (misalnya kesadaran murni, kesadaran kosmis, kesatuan, kesatuan) dan kondisi *trans* lainnya atas kebijaksanaannya sendiri (seperti dalam kontemplasi mendalam, meditasi, doa, dan lain-lain).

King dan DeCicco (2008) telah mengembangkan tes kecerdasan spiritual dengan dukungan psikometri yang diberi nama SISRI-24. Tes ini telah diujicobakan pada dua universitas sebagai sampel. Tes kecerdasan spiritual lainnya telah dikembangkan Cindy Wigglesworth yang disebut SQ21. Tes ini menggunakan penilaian diri dan telah diuji validitasnya dengan menggunakan pendekatan statistik. Tes ini telah digunakan dalam manajemen beberapa perusahaan yang mementingkan kecerdasan spiritual. Tes lain diberi nama *The Scale for Spiritual Intelligence (SSI)* yang dikembangkan pada tahun 2011 memiliki 20 pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kecerdasan spiritual para remaja. Tes ini menggunakan pendekatan filsafat hidup di wilayah timur. Penilaiannya menggunakan skala Likert dan dapat diselesaikan dalam waktu 10 menit (Kumar & Mehta, 2011).

Tes lain juga telah dikembangkan oleh Abdollahzadeh (2008) yang disebut dengan *Spiritual Intelligence Questionnaire (SIQ)*. Tes ini telah diujicobakan pada 280 orang dan 200 orang di antaranya merupakan mahasiswa Gorgan University of Natural Resources dan Payame Noor University of Behshahr. Tes ini melibatkan 2 (dua) faktor yang membentuk kecerdasan spiritual yaitu kemampuan “memahami alam dan berkomunikasi dengan sumber alam semesta.” Sebanyak 17 soal untuk kemampuan memahami sumber alam dan 17 soal untuk kemampuan berkomunikasi dengan alam. Hasil uji tes menunjukkan tingkat keajegan yang tinggi sebesar 0,89 artinya tes tersebut dapat dipakai untuk kelompok lain. Pembuatan tes ini dilakukan untuk menolak kritik yang mengatakan bahwa kecerdasan spiritual tidak dapat dipandang sebagai kecerdasan yang berdiri sendiri. Gardner lebih suka menggunakan istilah kecerdasan “kecerdasan eksistensial” untuk menggantikan istilah kecerdasan spiritual.

Dalam realitanya kecerdasan spiritual tampak dalam tingkah laku yang berbeda pada tiap orang. Sebagian orang menunjukkan bahwa mereka lebih bahagia hidup dengan sederhana tetapi dengan pengakuan eksistensi yang pasti. Sebagian orang memilih hidup sesuai dengan tuntutan zaman meskipun mereka tidak bahagia dengan kondisi tersebut. O'Donnell (1997) menyarankan untuk mengukur tinggi rendahnya kecerdasan spiritual seseorang



dapat dilakukan dengan mengamati hal-hal berikut: 1) Berapa banyak waktu, uang dan tenaga serta pikiran yang kita perlukan untuk memperoleh hasil yang diinginkan; 2) Berapa besar rasa hormat yang ada dalam hubungan antar manusia; 3) berapa “bersihnya” urusan yang dilakukan dengan orang lain; 4) Berapa besar seseorang menghormati martabat orang lain; 5) Bagaimana tenangnya seseorang meskipun ada beban kerja; 6) Apakah keputusan yang diambil selalu masuk akal; 7) Berapa tinggi stabilnya seseorang dalam situasi yang menjengkelkan; dan 8) Betapa mudahnya seseorang melihat kebajikan dalam diri orang lain daripada keburukannya.

Pada anak usia dini pengembangan kecerdasan spiritual merupakan suatu keniscayaan, sebab potensi untuk memahami hakikat diri telah dibawa anak sejak lahir di dalam Islam disebut Fitrah (QS. *ar-Ruum/30: 30*) dan di dalam psikologi disebut dengan potensi spiritual (Giesenberg, 2000; King, 2013). Pertanyaan yang selalu muncul dari anak antara lain darimana manusia lahir dan ke mana manusia jika mati. Sejak usia dini anak-anak telah memiliki sifat yang unik antara lain *unreflektive* (tidak mendalam), *egosentris*, *antropomorphis*, ritualis, imitatif, dan rasa heran (Masganti, 2017). Sesuai dengan perkembangan agama anak maka pengembangan kecerdasan spiritual mereka dapat dilakukan secara bertahap dengan latihan, pembiasaan, dan pengenalan keimanan ke Allah Swt. Ginanjar (2007) menawarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan spiritual anak dengan menggunakan 3 tahap, yaitu *Mission Statement*, *Character Building*, dan *Self Controlling*.

Pada tahap *Mission Statement*, guru atau orangtua mengajarkan kepada anak tentang rukun iman dan rukun Islam. Orangtua atau guru menanamkan nilai-nilai keimanan kepada anak dengan langkah pertama membaca secara berulang-ulang sehingga anak dapat dengan spontan membaca *syahadatain*, rukun iman, dan rukun Islam. Pada tahap *Character Building* guru atau orangtua mengajarkan anak untuk memiliki nilai-nilai perilaku yang diajarkan Islam. Misalnya membaca bismilillah setiap memulai pekerjaan dan membaca alhamdulillah setelah selesai mengerjakan pekerjaan. Pada tahap *Self Controlling* guru atau orangtua melatih anak-anak menggunakan ajaran agama sebagai kontrol terhadap tingkah laku sehari-hari. Misalnya ketika anak-anak ingin mengambil milik orang lain, dia ingat bahwa hal tersebut dilarang di dalam Islam, dan dilatih untuk menghindarinya. Pendidikan sekolah bertanggung jawab mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini (Chi-Kin Lee, 2020).



## D. KECERDASAN MAJEMUK

Teori Kecerdasan Majemuk digagas oleh Howard Gardner bersama rekannya John H. dan Hobbs di sekolah Pascasarjana Pendidikan Universitas Harvard. Pada mulanya mereka mengemukakan 7 (tujuh) kecerdasan, yaitu kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan kinestetis, kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal. Belakangan mereka menambahkan 2 (dua) kecerdasan, yaitu kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial. Gardner tidak memandang bahwa perbedaan kecerdasan ini sebagai akibat dari perbedaan gaya belajar, tetapi perbedaan kecerdasan ini lebih pada kemampuan anak belajar belajar lebih cepat pada satu bidang pengetahuan dan mungkin lebih lambat pada bidang lain. Keyakinan ini menjadi dasar pandangan Gardner bahwa belajar harus menggunakan berbagai pendekatan dan strategi sehingga dapat menjembatani anak dalam perbedaan kemampuannya dalam belajar (Gardner, 2004).

Gardner (2013) menegaskan bahwa apa pun mata pelajaran yang akan ajarkan guru harus menggunakan pendekatan “seni, sains, sejarah, atau matematika.” Guru harus menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai cara. Gardner selanjutnya menunjukkan bahwa apa pun yang sangat diketahui pendidik, harus dideskripsikan dan disampaikan dalam beberapa cara. Sebab menurutnya terkadang bahkan selalu seorang guru menemukan penguasaannya terhadap topik pembelajaran masih lemah, sehingga ketika seorang siswa memintanya untuk menyampaikan pengetahuan dengan cara lain, guru menjadi bingung. Misalnya anak hanya mampu jika materi disampaikan dengan gambar, tetapi guru tidak mampu menggambarkan materi, sehingga anak tidak paham. Oleh sebab itu, menurut Gardner (2013) menyampaikan informasi dengan berbagai cara tidak hanya membantu siswa mempelajari materi, tetapi juga membantu pendidik meningkatkan dan memperkuat penguasaan konten.

Menurut Gardner (2013) teori kecerdasan majemuk dapat digunakan untuk pengembangan kurikulum, perencanaan pembelajaran, pemilihan kegiatan pembelajaran, dan strategi penilaian hasil belajar. Setiap orang memiliki kekuatan dan kelemahan dalam berbagai kecerdasan, untuk melayani kebutuhan ini, pendidik harus menyajikan cara terbaik untuk setiap materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Sebab pembelajaran yang dirancang dapat membantu siswa mempelajari materi dengan berbagai cara sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk mengembangkan bagian kecerdasannya yang kurang kuat. Misalnya seorang



siswa yang cerdas bahasa tetapi kurang cerdas pada bidang matematika, dapat lebih percaya diri belajar matematika ketika guru mengajarkannya dalam bentuk soal cerita. Pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan berbagai metode, kegiatan, dan penilaian yang bermakna akan dapat meningkatkan kemampuan anak yang lebih komprehensif.

Banyak pendidik yang menggunakan teori kecerdasan majemuk dengan cara menggabungkannya dengan “gaya belajar,”. Namun Gardner sendiri menyangkal bahwa kecerdasan majemuk sama dengan gaya belajar. Gaya belajar adalah pendekatan dalam belajar di mana seseorang akan mudah belajar dengan hal-hal yang sesuai dengan gaya belajarnya, sedangkan kecerdasan majemuk adalah keragaman kemampuan dalam belajar yang dapat dimaksimalkan dengan menggunakan bagian kecerdasan yang kuat untuk membantu bagian kecerdasan yang lemah (Strauss, 2013). Terlepas dari popularitas gaya belajar yaitu gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik (VAK), penting untuk diketahui bahwa tidak ada bukti yang mendukung gagasan bahwa mencocokkan aktivitas belajar dengan gaya belajar meningkatkan hasil pembelajaran (Nancy Chick dalam Strauss, 2013). Salah satu tip yang ditawarkan Gardner kepada para pendidik adalah untuk “memajemukkan pengajaran,” yaitu mengajar dengan berbagai cara untuk membantu siswa belajar. Agar dapat menyampaikan pembelajaran dengan baik, seorang guru harus mampu menunjukkan pemahaman terhadap materi dari berbagai model mengajar. Gardner juga merekomendasikan menghilangkan istilah gaya belajar dalam pengajaran sebab dapat membingungkan orang lain dan tidak akan membantu guru atau siswa (seperti dikutip dalam Strauss, 2013).

Teori Gardner telah dikritik oleh banyak psikolog dan pendidik, sebab definisi kecerdasan majemuk yang digagas Gardner terlalu luas. Sembilan “kecerdasan” tersebut mewakili bakat, ciri kepribadian, dan kemampuan dan tidak didukung penelitian empiris. Meskipun banyak kritik, teori kecerdasan majemuk telah mencapai popularitas yang cukup besar di kalangan pendidik. Banyak guru memanfaatkan kecerdasan majemuk dalam filosofi pengajaran mereka dan bekerja untuk mengintegrasikan teori Gardner ke dalam pembelajaran di kelas (Cerruti, 2013). Menurut para pendidik, pengetahuan tentang berbagai kecerdasan dapat membantu mereka lebih memahami kekuatannya sendiri, sehingga guru mampu menggunakan kekuatan kecerdasannya untuk memaksimalkan kelemahan kecerdasan pada bidang lain. Di sisi lain guru juga lebih mampu memberikan pembelajaran dan penilaian yang lebih bervariasi pada anak didik. Tes-tes *online* tentang kecerdasan majemuk telah tersedia, namun tes tersebut bukan untuk mengukur kecerdasan



secara akurat namun dapat memberikan informasi awal tentang kecerdasan yang dimiliki seorang. Salah satu jenis tes kecerdasan majemuk *online* disebut dengan nama *Multiple Intelligences IDRI Labs* yang dapat diakses secara online dan gratis pada laman <https://www.idrlabs.com/multiple-intelligences/test.php>.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdollahzadeh H., Baqherpour M., Bozhmehrani S., Lotfi M. (2009). *Spiritual Intelligence: Concepts, Measurements and its Applications*. Tehran: Ravan Sanji Publications.
- Aburdene, Patricia, *Conscious Money*, (New York: Atria/Beyond Words, 2012) p. 69.
- Alwaely, S. A., Yousif, N. B. A., & Mikhaylov, A. (2020). Emotional development in preschoolers and socialization. *Early Child Development and Care*, 1–10. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1717480>.
- Beaujean, A. A., & Benson, N. F. (2019). The One and the Many: Enduring Legacies of Spearman and Thurstone on Intelligence Test Score Interpretation. *Applied Measurement in Education*, 32(3), 198–215. <https://doi.org/10.1080/08957347.2019.1619560>.
- Bendig, A. W., & Meyer, W. J. (1963). The Factorial Structure of the Scales of the Primary Mental Abilities, Guilford Zimmerman Temperament Survey, and Kuder Preference Record. *The Journal of General Psychology*, 68(2), 195–201. <https://doi.org/10.1080/00221309.1963.9920527>.
- Bower, A. (1993). A Validation Report of the Stanford-Binet Intelligence Scale 4th Edition: An Appropriate Instrument for Assessment of Children with Intellectual Disabilities. *The Australian Educational and Developmental Psychologist*, 10(1), 22–26. <https://doi.org/10.1017/S0816512200026778>.
- Chaplin J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi* (terjemahan Kartono, K). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cerruti C. Building A Functional Multiple Intelligences Theory to Advance Educational Neuroscience. *Front Psychol.* 2013;4:950. doi:10.3389/fpsyg.2013.00950.
- Chi-Kin Lee, J. (2020). *Children's spirituality, life and values education: cultural, spiritual and educational perspectives*. <https://doi.org/10.1080/1364436X.2020.1790774>.
- Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*, terj. T. Hermaya (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001), cet. XI, h. 5.



- David B. King & Teresa L. DeCicco (2009) "A Viable Model and Self-Report Measure of Spiritual Intelligence" *The International Journal of Transpersonal Studies*, Volume 28, pp. 68-85.
- E. Iu. Zavershneva and M. E. Osipov. Primary Changes to the Version of "The Historical Meaning of the Crisis in Psychology" Published in the Collected Works of L. S. Vygotsky. *Journal of Russian and East European Psychology*, vol. 50(4), July–August 2012.
- Emmons, R.A. (2000). "Is spirituality an intelligence?" *The International Journal for the Psychology of Religion*. 10:27-34.
- Frisby, B. N., Mansson, D. H., & Kaufmann, R. (2014). The Cognitive Learning Measure: A Three-Study Examination of Validity. *Communication Methods and Measures*, 8(3), 163–176. <https://doi.org/10.1080/19312458.2014.903389>.
- Giesenberg, A. (2000). Spiritual Development And Young Children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 8(2), 23–37. <https://doi.org/10.1080/13502930085208551>.
- Gardner, H. (2013). *Frequently Asked Questions—Multiple Intelligences And Related Educational Topics*. Retrieved from [https://howardgardner01.files.wordpress.com/2012/06/faq\\_march2013.pdf](https://howardgardner01.files.wordpress.com/2012/06/faq_march2013.pdf).
- Ginanjari, A. (2007). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual: ESQ*. Jakarta: Arga.
- King, U. (2013). The Spiritual Potential of Childhood: Awakening to The Fullness of Life. *International Journal Of Children's Spirituality*, 18(1), 4–17. <https://doi.org/10.1080/1364436X.2013.776266>.
- Kumar, V.V., & Mehta M. (2011). *Scale for Spiritual Intelligence* [Electronic Database]. Retrieved from PsycTESTS. doi:10.1037/t16725-000.
- Laurence E. Shapiro, *Mengajarkan Emosional Inteligensi pada Anak*, terj. Alex Tri Kantjono (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001), cet. IV.
- Li, D., & Shi, J. (2021). Fluid Intelligence, Trait Emotional Intelligence and Academic Performance in Children With Different Intellectual Levels. *High Ability Studies*, 32(1), 51–69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2019.1694493>.
- Matarazzo, Joseph D. (1972). *Wechsler's Measurement and Appraisal of Adult Intelligence* (5th and enlarged ed.). Baltimore (MD): Williams & Wilkins
- Mayer JD, Roberts RD, Barsade SG (2008). Human Abilities: Emotional Intelligence, *Annual Review of Psychology*. 59: 507–36.
- Murphy, K.R., & Davidshofer, C.O. (1991). *Psychological Testing: Principles and Application*. New Jersey: Prentice Hall.



- Naglieri, J. A. (1988). Interpreting Area Score Variation on the Fourth Edition of the Stanford-Binet Scale of Intelligence. *Journal of Clinical Child Psychology*, 17(3), 225–228. [https://doi.org/10.1207/s15374424jccp1703\\_5](https://doi.org/10.1207/s15374424jccp1703_5).
- Patricia Patton, *EQ: Landasan untuk Meraih Sukses Pribadi dan Karir*, terjemahan. Hermes (Jakarta: Mitra Media, 2000).
- Piaget, J., dan Inhelder, B. (1962). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Park, M.-H., Tiwari, A., & Neumann, J. W. (2020). Emotional Scaffolding in Early Childhood Education. *Educational Studies*, 46(5), 570–589. <https://doi.org/10.1080/03055698.2019.1620692>.
- Sternberg, R. J. (2000). Patterns of Giftedness: A Triarchic Analysis. *Roeper Review*, 22(4), 231–235. <https://doi.org/10.1080/02783190009554044>.
- Santrock, J.W. (1998). *Adolescence*. Seventh Edition. USA : McGraw-Hill Companies, Inc.
- Strauss, V. (2013, Oct. 16). Howard Gardner: “Multiple intelligences” are not “learning styles.” The Washington Post. Retrieved from <https://www.washingtonpost.com/news/answer-sheet/wp/2013/10/16/howard-gardner-multiple-intelligences-are-not-learning-styles/>.
- Solso, R. L. (2001). *Cognitive Psychology*. Sixth edition. Singapore : Pearson Education.
- Terman, Lewis Madison, & Merrill, Maude A. (1960). *Stanford-Binet Intelligence Scale: Manual For The Third Revision, Form L-M*. Boston (MA): Houghton Mifflin.
- Wigglesworth, Cindy, *SQ21: The 21 Skills of Spiritual Intelligence* (New York: SelectBooks, 2012, p.189).
- Woolfolk, A. (2007). *Educational Psychology* (10th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Zohar, D., *SQ: Connecting with Our Spiritual Intelligence*. London: Bloomsbury (paperback 2000).





# TEORI KECERDASAN MAJEMUK DAN PERKEMBANGANNYA

## A. SEJARAH MUNCUL DAN PERKEMBANGAN TEORI KECERDASAN MAJEMUK

Penemu teori kecerdasan majemuk adalah Howard Gardner yang lahir di Scranton, Amerika Serikat, pada 11 Juli tahun 1943. Dia dilahirkan dari keluarga pengungsi yang melarikan diri dari rezim Nazi di Jerman. Ayahnya bernama Ralph Gardner dan ibunya bernama Hilde Gardner. Disebabkan kakak Gardner bernama Eric Gardner meninggal dunia sebelum kelahiran Gardner, orangtuanya selalu melarang Gardner melakukan aktivitas yang dapat mengakibatkan cedera fisik, misalnya bersepeda atau olahraga berat lainnya. Akibatnya, Gardner sangat menyukai musik, menulis, dan membaca. Bahkan Gardner menjadikan musik menjadi hal yang penting dalam hidupnya. Gardner telah menekuni bidang psikologi perkembangan dan pendidikan di Sekolah Pascasarjana di Universitas Harvard. Sejak tahun 1995, dia menjadi wakil direktur *The Good Project*. Sebuah proyek yang berkaitan dengan pengalaman melakukan penelitian kualitatif dan mengembangkan materi praktis dengan penekanan pada topik termasuk makna kerja yang baik, kolaborasi yang efektif, kewarganegaraan digital, dan partisipasi sipil. Saat ini, melalui konsep, kerangka kerja, dan sumber daya berbasis penelitian, *The Good Project* berusaha untuk membekali individu untuk merefleksikan

dilema etika yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan menyediakan alat untuk membuat keputusan yang bijaksana (Gordon, 2006). Gardner menggambarkan Good Project sebagai berikut:

*Doing things in a new way is easy; we call this novelty. What's challenging is to do things in a new way that eventually gets accepted by others; we call this creativity. What's even more challenging is to do something in a new way that is ethical and advances the human condition; we call this "good work."* (Melakukan sesuatu dengan cara baru itu mudah; kami menyebutnya kebaruan. Namun yang menantang adalah melakukan berbagai hal dengan cara baru yang pada akhirnya diterima oleh orang lain; kami menyebutnya kreativitas. Hal yang lebih menantang adalah melakukan sesuatu dengan cara baru yang etis dan memajukan kondisi manusia; kami menyebutnya "kerja bagus").

Gardner sangat rajin menulis, dia telah menulis ratusan artikel penelitian dan tigapuluh buku yang telah diterjemahkan lebih kurang dalam tigapuluh bahasa. Bukunya yang paling terkenal berjudul *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, yang merupakan buku pertama terkait dengan teori Kecerdasan Majemuk (Melby, 2006). Gardner telah pensiun sebagai profesor di Harvard pada tahun 2019 dan telah menerbitkan buku memori yang berjudul *A Synthesizing Mind*. Dalam buku ini, Gardner merefleksikan perkembangan intelektual dan karya terobosannya, menelusuri evolusinya dari anak kutu buku hingga mahasiswa yang bersemangat sampai dia dapat menjadi mahasiswa pascasarjana yang memperoleh beasiswa dan akhirnya menjadi profesor Harvard. Gardner berpendapat bahwa pikiran yang menyintesis sangat berharga saat ini dan mengusulkan cara untuk mengembangkan kapasitas manusia yang mungkin unik. Sebab dia sendiri mengalami belajar dengan banyak guru dan berdiskusi dengan sejawat telah membuatnya memiliki kemampuan untuk mencipta teori baru (Gardner, 2020).

Di dalam buku *Multiple Intelligences* yang ditulis Gardner pada tahun 2003, dia menjelaskan bahwa ada tujuh kecerdasan manusia yaitu kecerdasan *logico matematika, visual spatial, music, linguistic, kinestetik, interpersonal, dan intrapersonal* (Gardner, 2003). Teori dikemukakannya berdasarkan proyek Spectrum yang dilakukan oleh beberapa peneliti (Gardner, Malkus, Feldman, Ramos-Ford, dkk.) di Harvard Project Zero tahun 1989. Pada penelitian lebih lanjut Gardner sebagaimana dikutip Hoerr menambahkan satu inteligensi yang lain yaitu inteligensi naturalis (Hoerr, 2007). Pada tahun 2009 Armstrong sebagai rekan kerja Gardner menambahkan satu kecerdasan yaitu kecerdasan eksistensialisme. Gardner meyakini bahwa kecerdasan anak-anak berbeda-beda. Menurutnya tidak ada anak yang bodoh pada se-



mua bidang, tetapi tiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda. Perbedaan kecerdasan menyebabkan stimulasi kecerdasan juga berbeda. Kecerdasan berkembang sejak usia dini. Piaget menyatakan kecerdasan berkembang sejak usia 0-18 tahun (Hanfstingl *et al.*, 2019).

Masa usia dini selalu disebut dengan *golden age* (usia emas), dengan ciri pertumbuhan sel otak anak mencapai 80%. Saat itu terbentuk dan tersambung miliaran sel otak. Masa ini otak anak mirip spons yang dapat menyerap semua informasi dengan cepat yang oleh Montessori disebut dengan *absorbed mind* (Frierson, 2014). Cara terbaik menyerap pengetahuan menurut Montessori melalui bermain. Piaget (1962) mendefinisikan permainan sebagai asimilasi. Dalam bermain anak membuat lingkungan sesuai dengan konsepnya sendiri. Teori Piagetian menyatakan permainan memang tidak serta-merta menghasilkan pembentukan struktur kognitif baru, tetapi bermain membangun struktur berpikir dalam diri anak. Piaget mengklaim bahwa bermain tidak hanya untuk kesenangan, tetapi juga memungkinkan anak-anak mempraktikkan hal-hal yang sebelumnya mereka pelajari, meskipun tidak serta-merta menghasilkan pembelajaran terhadap hal-hal baru. Permainan dipandang sebagai “proses yang mencerminkan perkembangan simbolis yang muncul” (Christie, 1986). Dengan dasar teori ini penelitian ini bertujuan mengumpulkan data tentang kecerdasan majemuk yang dapat dikembangkan dengan permainan tradisional.

Sebelum Gardner menggagas kecerdasan majemuk, sebagai seorang ahli psikologi dan ahli pendidikan dia telah mendalami kecerdasan intelektual, namun dia melihat ada kejanggalan dalam teori tersebut. *Pertama*, Gardner melihat ada banyak anak-anak yang mengalami cedera otak, namun dia dapat menjadi anak yang cerdas pada bagian-bagian tertentu. *Kedua*, Gardner melihat ada banyak anak yang kurang pandai pada aspek tertentu tetapi sangat cemerlang pada aspek lain. Misalnya anak yang tidak pandai matematika tetapi sangat pandai bernyanyi. *Ketiga*, banyak pengelola pendidikan yang mengabaikan kecerdasan khusus ini, karena sekolah selalu mengukur kecerdasan umum. Ketiga alasan ini membuat Gardner menawarkan kecerdasan majemuk sebagai kecerdasan alternatif dalam mengelola dan mengukur hasil pembelajaran.

Gardner menyatakan bahwa tiap manusia memiliki cara yang berbeda dalam memproses informasi, dan cara-cara ini relatif tidak bergantung satu sama lain. Gardner mengkritik teori kecerdasan yang distandardisasi yang menyakini hubungan antar kemampuan. Dia mengkritik tes IQ yang hanya memperhitungkan kemampuan linguistik, logis, dan spasial. Pada



tahun 1999, Gardner telah mengidentifikasi delapan kecerdasan: linguistik, logis-matematis, musikal, spasial, tubuh/kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalistik (Ruum Tan, 2015). Gardner dan rekan-rekannya telah menambahkan dua kecerdasan tambahan, eksistensial dan pedagogis yang kemudian disebutnya naturalis. (Gadrner, 2011). Banyak guru, pengelola sekolah, dan pendidik ada sekolah anak berkebutuhan khusus telah terinspirasi oleh teori kecerdasan majemuk Gardner karena memungkinkan gagasan bahwa ada lebih dari satu cara untuk mendefinisikan kecerdasan seseorang (Gordon, 2006). Mereka tertarik menggunakan teori Gardner sebab memberikan perspektif yang berbeda dalam strategi pembelajaran dan penilaian pembelajaran di lembaganya masing-masing.

Teori kecerdasan mejemuk didukung dan dikritik oleh para ahli pendidikan dan psikologi. Kritik terhadap teori kecerdasan majemuk mayoritas pada kurangnya bukti empiris yang menjadi konstruksi bagi sebuah teori kecerdasan (Klein, 1998). Gardner menjawab kritik tersebut dengan menjelaskan bahwa teorinya memiliki bukti empiris bersifat eksperimental, karena menurutnya bukti eksperimental dapat menghasilkan sintesis teoretis (Gardner, 2006). Meskipun terus menerima kritik tetapi akhirnya teori ini tetap masuk ke dalam teori-teori kecerdasan yang diakui oleh sebagian ahli bahkan telah disandingkan dengan teori-teori kecerdasan yang digagas oleh Charles Spearman, Louis Thurstone, Edward Thorndike, dan Robert Sternberg sebagai tokoh-tokoh yang telah menggagas kecerdasan beragam sebelum adanya teori Gardner.

Tahun 1967, *Project Zero* di *Harvard Graduate School of Education* yang berfokus pada pendidikan seni dan sekarang meluas di berbagai arena pendidikan telah didirikan oleh Nelson Godman. Projek ini memiliki misi untuk memahami dan meningkatkan pembelajaran, pemikiran, dan kreativitas dalam seni, serta disiplin ilmu humanistik dan ilmiah di tingkat individu dan institusi. Oleh sebab itu 1972-2000 Howard Gardner dan David Perkins mendirikan Asisten Peneliti sekaligus sebagai Co-Directed *Project Zero*. Selama 20 tahun mereka meneliti tentang sifat pekerjaan yang baik, permainan yang baik, dan kolaborasi yang baik. Tujuan dari penelitiannya adalah untuk menentukan cara mencapai pekerjaan yang unggul sekaligus, menarik, dan dilakukan dengan cara yang etis. Gardner dengan koleganya telah mengembangkan perangkat kurikuler tentang topik ini untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan dan profesional (Mucinskas dan Howard, 2013). Penemuan Gardner tentang kecerdasan majemuk telah mengantarkannya mendapatkan penghargaan *Prince of Asturias Award in Social Sciences* pada tahun 2011.



Pada tahun 2016 Gardner menerima penghargaan *Brock International Prize in Education*, dan pada tahun 2020 dia mendapatkan penghargaan *Distinguished Contributions to Research in Education Award* dari *American Education Research Association*.

## B. JENIS-JENIS KECERDASAN MAJEMUK

Konsep kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) pertama sekali ditemukan dalam buku yang ditulis Gardner pada tahun 1983 yang berjudul *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Dalam buku tersebut, Gardner telah menggagas ide 7 (tujuh) kecerdasan manusia yang mencakup kecerdasan bahasa, musik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, intrapersonal, dan kecerdasan interpersonal (Masganti, 2020). 16 tahun kemudian, Gardner menambahkan kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial (yang pada awalnya disebut kecerdasan spiritual). Namun, berbagai bukti menunjukkan bahwa terdapat irisan antara kecerdasan spiritual dan kecerdasan eksistensial, sehingga Gardner memilih menggunakan kecerdasan eksistensial (Gardner, 1999: 47). Oleh sebab itu saat ini teori kecerdasan majemuk ada sembilan, yaitu:

1. Kecerdasan bahasa (*linguistic intelligence*). Seorang yang cerdas bahasa mampu berbicara dengan baik dan teratur, mampu menyimak dengan tepat, mampu menulis, mampu bercerita, mampu menghafal kata-kata dalam bahasa sendiri atau bahasa asing, dan mampu memahami informasi lisan dan isyarat dengan tepat. Tes yang digunakan untuk mengukur kecerdasan ini antara lain IQ Verbal di WAIS-IV. Mereka yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik tingkat tinggi memiliki kemampuan untuk memanipulasi struktur dan sintaksis kalimat, mudah menguasai bahasa asing, dan biasanya menggunakan kosakata yang besar.
2. Kecerdasan musik (*musical intelligence*). Seorang yang cerdas musik memiliki kepekaan terhadap suara, ritme, dan nada musik. Mereka umumnya memiliki nada suara yang bagus atau mungkin memiliki nada absolut, mampu menyanyi, mampu memainkan alat musik, menggubah musik, peka terhadap tinggi rendah nada, melodi atau timbre. Kecerdasan musik mencakup kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan variasi dalam ritme, nada, dan melodi; kemampuan untuk menggubah dan menampilkan musik; dan kemampuan untuk menghargai musik dan membedakan kehalusan dalam bentuknya. Kecerdasan musikal memiliki keterkaitan dengan area otak yang juga mengontrol kecerdasan



lain, seperti yang ditemukan pada pemain yang memiliki kecerdasan kinestetik-tubuh yang tajam atau penggubah yang mahir menerapkan kecerdasan logis-matematis terhadap manipulasi rasio, pola, dan tangga nada musik.

3. Kecerdasan logis matematis (*logical-mathematical intelligence*). Seorang yang memiliki kecerdasan logis matematis memiliki kemampuan berpikir logis, mampu membuat abstraksi, penalaran, angka, dan pemikiran kritis. Mereka juga memiliki kemampuan untuk memahami prinsip-prinsip yang mendasari beberapa jenis sistem sebab-akibat. Kecerdasan logis matematis merupakan perpaduan kecerdasan umum (g) dan kecerdasan khusus (s). Mereka yang menunjukkan kecerdasan logis-matematis tingkat tinggi dapat dengan mudah melihat pola, mengikuti serangkaian perintah, menyelesaikan penghitungan matematika, menghasilkan kategori dan klasifikasi, dan menerapkan keterampilan tersebut untuk penggunaan sehari-hari.
4. Kecerdasan ruang (*spatial intelligence*). Kecerdasan ruang berkaitan dengan kemampuan melakukan penilaian spasial dan kemampuan untuk memvisualisasikan hal-hal yang ada dalam pikiran. Kecerdasan spasial, menurut Gardner, dimanifestasikan setidaknya dalam tiga cara: (1) kemampuan untuk mempersepsikan suatu objek di ranah spasial secara akurat; (2) kemampuan untuk merepresentasikan ide-ide seseorang dalam bentuk dua atau tiga dimensi; dan (3) kemampuan untuk mengarahkan suatu objek melalui ruang dengan membayangkannya berputar atau dengan melihatnya dari berbagai sudut pandang. Meskipun kecerdasan spasial mungkin sangat visual, komponen visualnya lebih mengacu langsung pada kemampuan seseorang untuk membuat representasi mental dari realitas.
5. Kecerdasan tubuh (*bodily-kinesthetic intelligence*). Seorang yang memiliki kecerdasan tubuh-kinestetik terwujud dalam bentuk perkembangan fisik, kemampuan atletik, ketangkasan manual, dan pemahaman tentang kesehatan fisik. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk melakukan fungsi berharga tertentu, seperti fungsi ahli bedah atau mekanik, serta kemampuan untuk mengekspresikan ide dan perasaan sebagai pengrajin dan artis. Unsur inti dari kecerdasan kinestetik-jasmani adalah kendali atas gerakan jasmani seseorang dan kemampuan untuk menangani objek dengan terampil. Mereka juga pandai melakukan aktivitas fisik seperti olahraga, menari, dan membuat sesuatu. Gardner percaya bahwa karir yang cocok untuk mereka yang memiliki kecerdasan kinestetik-



tubuh yang tinggi meliputi: atlet, penari, musisi, aktor, tukang bangunan, polisi, dan tentara. Meskipun karir ini dapat diduplikasi melalui simulasi virtual, mereka tidak akan menghasilkan pembelajaran fisik yang sebenarnya diperlukan dalam kecerdasan ini.

6. Kecerdasan sosial (*interpersonal intelligence*). Seseorang yang memiliki cerdas sosial tinggi ditandai dengan kepekaan mereka terhadap suasana hati, perasaan, temperamen, motivasi orang lain, dan kemampuan mereka untuk bekerja sama sebagai bagian dari suatu kelompok. Gardner menyatakan “Kecerdasan antar dan intra pribadi sering disalahpahami dengan bersikap ekstrover atau menyukai orang lain.” Mereka yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dapat berkomunikasi secara efektif, mudah berempati dengan orang lain, dan mampu menjadi pemimpin atau pengikut. Mereka juga dapat menikmati diskusi dan debat. Gardner percaya bahwa karier yang cocok untuk mereka yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi meliputi staf penjualan, politisi, manajer, guru, dosen, konselor, dan pekerja sosial (Gardner, 1995). Kecerdasan interpersonal juga diwujudkan dalam kemampuan memahami, mempersiapkan, dan menghargai perasaan dan suasana hati orang lain. Mereka yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi mampu bergaul dengan baik dengan orang lain, bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, berempati dengan orang lain, dan memotivasi orang lain.
7. Kecerdasan pribadi (*intrapersonal intelligence*). Seseorang yang cerdas diri memiliki pengetahuan diri, pemahaman diri, dan kemampuan untuk membedakan kekuatan dan kelemahan seseorang sebagai alat untuk memandu tindakan seseorang. Mereka mampu melakukan introspektif dan refleksi diri. Mereka umumnya memiliki pemahaman yang mendalam tentang diri; apa kekuatan atau kelemahan seseorang, apa yang membuat seseorang unik, mampu memprediksi reaksi atau emosinya sendiri.
8. Kecerdasan alam (*naturalistic intelligence*). Seorang yang cerdas alam memiliki kemampuan untuk mengenali tumbuhan, hewan, dan bagian lain dari lingkungan alam serta untuk melihat pola dan struktur organisasi yang ditemukan di alam. Mereka umumnya mampu mengklasifikasikan bentuk-bentuk alam seperti spesies hewan dan tumbuhan serta jenis batuan dan gunung. Kemampuan ini jelas berharga di masa lalu evolusi kita sebagai pemburu, pengumpul, dan petani; itu terus menjadi sentral dalam peran seperti ahli botani atau koki.
9. Cerdas eksistensi (*existential intelligence*). Gardner (1999: 53-77) tidak



bermaksud menggunakan istilah kecerdasan eksistensial untuk memajukan kecerdasan spiritual, agama, atau moral yang didasarkan pada “kebenaran” spesifik apa pun yang telah dikemukakan oleh individu, kelompok, atau lembaga yang berbeda. Menurut Gardner, kecerdasan eksistensial terbatas pada kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan pokok kehidupan seperti “Siapakah kami?” “Apa maksud semua itu?” “Mengapa ada kejahatan?” “Ke mana tujuan hidup manusia?” dan “Apakah ada makna dalam hidup?” dan sejenisnya. Di dalam definisi inklusif kecerdasan ini memang terdapat peran yang eksplisit dari sikap religius atau spiritual misalnya, imam, ustaz, teolog, pendeta, atau dukun, tetapi di dalam kecerdasan ini terdapat peran non-religius atau non-spiritual, seperti filsuf, penulis, seniman, ilmuwan, dan lain-lain. Di dalam khazanah Islam dikenal nama Rumi, al-Hallaj, Rabiah Adawiyah, atau al-Ghazali yang memiliki kecerdasan eksistensial yang tinggi dalam pandangan Gardner. Mereka umumnya memiliki ide-ide yang tajam dan mampu menafsirkan ide-ide tersebut melalui pengalamannya sendiri (McCoog, 2010). Para sufi terkemuka di dalam Islam umumnya memiliki pengalaman spiritual yang sulit dipahami oleh orang lain, sebab pengalaman itu bersifat sangat pribadi.

### **C. INDIKATOR PENGUKURAN KECERDASAN MAJEMUK**

Indikator-indikator kecerdasan majemuk telah banyak dikemukakan para ahli. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk mengukur tinggi rendahnya kecerdasan majemuk yang dimiliki seseorang. Banyak penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli atau para mahasiswa perguruan tinggi untuk mengembangkan indikator kecerdasan majemuk. Berikut ini akan dibahas puluhan penelitian yang mengembangkan indikator kecerdasan majemuk, mulai dari kecerdasan bahasa sampai kecerdasan eksistensial. Penelitian yang dijadikan sumber diambil dari penelitian-penelitian lokal, nasional, dan internasional. Pada tiap bagian kecerdasan peneliti menentukan indikator yang digunakan dalam optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini melalui permainan tradisional. Indikator yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik permainan dan usia anak yang diteliti, sehingga pengukuran yang dilakukan menjadi tepat sasaran.

#### **1. Kecerdasan Bahasa**

Armstrong mengidentifikasi empat indikator kecerdasan linguistik yang



mengacu pada teori Gardner, yaitu 1) retorika dalam bentuk kemampuan memengaruhi orang lain untuk melakukan tindakan atau perbuatan dengan menggunakan bahasa; 2) *mnemonik*/hafalan terwujud dalam kemampuan menggunakan bahasa untuk menguasai dan mengingat informasi; 3) eksplanasi berupa kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan/memberikan informasi; dan 4) *metabahasa* suatu kemampuan menggunakan bahasa untuk menganalisis bahasa itu sendiri (Armstrong, 2002: 2). Sementara Campbell (2002) mengajukan indikator kecerdasan bahasa yang dapat digunakan dalam mengukur keberhasilan pembelajaran meliputi: 1) kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata; 2) mengekspresikan makna bahasa; dan 3) menghargai makna yang kompleks dalam penggunaan bahasa lisan dan tulisan. Di sisi lain Musfiroh menambahkan indikator kecerdasan bahasa yaitu: 1) kemampuan membaca; 2) kemampuan menulis karangan; 3) kemampuan membuat puisi; 4) kemampuan menyusun kata-kata mutiara; 5) kemampuan memahami istilah-istilah baru secara detail; 6) kemudahan dalam belajar mendengar dan verbalisasi; 7) kemampuan menguasai bahasa baru; 8) kemampuan mengekspresikan pikiran secara verbal; 9) mudah mengingat nama atau sesuatu; 10) mampu menulis dengan baik; 11) selalu mengajukan pertanyaan; dan 12) senang berdiskusi (Musfiroh, 2008: 2.3).

Maryudi (2010) telah menawarkan indikator kecerdasan bahasa terdiri dari: 1) kemampuan melakukan berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar; 2) selalu dan suka mengarang cerita imajinasi atau menceritakan humor; 3) mampu berbicara efektif, sederhana, fasih, persuasif, atau bersemangat sesuai situasi; dan 4) senang menulis buku harian atau pengalaman sehari-hari. Di dalam penelitiannya, Asassfeh telah menggunakan indikator yaitu: 1) menghubungkan kata; 2) membaca cepat; 3) memahami konteks bahasa; 4) menggunakan semantik; dan 5) membuat ilustrasi (Asassfeh, 2014). Jamaris (2017: 3) mengungkapkan bahwa kecerdasan bahasa mempunyai indikator yaitu kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan atau tulisan, kemampuan memanipulasi struktur bahasa/sintaks, bunyi/fonologi dalam bahasa, pemaknaan bahasa/semantik, dan penggunaan bahasa secara praktis/pragmatik. Burgoon (2018) telah mengungkapkan bahwa indikator linguistik meliputi: 1) penguasaan jumlah kosakata; 2) kecepatan dalam merespons percakapan; 3) kejelasan/dominasi dalam pembicaraan/tulisan; 4) kemampuan menggunakan kata spesifisitas, kompleksitas, dan keragaman; serta 5) kejujuran dalam pembicaraan atau tulisan.

Berdasarkan berbagai penelitian dan sumber di atas, maka di dalam penelitian ini, saya memilih indikator kecerdasan bahasa yang diukur pada anak



usia 5-6 tahun meliputi aspek berbicara, menyimak, bercerita, dan mengikuti instruksi. Pada aspek berbicara indikator diukur dengan kemampuan anak bercakap-cakap dan melakukan komunikasi dua arah. Aspek menyimak diukur dengan indikator kemampuan memahami pertanyaan, kemampuan menjawab pertanyaan teman dan guru, dan menunjukkan sikap penuh perhatian terhadap pertanyaan dan jawaban teman. Aspek bercerita diukur dengan indikator kemampuan menceritakan ulang permainan yang telah dilakukan, ragam kalimat yang digunakan, dan keruntutan cerita. Kemampuan menulis diukur dengan kemampuan anak menulis nama diri sendiri dan nama permainan. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan sebagai berikut:

0.-1.0 = Sangat rendah (SR)

1.1-2.0 = Rendah (R)

2.1-3.0 = Cukup (C)

3.1-4.0 = Sedang (S)

4.1-5.0 = Tinggi (T)

## 2. Kecerdasan Musik

Gardner (1983) menjelaskan indikator kecerdasan musik terwujud dalam dua elemen paling sentral yaitu penyusunan musik yang terdiri irama dan nada (atau melodi), diikuti pentingnya *timbre* (Gardner, 1983). Dari dua elemen ini, Gardner merinci delapan indikator musik, yaitu: 1) kemampuan melakukan diskriminasi nada dan urutan nada dasar; kemampuan melakukan atribut seperti nada, intensitas, durasi, dan irama; 3) kemampuan melakukan penilaian kompleksitas hubungan antar pola nada melalui pendengaran; 4) kemampuan menilai citra nada suara; 5) kemampuan melakukan diskriminasi dan penilaian pola nada dalam musikalitas; 6) kemampuan melakukan pelacakan tempo nada; 7) kemampuan untuk mengenali ketukan waktu yang sama; 8) kemampuan untuk mempertahankan, dalam waktu singkat, gambar nada, pola nada, dan suara; dan 9) kemampuan nada mutlak. Gardner menyatakan bahwa kemampuan musik sangat bertumpu pada kemampuan untuk membedakan antara irama dan antara nada dalam tes kecerdasan musik. Gardner dan Halt (1989) juga mengemukakan indikator kecerdasan musik mencakup: 1) kepekaan terhadap nada, *timbre*, dan irama; 2) responsivitas terhadap emosi elemen musik; dan 3) kemampuan untuk mengenali, menghargai, dan/atau mengubah musik. Bersandar pada teori Gardner, Anton



(1990) menyarankan indikator kecerdasan musik mencakup: 1) kemampuan mengembangkan irama; 2) menggunakan intonasi; dan 3) melakukan pengucapan dengan menggunakan musik dan lagu. Tes dapat dilakukan pada kegiatan menyanyikan lagu, mendengarkan lagu dan menulis lagu sendiri.

Amstrong (2003) menyatakan indikator kecerdasan musik mencakup: 1) memiliki suara yang merdu dan mampu menyanyikan lagu. Individu ini memiliki warna suara yang enak didengar oleh telinga pendengarnya; 2) dapat mengenali dan menunjukkan nada-nada yang sumbang serta mampu menyesuaikan suara dengan nada pada musik; 3) senang mendengarkan musik radio, piringan hitam, dan kaset; 4) dapat memainkan alat musik; 5) tidak nyaman apabila tidak mendengarkan/terlibat dengan musik atau kondisi sunyi menjadi tidak menyenangkan bagi mereka; 6) mampu mengingat lagu/musik dengan cepat dan akurat; 7) mudah mengikuti irama musik dengan alat perkusi sederhana; 8) mengenal nada-nada berbagai macam lagu atau karya musik; 9) Selalu mengetuk-ketukan jari secara berirama atau bernyanyi kecil.

Pada tahun 2006, McClellan dan City juga menawarkan indikator kecerdasan musik yang terdiri dari: 1) kemampuan bernyanyi; 2) kemampuan mendengarkan musik; dan 3) kemampuan menghargai musik. Sementara Stansell dalam Mora (2011) mengembangkan indikator kecerdasan musik meliputi: 1) kemampuan mengenal melodi; 2) kemampuan melakukan pemrosesan kontur; 3) diskriminasi timbre, irama, nada suara, prediksi, gerakan tubuh, keterlibatan sentuhan, dan suara, penglihatan, dan bentuk simbol, dengan konteksnya dalam lagu, frasa; dan kemampuan mengenal struktur aturan semuannya yang terkait dengan proses pembelajaran musik. Ansari *et al.* (2016) dalam penelitiannya telah menggunakan indikator kecerdasan musik terdiri dari: 1) kemampuan membedakan nada dan 1) kemampuan memberikan tekanan nada yang tepat pada lagu. Rosydiana (2017) mengembangkan indikator kecerdasan musikal pada anak usia dini menjadi: 1) Anak-anak suka memukul-mukul benda-benda di sekelilingnya; 2) Anak dapat menyanyi dengan lebih baik, nada teratur, dan relatif merdu dari teman sebayanya; 3) Anak mudah mengikuti irama musik dengan alat musik angklung; (4) Anak senang bernyanyi-nyanyi kecil atau bersenandung; (5) Anak memiliki suara yang merdu; (6) Anak senang menyanyi; (6) Dapat memainkan alat musik; (7) Mampu mengingat lagu dengan cepat; dan (8) Anak mudah mengenali lagu.

Berdasarkan beberapa teori di atas, di dalam penelitian ini indikator kecerdasan musik yang digunakan adalah: 1) suka mendengarkan lagu dan musik; 2) anak suka bernyanyi; 2) dapat menghafal lagu dan musik; 3) suka mendengarkan musik; 4) lebih semangat bermain dengan iringan musik mu-



sik; 5) suka bersenandung sambil bermain; 6) anak membuat irama sambil bermain; dan 7) anak mengekspresikan perasaan ketika bermain (Masganti, 2020). Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

### 3. Kecerdasan Logis-Matematis

Sejak tahun 1966, Piaget telah membicarakan indikator kemampuan logis-matematis yang mencakup: 1) kemampuan mengenal angka; 2) kemampuan melakukan operasi matematis; 3) kemampuan memecahkan masalah dan sains; dan 5) kemampuan menarik kesimpulan. Gardner (1983) menelaah bahwa indikator kecerdasan logis-matematis adalah: 1) kemampuan menganalisis masalah secara logis; 2) kemampuan melakukan operasi matematika; 3) kemampuan menyelidiki masalah secara ilmiah; 4) kemampuan mendeteksi pola; 5) kemampuan melakukan penarikan kesimpulan deduktif; dan 6) kemampuan berpikir logis. Arum, Kusmayadi, dan Pramudya (2018) telah menggunakan indikator kecerdasan logis-matematis dalam penelitiannya mencakup kemampuan untuk memahami pola dan hubungan, kemampuan mengelompokkan, kemampuan membandingkan, kemampuan untuk melakukan perhitungan matematis, kemampuan menyelesaikan perhitungan dengan baik, dan kemampuan penalaran induktif dan deduktif.

Annie Hoekstra-de Roos (2014) menguraikan indikator logis-matematis pada pembelajaran anak di sekolah usia dini Montessori meliputi: menyukai proses eksperimen, tertib, suka bertanya, suka bekerja dengan angka, pengukutan, derajat, sudut, atau dimensi, selalu menggali pola dan hubungan, terampil memecahkan masalah, suka memikirkan ide-ide abstrak, pandai memecahkan situasi yang kompleks, dapat mengatur dirinya sendiri dengan mengklasifikasikan dan mengategorikan informasi, selalu bertanya tentang keajaiban tentang peristiwa alam, mengejar ide, selalu kagum dengan pola dalam subjek yang berbeda pengetahuan, tertarik pada proses/fungsi suatu benda, memiliki kemampuan yang baik untuk berpikir abstrak, memiliki intuisi yang baik, dan terintegrasi pada beberapa area otak.

Logsdon (2020) mendeskripsikan kecerdasan logis-matematis dapat dilihat dari: 1) penalaran dan pengurutan logis ketika menyerap informasi, keahlian matematika, logika, pola penglihatan, dan pemecahan masalah, suka bekerja dengan angka, menemukan metode logis untuk menjawab pertanyaan, mengklasifikasikan, dan mengategorikan, nyaman dengan pe-



kerjaan abstrak, menyukai urutan logis dalam instruksi, suka bekerja dalam lingkungan yang terstruktur dan terorganisasi, mampu melakukan analisis visual/memori/pemecahan masalah yang kuat, senang mewujudkan ide-ide matematika dan konseptual melalui proyek-proyek langsung seperti desain dengan bantuan komputer, membuat perangkat elektronik, menggunakan aplikasi komputer, atau memprogram komputer. Wilson (2020) juga telah mengurai indikator kecerdasan logis-matematis yaitu: 1) suka mengajukan banyak pertanyaan tentang cara kerja sesuatu; 2) mampu menghitung soal aritmatika di kepalanya dengan cepat; 3) menikmati tantangan kelas matematika; 4) menemukan permainan matematika dan permainan komputer matematika yang menarik; 5) suka bermain catur, catur, atau permainan strategi lainnya; 6) senang bekerja dengan teka-teki logika dan teka-teki silang, suka bereksperimen dengan cara yang menunjukkan proses berpikir tingkat tinggi, selalu berpikir pada level yang lebih abstrak daripada rekannya, dan memiliki pemahaman yang baik tentang hubungan sebab dan akibat sesuai usianya.

Penelitian lain menginformasikan bahwa indikator kecerdasan logis matematis pada anak usia 3-6 yaitu: 1) kemampuan untuk mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warnanya; 2) kemampuan mengklasifikasikan objek ke dalam kelompok yang sama atau serupa kelompok atau kelompok berpasangan dengan 2 variasi; 3) kemampuan mengurutkan objek berdasarkan 5 ukuran atau seri warna; 4) mengetahui konsepnya banyak dan sedikit; 5) kemampuan mengeja banyak objek satu sampai sepuluh; 6) mengenal konsep bilangan; 7) mengetahui simbol bilangan; 8) Mengetahui simbol huruf; 9) senang pada angka, bisa membaca angka, dan menghitung; 10) keterampilan berpikir dan menggunakan logika; 11) Suka bertanya dan selalu penasaran; 12) suka memanipulasi lingkungan dan menggunakan strategi *trial-and-error*, tebak, dan uji; 13) suka bermain secara konstruktif, bermain dengan pola, permainan strategi, nikmati permainan dengan komputer atau kalkulator; dan 14) Kecenderungan untuk membangun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan mengklasifikasikan objek yang memiliki properti yang sama (Nurul Ezkandyta, Yeni Rachmawati, dan Mariyana, 2019). Köksal (2006) sebagaimana dikutipnya dari Gürel dan Tat (2010) mengajukan indikator kecerdasan logis-matematis adalah kemampuan berpikir yang berkaitan dengan angka, membuat kalkulasi, menarik kesimpulan, membangun hubungan logis, mengembangkan hipotesis, memecahkan masalah, berpikir kritis, memahami hal-hal yang abstrak.



Dari berbagai indikator di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator kecerdasan logis-matematis mencakup kemampuan yang berkaitan dengan operasi angka, memecahkan masalah, menarik kesimpulan dalam bidang sains secara deduktif atau induktif, berpikir kritis, ketertarikan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan matematika, kemampuan menciptakan properti atau karya yang berkaitan dengan matematika dan sains, menyukai kegiatan yang berkaitan dengan percobaan sains dan perhitungan matematis, serta memiliki intuisi yang tinggi terkait matematika dan sains. Secara emosional kecerdasan matematika juga ditandai dengan ketekunan dalam pengamatan, tenang, penuh perhitungan dalam mengambil keputusan, percaya diri dalam melakukan percobaan, dan yakin dengan hasil temuannya. Di dalam penelitian ini kami menggunakan indikator kemampuan anak meliputi: dapat memahami prinsip menang kalah dalam bermain; dapat menghitung skor menang atau kalah; dapat bermain sambil menyebutkan angka; dapat memperkirakan cara untuk menang; dapat mengingat urutan permainan; suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar; dapat membuat perkiraan menang dan kalah. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

#### 4. Kecerdasan Ruang

Mulyadi dkk. (2018) mendeskripsikan indikator kecerdasan visual-spasial dalam pelajaran geografi dengan mengacu pada teori Gardner. Indikator yang dikembangkan mencakup: 1) keterampilan forensik (menelusuri dan menafsirkan hubungan objek yang terlihat pada gambar dengan kejadian sebelumnya); 2) mendeskripsikan posisi, arah, dan jarak (kemampuan membaca dan menggunakan peta); 3) mengubah bentuk suatu objek; 4) menentukan jalur transportasi dan/atau tempat yang bergerak tercepat; 5) memilih tempat yang terbaik; 6) mengamati orang, tempat, dan hal-hal dari sudut yang berbeda; 7) memprediksi perkembangan suatu wilayah; dan 8) wawasan tentang adaptasi lingkungan. Dalam penelitiannya menggunakan indikator kecerdasan visual-spasial pada siswa sekolah menengah pertama mencakup: 1) imajinasi, 2) konseptualisasi, dan 3) pemecahan masalah (Anjarsari et al., 2015).

Kurniati, Sunardi, Sugiarti, dan Alfarisi (2018) mengajukan indikator kecerdasan visual-spasial antara lain: 1) menuliskan apa dikenal dan diminta; 2) menghubungkan antara data yang diketahui dengan konsep yang dimiliki-



nya; 3) menuliskan langkah-langkah dengan benar; 4) menulis jawaban akhir dengan benar; 5) memiliki strategi yang berbeda dalam memecahkan; dan 6) menuliskan langkah-langkah dengan benar. Penelitian lain menguraikan indikator kecerdasan visual spasial pada anak usia dini meliputi: kemampuan memvisualisasikan dan mendeskripsikan (Rosidah, 2014), menggambarkan, menggambar, keterampilan deskriptif, keterampilan menggambar, keterampilan logis, keterampilan terapan, dan mengetahui jenis-jenis figur tersebut (Abidin & Kurniawati, 2020).

Gani, Safitri, dan Mahyana (2017) menetapkan indikator kecerdasan visual-spasial dalam penelitiannya yaitu: 1) kemampuan membentuk hal-hal yang bermakna; 2) kemampuan mengenali ciri-ciri objek dari berbagai sudut; 3) kemampuan melakukan visualisasi buat ide dalam format visual dan spasial; dan 4) kepekaan berkaitan dengan warna, garis, bentuk, spasi, dan bangunan (Gani *et al.*, 2017). Di dalam tes visual yang dirancang Simon dan Binet, indikator kecerdasan visual meliputi soal pencocokan gambar, gambar seri, pengelompokan gambar, pencocokan bayangan gambar, dan identifikasi gambar. Killworth dan Bernard (1982) mengemukakan kecerdasan visual-spasial terdiri dari kemampuan membuat peta, pengolahan data spasial yang meliputi proses pengorganisasian, menyortir, menghafal, dan memanipulasi data yang pada akhirnya dapat digunakan untuk membuat keputusan.

Pohla, Lehmann, dan Eidb (2004) melaporkan penggunaan indikator kecerdasan visual-spasial yang digunakan untuk meneliti anak usia 7-12 tahun terdiri dari 1) *water-level-task* (tugas tingkat air). Tes ini diberikan dalam bentuk 12 item tes kertas-dan-pensil, masing-masing menunjukkan gambar kapal tertutup miring pada sudut tertentu ke kiri atau ke kanan. Setelah instruksi singkat, termasuk satu contoh item, subjek diminta menggambar garis yang menunjukkan permukaan air orientasi ke dalam item tes. Tanggapan digambar dengan tangan bebas dengan pensil; 2) *Rod-and-Frame Test* (tes Batang-dan-Rangka). Tes Batang-dan-Rangka merujuk pada teori dalam penelitian tentang ketergantungan/kemerdekaan lapangan (Witkin, Dyk, & Faterson, 1962). Adaptasi kertas-dan-pensil terdiri dari delapan item, masing-masing menunjukkan gambar bingkai, yang-mirip dengan *Water-Level-Task*-dimiringkan pada sudut tertentu (30–150). Subjek harus membayangkan ke arah mana tongkat akan menggantung dan untuk menggambar posisi tongkat yang benar; 3) tes rotasi mental. Mereka menggunakan tes rotasi mental versi anak-anak Shepard & Metzler dan versi Vandenberg & Kuse. Tes ini terdiri dari delapan item standar, masing-masing menunjukkan



kriteria dan sosok alternatif. Angka-angka itu identik, hanya dilihat dari sudut yang berbeda dan dapat dialihkan satu sama lain dengan rotasi mental, atau sosok alternatif itu sebuah pengacau, misalnya, bayangan cermin dari gambar standar.

Indikator kecerdasan ruang atau visual spasial yang digunakan di dalam penelitian ini mencakup: anak senang menggambar alat permainan; anak suka melihat foto-foto bermain; anak dapat memperkirakan jarak bermain; anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang; anak dapat membaca gambar cara bermain; anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru; dan anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

## 5. Kecerdasan Tubuh

Memang tidak mudah membuat indikator kecerdasan kinestetik, sebab kecerdasan ini selalu berkaitan erat dengan kecerdasan lainnya, seperti visual-spasial dan logis matematis. Tetapi Gardner (1983) dengan berbagai argumennya meyakinkan dunia bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan independen. McMahon, Rose & Parks (2004) merancang untuk *Teele Inventory of Multiple Intelligences (TIMI)* untuk mengevaluasi keandalan dan hubungan antara preferensi intelektual dan prestasi membaca. TIMI diberikan kepada 288 siswa kelas 4 perkotaan. Hasil menunjukkan bahwa subskala TIMI, yang memeriksa preferensi untuk kecerdasan tubuh-kinestetik ditemukan memiliki keandalan yang buruk hingga sedang. Hal ini menunjukkan bahwa tidak mudah membuat tes kecerdasan kinestetik.

Gardner (1999: 206) mendeskripsikan ciri-ciri anak cerdas kinestetik yaitu, memiliki kemampuan bekerja secara terampil dengan benda-benda, melibatkan keterampilan motorik halus dengan menggunakan jari tangan dan tangan, dan memanfaatkan gerak tubuh atau motorik kasar. Sementara Armstrong (1994: 76) mengusulkan indikator kecerdasan kinestetik pada anak mencakup keterampilan yang tinggi dalam aktivitas seperti: koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan, serta kemampuan menggunakan jari sebagai proporsional, kemampuan taktil, mampu memanfaatkan gerakan tubuhnya secara khusus, dan dapat memecahkan masalah melalui gerakan-gerakan.

Sonowat dan Gogri (2008: 54), menandai kecerdasan kinestetik anak



dengan keahliannya mentransfer pemikiran ke tangan untuk membuat produk. Secara spesifik anak yang cerdas kinestetik memiliki keterampilan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, kelincahan, fleksibilitas, kecepatan, keterampilan mengontrol gerakan, dan mampu memanipulasi objek. Sementara Connell (2005: 67) menawarkan indikator kecerdasan kinestetik pada anak terlihat dari menyadari dunia sekitar melalui sentuhan dan gerakan, keharmonisan antara pikiran dan tubuh, lihai mengontrol tubuh, dan menggunakan perasaan dalam melakukan gerakan. Mereka umumnya suka terlibat dalam olahraga, tari, senam, pemandu sorak, seni, renang, dan seni bela diri.

Lwin *et al* (2008: 168) menambahkan kecerdasan tubuh merupakan gabungan kelihaihan tubuh yang dituntun pikiran dan tubuh untuk mencapai satu tujuan. Aktivitas kecerdasan kinestetik di rumah seperti memanjat pohon, menerbangkan layang-layang atau mengejar hewan di peternakan. Permainan tradisional tanpa pelatihan yang disengaja seperti lari goni, lompat tali, petak umpet, dan bermain kelereng dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Sementara Uzho dan Salame (2016) mengajukan indikator kecerdasan kinestetik mengacu pada gerakan, membuat benda, sentuhan. Mereka umumnya menggunakan kecerdasan bahasa tubuh dalam aktivitas fisik, akting, bermain peran, pembelajaran langsung, kemampuan untuk menggunakan tangan dan jari untuk melakukan gerakan halus dengan presisi yang tinggi, kemampuan untuk melakukan gerakan tanpa gambar atau kata-kata tertulis, menyukai aktivitas fisik dan langsung yang memadukan gerakan. Ada dua tampilan keterampilan motorik yaitu motorik kasar dan halus. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang lebih besar dari itu anak-anak membuat dengan kaki, lengan, tangan, kaki, atau seluruh tubuhnya. Contoh keterampilan ini adalah berlari, melompat, melompat, dan jogging. Adapun kegiatan motorik halus contohnya aktivitas menjahit, melukis, mewarnai, menganyam, memahat, dan menggerakkan tangan dan jari (Uzho & Salame, 2016).

Yetti dan Muanivah (2017) mengukur kecerdasan kinestetik dari indikator yang terdiri dari aspek: 1) fleksibilitas; 2) kelincahan; 3) kekuatan; 4) keseimbangan; 5) tenaga; 6) koordinasi; dan 7) keterampilan. Kecerdasan kinestetik juga diukur dengan indikator mengatur atau mengatur refleks gerak, mengatur atau mengatur gerak terencana, memperluas kesadaran melalui tubuh, dan merawat antar bagian tubuh dan meningkatkan fungsi tubuh, untuk mengukur kecerdasan kinestetik (Pratama *et al.*, 2020). Adapun Brauer, Gerd, Gerd Bräuer menyatakan indikator kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh secara luwes untuk menciptakan



atau mengatasi masalah gerakan, misalnya dalam bertukang, menari, melakukan operasi medis, melakukan gerakan dalam olahraga, dan dalam seni koreografi (Brauer, Gerd, 2002). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: anak lincah dalam bergerak; bergerak seimbang; bergerak dengan sesuai aturan main; menyukai permainan tradisional yang dikembangkan di sekolah; mampu bermain permainan tradisional dengan benar; selalu menang dalam bermain; dan menunjukkan ketangkasan dalam bermain. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

## 6. Kecerdasan Sosial

Indikator kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan untuk memperhatikan dan mendefinisikan perbedaan di antara individu, khususnya berkaitan dengan suasana hati, temperamen, motivasi, dan niat mereka. Kecerdasan ini ditampilkan dalam kemampuan memahami orang lain sehingga memungkinkan seseorang bekerja dengan efektif bersama orang lain (Gardner, 1983, 1999a, dan 1999b). Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang mempertimbangkan keinginan, perasaan, dan maksud orang lain sehingga memudahkan seseorang membina hubungan dengan orang lain (Pishghadam, 2009). Kecerdasan interpersonal mengacu pada kemampuan seseorang melakukan komunikasi dalam kelompok secara kooperatif dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Seorang yang cerdas interpersonal selalu peka terhadap perasaan orang-orang di sekitarnya (Macnamara & Rupani, 2017). Kecerdasan interpersonal menjadi indikasi kecakapan hidup bermasyarakat dan keterampilan mengenal karakteristik peserta didik (Mohabashshernia & Aghazadeh, 2018). Behjat (2012) mendeskripsikan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal umumnya dapat menikmati kegiatan belajar kooperatif, memiliki interaksi interpersonal, suka belajar dengan atau mengajar teman-temannya, terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler, selalu menghadiri sesi *brainstorming* kelompok, dan aktif dalam pembelajaran bahasa.

Dengan mengacu pada berbagai pendapat ahli tentang kecerdasan interpersonal, Rivai *et al.*, 2020, menyusun indikator kecerdasan interpersonal menjadi dua aspek yaitu sensitivitas sosial dan pemahaman sosial. Aspek sensitivitas sosial memiliki dua sub-indikator, yaitu: 1) memiliki kepekaan terhadap pikiran, perasaan; dan 2) mampu menunjukkan sikap empati. Aspek



pemahaman sosial memiliki 3 sub indikator yang terdiri dari: 1) mampu melakukan interaksi sosial; 2) mampu bekerja sama; 3) mampu berpartisipasi dalam kelompok; 4) dan mampu memecahkan masalah dengan dengan efektif. Kecerdasan interpersonal juga ditandai dengan indikator mampu mengatur hubungan dengan orang lain melalui komunikasi, mampu bekerja sama, dan mampu menjalani hubungan sosial dengan orang lain, pandai bergaul, dan memiliki banyak teman (Rivai *et al.*, 2020).

Lwin (2008) menambahkan bahwa anak yang cerdas interpersonal tinggi ditandai dengan sikap suka berteman dan berkenalan dengan orang lain, senang bersama dengan orang lain, memiliki rasa ingin tahu tentang mengenai orang lain, ramah terhadap orang asing, senang menggunakan mainannya dengan teman-temannya, dan mengalah kepada anak lain, sabar menunggu gilirannya selama bermain, aktif dalam permainan kelompok, suka mengarahkan temannya, dan sangat akrab dalam bermain dengan teman-temannya. Goleman (2007: 5) menyatakan kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang ditandai dengan kesadaran untuk menjalin komunikasi antar-individu, kemampuan dan keterampilan menciptakan relasi, membangun relasi, mempertahankan relasi sosial yang saling menguntungkan, serta memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain.

Anderson (1999:87) membagi kecerdasan sosial ke dalam tiga dimensi utama yaitu dimensi sensitivitas sosial (*social sensitivity*), dimensi kemampuan memahami situasi sosial (*social insight*), dan dimensi komunikasi sosial (*social communication*). Dimensi sensitivitas sosial terdiri dari kemampuan anak mengamati dan merasakan reaksi-reaksi orang lain yang ditunjukkan-nya secara verbal maupun nonverbal. Anak dengan sensitivitas sosial yang tinggi lebih mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi positif atau negatif orang lain. Dimensi kemampuan memahami situasi sosial (*social insight*) ditandai dengan kemampuan anak mencari pemecahan masalah yang efektif dalam interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah ada. Dimensi komunikasi sosial (*social communication*) ditandai dengan kemampuan individu menggunakan proses komunikasi dengan orang, menjalin hubungan, dan membangun hubungan interpersonal yang sehat.

Muniroh (2009) kecerdasan interpersonal dapat dilihat dari indikator berikut: mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial yang baru secara efektif, mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total, mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin



intim, mendalam, dan penuh makna, mampu menyadari komunikasi verbal maupun nonverbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya. Sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya secara efektif dalam segala situasi, mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *win-win solution*, serta yang paling penting adalah mencegah masalah dalam relasi sosialnya, memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif.

Di dalam penelitiannya Saleh dan Sugito (2015) telah diajukan indikator kecerdasan interpersonal ditandai dengan kemampuan anak membangun kedekatan, memengaruhi orang lain, memimpin orang lain, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Indikator ini hanya akan muncul jika guru menciptakan suasana kelas yang bernuansa pelibatan anak-anak dalam bermain bersama dengan teman dalam proses pembelajaran. Agar anak-anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya guru sebaiknya memberikan materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks kehidupan anak, sehingga lebih mudah diingat dan dapat dipraktikkan anak kehidupan sehari-hari (Saleh dan Sugito, 2015). Domain kecerdasan interpersonal mencakup pemahaman tentang isyarat sosial verbal dan nonverbal. Seorang yang cerdas interpersonal memiliki kemampuan tingkat tinggi dan kesadaran terhadap konsekuensi sosial dari peristiwa yang ada di masyarakat, memahami tentang motivasi dan niat yang mendasari perilaku masyarakat, mampu mengantisipasi perkembangan situasi sosial, atau mampu menyimpulkan keadaan pikiran seseorang berdasarkan kata-kata atau tindakannya (Visser, Ashton, dan Vernon 2006). Namun mereka memandang bahwa kecerdasan interpersonal adalah salah satu bagian dari kecerdasan khusus yang merupakan bagian dari kecerdasan lain. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal sangat terkait dengan kecerdasan tubuh dan kecerdasan alam. Tetapi Gardner (1983) dengan argumennya bahwa ada orang yang tidak pandai dalam bidang sains, matematika, atau bahasa, tetapi populer di kalangan orang banyak.

Dari berbagai penjelasan di atas saya menyimpulkan bahwa indikator kecerdasan interpersonal yaitu: kemampuan memahami kondisi fisik dan psikologis orang lain, kemampuan membina hubungan dengan orang lain, kemampuan memelihara hubungan dengan orang lain, kemampuan memengaruhi orang lain, kemampuan berempati, kemampuan bekerja sama, kemampuan merencanakan dan mencapai cita-cita bersama orang lain, kemampuan mengatasi konflik dalam hubungan dengan orang lain, dan



kemampuan memecahkan masalah dalam relasi sosial. Kecerdasan ini merupakan salah satu bentuk tujuan manusia diciptakan yang untuk menjadi pimpinan di muka bumi. Manusia diciptakan dengan kemampuan mengatur dan mengelola alam, maka kecerdasan interpersonal dianugerahkan Allah kepada manusia agar dapat mengemban tugas tersebut. Allah telah meniupkan roh-Nya kepada manusia agar manusia memiliki kekuatan melebihi makhluk lain di dunia ini, yaitu kemampuan untuk hidup bersama manusia dan makhluk lain di bumi. Di dalam penelitian ini indikator yang digunakan: anak senang bermain bersama teman; anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain; anak kompak dalam bermain; anak saling membantu dalam bermain; anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain; anak dapat berbagi tugas dalam bermain; dan anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

## 7. Kecerdasan Diri

Kecerdasan intrapersonal mengacu pada kesadaran diri dan introspeksi diri. Individu dengan kecerdasan intrapersonal yang tinggi memiliki intuisi, kebijaksanaan, dan wawasan yang tajam tentang emosi, motivasi, aspirasi, dan ketakutan mereka yang sebenarnya. Mereka sangat pandai memprediksi perilaku sendiri dalam berbagai situasi dan dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya. Mereka biasanya tertutup dan suka bekerja secara mandiri dengan hasil yang gemilang. Pekerjaan yang sesuai untuk seorang yang memiliki kecerdasan intrapersonal tinggi meliputi: filsuf, teolog, penulis, dan psikolog. Anak yang cerdas diri mereka mudah menerapkan hal yang telah mereka pelajari ke dalam kehidupan mereka sendiri, mengenal orang lain dengan mengenal diri sendiri, senang menyendiri, menghadapi sesuatu sendirian, memiliki intuisi yang kuat, menyadari kelebihanannya, tidak menyombongkan diri, mandiri, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, mampu mengendalikan banyak perasaan ketika marah, lebih tertutup dibandingkan dengan teman sebayanya, suka memproses peristiwa yang mereka alami, berusaha memahami kesalahan diri, dan menghindari kesalahan yang sama. McMahon, Rose & Parks (2004) melaporkan bahwa tingkat kecerdasan intrapersonal siswa lebih rendah dibandingkan dengan skor kecerdasan logis-matematis, namun dia memandang hal ini disebabkan tes untuk mengukur kecerdasan intrapersonal masing perlu dikembangkan (McMahon et al., 2004).



Kecerdasan intrapersonal mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengenali informasi pribadi yang bermakna untuk diri sendiri (Mayer 2008, 2009). Kecerdasan diri adalah kecerdasan yang luas sebagai bentuk kemampuan seseorang menalar secara akurat tentang kepribadian mereka sendiri dan orang lain dan menggunakan informasi ini untuk memandu pilihan mereka dalam berperilaku lebih baik (Mayer 2008, 2014). *Test of Personal Intelligence* (TOPI) merupakan salah satu tes dengan validitas tinggi yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan ini. Kecerdasan pribadi sangat terkait dengan keberhasilan kinerja akademik, kepuasan, dan keterlibatan (Mayer dan Skimmyhorn 2017; Sylaska dan Mayer 2017) serta perilaku seseorang di tempat kerja (Lortie 2015; Moore 2013).

Campell, Campbell, dan Dickinson (1996) mengemukakan indikator kecerdasan intrapersonal yaitu: 1) menyadari kawasan emosinya 2) menemukan cara-cara yang tepat untuk mengekspresikan perasaan dan pemikirannya; 3) mengembangkan kedirian yang akurat; 4) memperjuangkan tujuannya dengan motivasi yang kuat; 5) membangun sistem nilai etik (agama) dalam hidup; 6) mandiri dalam bekerja; 7) selalu penasaran terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan makna kehidupan, relevansi, dan tujuannya; 8) mengatur pembelajaran dan perkembangan pribadi secara berkelanjutan; 9) terus berusaha mencari dan memahami pengalaman batinnya; 10) memiliki wawasan dalam kompleksitas diri dan eksistensi manusia; 11) terus-menerus mengaktualisasikan diri; dan 12) membantu orang lain dan memiliki tanggung jawab kemanusiaan. Uzho dan Salame (2016) mengusulkan indikator kecerdasan intrapersonal yaitu: 1) kesadaran afektif dalam bentuk pengetahuan tentang perasaan, sikap mereka; 2) kesadaran etis dalam bentuk pengaturan prinsip-prinsip seseorang dalam pengaturan diri, memantau pikiran-perilaku-dan tindakan seseorang; dan 3) metakognisi merupakan kesadaran akan proses berpikir seseorang. Kecerdasan intrapersonal tidak terbatas pada kemampuan seseorang mengenal perasaan, kecerdasan intrapersonal juga merupakan kemampuan melakukan introspeksi diri sebagai rujukan dalam merefleksi diri sehingga seseorang menyadari semua aspek dalam dirinya, mengetahui perasaan sendiri, proses berpikir, refleksi diri dan hasrat yang dimiliki. Lazear membagi inti dari kecerdasan intrapersonal menjadi dua, yaitu identitas diri dan kemampuan mengenal kekuatan dan kelemahan diri sendiri (Lazear, 2000).

Gardner (2003) menyatakan bahwa indikator kecerdasan intrapersonal antara kemampuan mengenal diri sendiri, kemampuan mengenal emosi sendiri, kemampuan membuat diskriminasi dari sejumlah emosi yang di-



milikinya, kemampuan memberi label pada emosi diri sendiri, dan kemampuan menggunakan sebagai pedoman untuk memahami tingkah laku diri sendiri. Tampilan kecerdasan intrapersonal dapat dilihat pada kemampuan mengendalikan diri, kemampuan menyusun tujuan hidup, kemampuan berdamai dengan keinginan yang tidak tercapai, kemampuan menunjukkan rasa gembira, sedih, marah, dan emosi lainnya secara tepat. Kemampuan ini akan mengalami kemunduran jika bagian otak yang mengatur emosi mengalami gangguan yang berbentuk cacat atau cedera, yaitu gangguan pada bagian otak depan yang berfungsi mengatur emosi manusia. Sementara, Amstrong (2004) menyatakan anak-anak yang cerdas diri (intrapersonal) ditandai dengan indikator kecerdasan berikut; 1) memiliki sikap mandiri dan kemampuan yang kuat serta tidak mudah ikut-ikutan; 2) sedikit bicara dan berani menolak hal-hal tidak disukainya, tetapi suka mencoba hal-hal baru; 3) tidak suka terlibat dalam perdebatan dan tidak menyukai pembicaraan yang kontroversial seperti menceritakan keburukan orang lain; 4) suka melakukan kegiatan sendiri, tidak suka meminta pertimbangan orang lain, dan mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri dengan baik; 5) lebih berani mencoba sesuatu dan menunjukkan sikap percaya diri; 6) selalu memiliki sudut pendapat berbeda dengan teman yang lain dalam banyak hal; 7) lebih mampu mengingat peristiwa yang berkaitan dengan kesalahan yang dilakukan sebelumnya; 8) dapat menyatakan perasaannya, penilaiannya, dan idenya kepada orang lain; 9) memiliki tempat favorit atau benda-benda pribadi yang tidak boleh diganggu orang lain; dan 10) memiliki hobi, minat, atau kesenangan yang membedakannya dengan orang lain.

Copple dan Bredekamp (2006) menginformasikan bahwa ciri-ciri kemampuan mengendalikan emosi anak usia lima tahun, yaitu: 1) mulai mampu melihat perbedaan dan persamaan antara dirinya dengan orang lain, namun sikap egosentrisnya mendorong mereka memahami dunia ini dengan perspektif sendiri, mereka juga hanya akrab dengan teman dengan jenis kelamin yang sama; 2) menikmati kebersamaan dengan orang lain dan selalu berusaha bersikap menyenangkan dan berempati kepada teman; 3) belajar bertanggung jawab, bebas dalam batas tertentu, kompeten, dapat dipercaya dan dapat menilai kemampuan diri sendiri dengan tepat dan teliti; 4) mulai menunjukkan sikap sopan santun, mereka mulai dapat mengendalikan diri, dan umumnya mereka dapat menilai perbuatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan; dan 5) memiliki perasaan yang kuat yang berguna untuk meningkatkan keterampilan berimajinasi. Perasaan yang kuat boleh dalam bentuk ketakutan, rasa ingin tahu, atau keberanian mencoba sesuatu yang baru.



Alder sebagaimana dikutip Hanisah (2014) mengemukakan tiga aspek kecerdasan intrapersonal, yaitu 1) kemampuan mengenal diri, yang memiliki sub-indikator: a. Kesadaran diri emosional, sikap asertif, harga diri, dan kemandirian. 2) Mengetahui apa yang diinginkan dengan sub-indikator a) mampu mendefinisikan tujuan hidup; b) membuat langkah-langkah mencapai tujuan hidup; dan c) menguji apakah tujuan hidup telah tercapai; 3) Mengetahui hal yang penting dengan sub-indikator mengetahui hal yang penting dalam hidup dan memberikan perhatian terhadap hal yang penting tersebut sesuai dengan nilai-nilai yang diyakini. Pekerjaan atau karier yang sesuai bagi orang yang cerdas diri, penulis, penyair, pemain peran, Filsuf, Pemimpin agama, Pelatih kepribadian, instruktur berbantuan komputer, Polisi dan unit pasukan keamanan lainnya, ahli hukum, ahli kebijakan, kewiras-wastaan, petani, sejarawan, penemu, pustakawan, filsuf, psikolog, ilmuwan, teolog, konsultan, dan peneliti.

Dari berbagai pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa indikator kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan mengenal emosi sendiri, kemampuan mengidentifikasi emosi sendiri, kemampuan menyadari waktu-waktu emosi muncul, kemampuan mengelola emosi sendiri, kemampuan melakukan pengalihan emosi negatif ke emosi positif, kemampuan memanfaatkan emosi untuk pengembangan pribadi, dan kemampuan berdamai dengan tekanan emosi yang dihadapi. Ciri orang yang cerdas ramah bersikap selalu bahagia, gembira, sedih jika jauh dari kebaikan, penyayang, murah hati, rendah hati, menghormati diri sendiri, tidak suka berperasangka, cerdas, mandiri, berani, asertif, pendiam, tidak suka berdebat, tekun, ulet, memiliki cita-cita, unik, hemat, memiliki intuisi yang kuat, tertutup, pandai memilih teman, dan yakin dengan keputusan yang telah diambilnya. Di dalam penelitian ini indikator kecerdasan diri yang digunakan adalah: anak suka bermain sendirian; anak percaya diri dalam bermain; anak mandiri dalam bermain; anak berani mengambil risiko dalam bermain; anak suka mencoba permainan baru; anak bertekad untuk menang, dan anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

## 8. Kecerdasan Alam

Gadner (1999) menyusun indikator kecerdasan naturalistik yaitu: 1) memiliki pemahaman yang baik pada masalah lingkungan; 2) selalu terli-



bat dalam aktivitas luar ruangan; 3) memiliki hobi terkait pengamatan dan penelitian ilmiah yang melibatkan alam, memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan, memiliki kesadaran lingkungan, dan suka mengikuti setiap kegiatan yang berkaitan dengan pelestarian lingkungan. Kecerdasan naturalistik menimbulkan komitmen pada seseorang untuk terlibat aktif mencegah pengrusakan alam seperti penebangan hutan tanpa penanaman ulang sebagai pengganti, merusak ozon dengan membuat polusi, menyiksa hewan, atau berburu hewan yang dilindungi. Gardner (1999) menyatakan orang-orang yang memiliki kecerdasan naturalistik umumnya memilih karier atau hobi sebagai ahli biologi, pecinta alam, aktivis lingkungan, peternak, atau petani.

Visser, Ashton, dan Vernon (2006) mendeskripsikan indikator kecerdasan naturalistik mencakup: 1) mengamati dan mengenal pola alam; 2) suka belajar melalui kontak alami, misalnya kesal dengan polusi, nyaman dengan binatang, jago berkebun, menghargai tanaman, menghargai pemandangan yang indah, terinspirasi oleh alam, menikmati aktivitas luar ruangan, dan sadar akan perubahan cuaca. Armstrong (2009) mengusulkan indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan naturalistik yaitu: 1) memiliki kepekaan pancaindra dalam menerima dan menandai perubahan lingkungan; 2) kemampuan melakukan identifikasi dan mengelompokkan berbagai makhluk hidup yang ada di alam; 3) suka dan menikmati aktivitas di alam terbuka; 4) memiliki kepedulian dan ketertarikan yang kuat pada makhluk hidup dan lingkungannya; 5) selalu menandai segala benda yang ada di lingkungannya; 6) memiliki koleksi foto, objek alam, jurnal atau benda alam lainnya dengan membuat sendiri atau menyimpan karya orang lain; 7) suka belajar tentang alam baik melalui pelajaran di sekolah, melihat tayangan televisi, video, atau film yang terkait dengan penjelajahan alam; 8) memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan perubahannya; 9) mudah memahami dan mengingat dengan baik tentang karakteristik, nama, kategorisasi, dan berbagai data yang terkait dengan objek atau spesies yang ada di alam; 10) dapat mengetahui melalui pengamatan yang jeli tentang hal-hal yang mungkin tidak disadari oleh orang lain di alam.

Kecerdasan Naturalistik juga dapat ditandai dengan kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, dan menggunakan elemen, benda, hewan, atau tumbuhan dari lingkungan berbeda misalnya di laut, di darat, di udara, di perkotaan maupun di pedesaan. Kecerdasan ini dinilai dari kemampuan seseorang mengamati, mencoba, membuat umpan balik, atau mempertanyakan lingkungan alam (Tirri *et al.*, 2013). Tirri & Nokelainen (2007) juga telah



menjelaskan yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan naturalis yaitu: 1) Cinta alam; 2) Konservasi alam; dan 3) Kebiasaan berlaku ramah pada lingkungan.

Wilson (2020) mengemukakan 12 indikator anak cerdas naturalis, yaitu:

- 1) Memperhatikan pola dan irama lingkungannya dengan mudah dimulai dari mengamati, membedakan, menemukan persamaan, atau keanehan dari pola-pola yang diamati.
- 2) Menunjukkan detail masalah lingkungan yang sering diabaikan orang lain.
- 3) Memiliki daya ingat yang sempurna dan terperinci terhadap hasil pengamatan terhadap berbagai hal dari lingkungan dan sekitarnya.
- 4) Memiliki pengindraan yang tajam (penglihatan, pendengaran, indra peraba dan penciuman, dan bahkan mungkin memiliki "indra keenam" yang berkembang dengan baik).
- 5) Menyukai binatang dan mencari tahu hal-hal terkait dengannya.
- 6) Sangat menikmati kegiatan di luar seperti berkebun, berkemah, mendaki atau memanjat, menjelajah, dan sejenisnya.
- 7) Suka membuat pengamatan yang cermat tentang perubahan alam dan pola yang muncul, fenomena alam, populasi manusia, dan hubungan atau keterhubungan yang ada atau mungkin di antara berbagai pola dan perubahannya.
- 8) Memiliki hobi membaca buku, menonton pertunjukan/video yang berisi informasi tentang alam dan segala isi dan fenomenanya.
- 9) Memiliki, membuat, menyimpan koleksi yang berasal dari pengamatan atau dokumentasi terkait dengan pengamatan dari alam.
- 10) Memiliki kesadaran/kepedulian yang tinggi kerusakan alam atau kepunahan benda-benda alam.
- 11) Sangat suka belajar tentang karakteristik, nama, kategorisasi, dan data tentang objek atau spesies yang ditemukan dari alam.
- 12) Menunjukkan rasa heran, kagum, atau terkejut terhadap berbagai fenomena yang jarang muncul, misalnya anak-anak usia dini sangat mengagumi pelangi dan mereka bisa sehari-hari bertanya hal sama kepada gurunya.

Dari berbagai penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalistik ditandai dengan kemampuan mengenali gejala alam, mengelompokkan benda-benda di alam, mengagumi alam, terlibat aktif menjaga kelestarian alam, menyukai aktivitas di alam terbuka, suka mengoleksi doku-



men-dokumen yang berkaitan dengan benda-benda alam, mengingat hal-hal yang berkaitan dengan peristiwa alam, memiliki kepekaan terhadap hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik benda alam (warna, bau, rasa, bunyi, dan tekstur), mampu menceritakan detail hasil pengamatan terhadap gejala alam, suka mempelajari ilmu-ilmu yang berkaitan dengan alam, dan mampu mengingat peristiwa yang menyebabkan terjadinya bencana alam. Indikator kecerdasan ini dapat diukur dengan menggunakan tes yang sudah diujicoba seperti *Teele Inventory of Multiple Intelligences* (TIMI) atau tes yang dikembangkan sendiri oleh peneliti.

Di dalam penelitian ini indikator yang diukur adalah: kepedulian anak terhadap kebersihan alat permainan; suka bermain di luar ruangan; suka bermain di bawah pepohonan; suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain; dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan; anak peduli kebersihan tempat permainan; dan anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

## 9. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial ditandai dengan kepekaan dan kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan keberadaan manusia, seperti makna hidup, alasan manusia dilahirkan, mengapa manusia mati, apa yang disebut kesadaran diri, atau bagaimana seseorang berperilaku begini atau begitu. Gardner (1999) menyebutkan indikator kecerdasan eksistensial terwujud dalam bentuk keprihatinan seseorang untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan seluk beluk keberadaan dirinya. Bersandar pada pendapat Gardner dan Armstrong, Jamaris (2005) mengemukakan: anak yang menonjol kecerdasan spiritualnya dapat dilihat dari ciri-cirinya, yaitu mengagumi ciptaan Allah Swt. misalnya bulan, bintang, makhluk hidup, dan lain-lain; mempelajari Al-Qur'an dengan cepat; melaksanakan berbagai ibadah agama dengan tekun dan aktif; memiliki kontrol sosial dan diri yang baik; dan selalu berperilaku baik.

Dalam penelitian lain telah diajukan indikator kecerdasan eksistensial, yaitu: 1) selalu mempertanyakan hakikat segala sesuatu; 2) selalu mempertanyakan keberadaan peran diri sendiri di dunia; 3) bekerja sambil berbicara dengan diri sendiri; 4) mampu menguasai diri dan selalu bersikap tenang; dan 5) selalu mengutamakan kepentingan agama di atas kepentingan lainnya



(Fadilloh *et al.*, 2021). Sedangkan, Meelen (2020) mendata ciri-ciri anak cerdas eksistensial antara lain: 1) memiliki wawasan atau persepsi yang jelas dan dalam (*Insightfulness*); 2) intuisi tinggi; 3) membuat koneksi yang jelas antara dirinya dengan dunia luar; 4) selalu mengajukan pertanyaan yang sangat bijaksana; 5) memiliki gambaran yang jelas tentang makro kosmos; 6) memiliki kemampuan melihat sudut pandang yang berbeda dengan mudah; dan 7) memiliki kemampuan untuk meringkas teks atau diskusi panjang dengan mudah.

Bagi orang dewasa, menurut saya kecerdasan eksistensial ditandai dengan kemampuan berpikir tentang hakikat berbagai eksistensi diri yang menyangkut kehidupan, kematian, kebaikan, dan kejahatan. Eksistensi diri tersebut muncul sebagai hasil pemikiran dan perenungan. Indikator kecerdasan eksistensial antara lain: selalu mempertanyakan hakikat kehidupan, suka mencari jawaban atas semua permasalahan kehidupan, selalu merenungkan peristiwa yang sedang atau telah dialami, berusaha menemukan hikmah atau makna di balik peristiwa atau masalah, mengkaji ulang setiap pendapat dan pemikiran yang diajukan, berani menunjukkan keyakinan, selalu memperjuangkan kebenaran, mampu menempatkan keberadaan diri atau sesuatu dalam bingkai yang lebih luas, selalu mempertanyakan kebenaran pernyataan/kejadian yang diberitakan, memiliki pengalaman yang mendalam tentang cinta pada sesama dan seni, mampu menempatkan diri dalam kosmos yang luas, dan memiliki kemampuan merasakan, memimpikan, dan merencanakan hal-hal yang besar.

Masganti (2020) menyarankan indikator kecerdasan eksistensial untuk anak usia dini sebagai berikut: 1) selalu bertanya tentang hakikat, tujuan dan manfaat dari suatu benda/peristiwa; 2) memiliki kepekaan diri sebagai bagian dari kesatuan atau alam yang lebih besar; 3) kemampuan untuk menilai dan bereaksi terhadap sesuatu; 4) kemampuan menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang perasaan/impian/hal yang sedang dipikirkan; 5) bereaksi secara wajar dan terkendali terhadap peristiwa yang dialami; 6) suka belajar mengambil hikmah dari suatu peristiwa yang dialami; 7) berani menerima sesuatu yang dianggapnya benar; 8) suka mempertahankan keyakinan dan rasa keadilan; 9) suka memperhatikan ajaran agamanya, 10) kemauan mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan; 11) suka mendengarkan cerita-cerita agama; dan 12) mampu menjelaskan secara singkat hal-hal yang terkait dengan agamanya. Di dalam penelitian ini indikator kecerdasan eksistensial adalah: anak memulai permainan dengan berdoa; anak berdoa meminta menang dalam permainan; anak tidak sedih ketika kalah; dan anak bersyukur ketika menang. Penilaian dilakukan dengan observasi dan pemberian skor



menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-14 dengan ketentuan yang telah ditentukan di atas.

#### **D. CARA MENGUKUR KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI**

Salah satu kritik yang selalu ditujukan pada teori kecerdasan majemuk adalah tidak tersedianya tes yang valid dan reliabel sebagaimana yang tersedia pada teori kecerdasan intelektual. Namun berdasarkan sebuah wawancara yang dilakukan dengan Gardner pada tahun 2019, dia menjelaskan beberapa cara praktis dapat digunakan untuk mengetahui kecerdasan pada anak usia dini. Gardner meyakini bahwa kecerdasan yang berbeda telah dibawa anak sejak lahir, tetapi tidak terbatas pada kecerdasan bahasa dan logika matematika, tetapi mencakup sembilan kecerdasan yang dibawa secara genetik dan bersifat independen. Gardner menolak menggunakan kata bakat untuk masing-masing kecerdasan tersebut, sebab jika bakat maka tidak dapat diubah sedangkan kecerdasan majemuk dapat diubah lewat pembelajaran (Gardner, 2019).

Cara mengetahui kecerdasan majemuk anak usia dini dapat dilakukan dengan membawa anak ke museum anak-anak, atau lingkungan kaya lainnya (seperti kota baru, atau pertanian, atau pantai). Amati minat anak, bagaimana dia berinteraksi dengan materi, apa yang mereka kembalikan dan apa yang mereka abaikan, dan terutama dengan materi apa mereka berinteraksi, dari waktu ke waktu, dengan cara yang semakin canggih. Hal ini lebih mudah dilakukan jika pendidik pernah melihat dan mengamati banyak anak. Guru atau orangtua dapat merekam perilaku anak-anak pada usia tersebut untuk dapat membedakan antara perilaku yang diharapkan dari seorang anak pada usia tersebut dan pengalaman serta perilaku yang luar biasa yang mereka tunjukkan. Misalnya seorang anak dapat menembak ke depan dengan tepat dan dia belajar hal tersebut lebih cepat dari kebanyakan anak seusianya, maka anak tersebut memiliki kecerdasan kinestetik.

Menurut Gardner, pendidik atau orangtua harus menyediakan berbagai situasi belajar pada anak usia dini, sehingga dia dapat menjadi pembelajar seumur hidup. Seorang anak harus mampu belajar dengan berbagai cara, memanfaatkan berbagai kecerdasan. Oleh sebab itu, jika ingin anak belajar dengan baik, pendidik atau orangtua harus merayakan fakta itu dan terus mendorongnya. Gardner tidak menyarankan seorang pendidik atau orangtua menggunakan pendekatan gaya belajar dalam mendidik anak usia dini. Dia



lebih menyarankan menggunakan pengamatan dalam melihat kecerdasan anak dalam belajar, sehingga kecerdasan yang kuat dapat digunakan pendidik atau orangtua untuk meningkatkan kecerdasan yang lebih lemah. Guru atau orangtua perlu mencatat kegiatan-kegiatan yang menggairahkan anak dalam belajar dan kegiatan-kegiatan yang melemahkan semangat anak dalam belajar.

Di samping itu Gardner juga mengusulkan menggunakan berbagai kegiatan untuk mengamati kecerdasan dominan pada anak, yaitu:

1. Kecerdasan bahasa dapat menggunakan kegiatan persuasi kata-kata dan menulis huruf atau kata;
2. Kecerdasan musik dapat menggunakan kegiatan menyanyi, bermain alat musik, atau menyusun lagu;
3. Kecerdasan logika-matematika dapat menggunakan kegiatan memecahkan masalah matematika dengan mudah dan akurat atau mengembangkan dan menguji hipotesis
4. Kecerdasan spasial dapat menggunakan kegiatan bermain puzzle atau merakit benda;
5. Kecerdasan kinestetik dapat menggunakan kegiatan menari, senam, atau menirukan gerakan;
6. Kecerdasan interpersonal dapat menggunakan kegiatan berteman dan membantu teman;
7. Kecerdasan intrapersonal dapat menggunakan kegiatan memahami perasaan sendiri dan memahami motivasi melakukan sesuatu;
8. Kecerdasan naturalis dapat menggunakan kegiatan mengenali benda-benda alam dan memperhatikan proses gejala alam; dan
9. Kecerdasan eksistensial dapat menggunakan kegiatan memahami makna hidup dan keberadaan manusia di alam semesta;

Renzuli (2016) menyatakan “hal terpenting diperhatikan jika menggunakan teori kecerdasan ganda adalah memperhatikan cara anak-anak mengekspresikan diri mereka sendiri.” Menurutnya kecerdasan merupakan interaksi antara tiga kelompok dasar sifat manusia: kemampuan umum dan/atau khusus di atas rata-rata, komitmen tugas (motivasi) tingkat tinggi, dan kreativitas tingkat tinggi. Anak-anak berbakat adalah mereka yang memiliki atau mampu mengembangkan gabungan sifat-sifat ini dan menerapkannya pada area kinerja manusia yang berpotensi berharga. Sebagaimana dicatat dalam Model Pengayaan pada semua sekolah, perilaku berbakat dapat ditemukan “pada orang tertentu (tidak semua orang), pada waktu tertentu (tidak sepan-



jang waktu), dan dalam keadaan tertentu (tidak semua keadaan).” Meskipun Gardner menolak istilah bakat, namun kecerdasan istimewa dalam seluruh kajian psikologi selalu disebut dengan bakat atau kecerdasan khusus.

## DAFTAR PUSTAKA

- abidin, R., & Kurniawati. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Cross Road Map. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 83–98.
- Anjarsari, E., Hobri, H., Irvan, M., & Sunardi, S. (2015). *Spatial Intelligence On Solving Three Dimensional Geometry Object Through Project Based Learning*. <https://Repository.Unej.Ac.Id/Handle/123456789/26>.
- Annie Hoekstra-De Roos. (2014). *Logical Mathematical Intelligence*. International Montessori Schools Brussels.
- Brauer, Gerd, G.B. Multiple Intelligences. (2002). *Body And Language: Intercultural Learning Through Drama*. Greenwood Publishing Group.
- E.P. Johnsen Christie, J.F. (1986). Pretend Play And Logical Operations. In K. Blanchard (Ed.). *The Many Faces Of Play* (Pp. 50-58). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Fadilloh, H., Rustaman, N.Y., & Sanjaya, Y. (2021). Designing A Field Trip: The Role Of Multiple Intelligence And Scientific Reasoning. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1806(1), 3–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012149>.
- Frierson, P.R. (2014). Maria Montessori’s Epistemology. *British Journal For The History Of Philosophy*, 22(4), 767–791. <https://doi.org/10.1080/09608788.2014.960794>.
- Gardner, H. (1995). *How Are Kids Smart: Multiple Intelligences In The Classroom—Administrators’ Version*. Isbn 1-887943-03-X. National Professional Resources Dr. Howard Gardner, Along With Teachers And Students From Fuller Elementary School In Gloucester, Ma, Discuss The Theory Behind Multiple Intelligences And Demonstrate How They Have Integrated It Into Their Classrooms And Community.
- Gardner, H. (2003, April 21). *Multiple Intelligences After Twenty Years*. Paper Presented At The American Educational Research Association, Chicago, IL.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple Intelligences*. London. Harvard University, H. 137-138.
- Gardner, H. (2006). “On Failing To Grasp The Core Of Mi Theory: A Response To Visser Et al”. *Intelligence*. 34 (5): 503–505. [doi:10.1016/j.in](https://doi.org/10.1016/j.in)



- tell.2006.04.002.
- Gardner, H., *A Synthesizing Mind: A Memoir From The Creator Of Multiple Intelligences Theory*, Usa: Mit Press, 2020.
- Gardner, H., *Children And Multiple Intelligences: An Interview With "Les Plumes"* 22 Juli 2013, In <https://www.Howardgardner.Com/Howards-Blog/Children-And-Multiple-Intelligences-An-Interview-With-Les-Plumes>.
- Gardner, H., *The Theory Of Multiple Intelligences: As Psychology, As Education, As Social Science.*: Madrid Speech, 22 Oktober, 2011.
- Gardner, H. 1999. *Intelligence Reframed : Multiple Intelligences For The 21st Century*, New York: Basic Books.
- Gardner, H., Moran, Seana. (2006). "The Science Of Multiple Intelligences Theory: A Response To Lynn Waterhouse". *Educational Psychologist*. 41 (4): 227–232. Doi:10.1207/S15326985ep4104\_2. S2cid 15751192.
- Gordon, Lynn Melby. "Gardner, Howard (1943–)." *Encyclopedia Of Human Development*. Ed. Neil J. Salkind. Vol. 2. Thousand Oaks, Ca: Sage Reference, 2006. 552-553. Gale Virtual Reference Library.
- Gani, A., Safitri, R., & Mahyana, M. (2017). Improving The Visual-Spatial Intelligence And Results Of Learning Of Junieur High School Students' With Multiple Intelligences-Based Students Worksheet Learning On Lens Materials. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 6(1), 16–22. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i1.9594>.
- Hanfstingl, B., Benke, G., & Zhang, Y. (2019). Comparing Variation Theory With Piaget's Theory Of Cognitive Development: More Similarities Than Differences? *Educational Action Research*, 27(4), 511–526. <https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1564687>.
- Hoerr, T (2007), *Buku Kerja Multiple Intellegences*. Bandung: Mizan Pustaka, H. 15.
- Klein, Perry D (1998). "A Response To Howard Gardner: Falsifiability, Empirical Evidence, And Pedagogical Usefulness In Educational Psychologies". *Canadian Journal Of Education*. 23 (1): 103–112. Doi:10.2307/1585969. Jstor 1585969.
- Mcmahon, S.D., Rose, D. S., & Parks, M. (2004). Multiple Intelligences And Reading Achievement: An Examination Of The Teele Inventory Of Multiple Intelligences. *The Journal Of Experimental Education*, 73(1), 41–52. <https://doi.org/10.3200/Jexe.71.1.41-52>.
- Mccoog J (2010). *The Existential Learner*. Clearing House, 83(4):126128. Doi: 10.1080/00098851003774828.
- Morris, M. (2004). "Ch. 8. The Eight One: Naturalistic Intelligence". In Kinche-



- loe, Joe L. (Ed.). *Multiple Intelligences Reconsidered*. Peter Lang. Pp. 159–. Isbn 978-0-8204-7098-6.
- Mucinskas, Daniel; Gardner, Howard (2013). "Educating For Good Work: From Research To Practice". *British Journal Of Educational Studies*. 61 (4): 453–470. Doi:10.1080/00071005.2013.829210. S2cid 144937894.
- Piaget , Jean (1962). *Play, Dreams, And Imitation In Childhood*. New York: W.W. Norton & Co.
- Nurul Ezkanandyta, Yeni Rachmawati, R. M. (2019). Efektivitas Penggunaan Busy Book Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(229), 42–54.
- Pratama, R., Handoko, A., & Anwar, C. (2020). Association Of Physical Body-Kinesthetic (Multiple Intelligences) Mobility With Learning Results Biology In Sma Negeri 2 Bandar Lampung. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1521(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042001>.
- Rivai, M.A., Mardiyana, & Slamet, I. (2020). Analysis Of Student Interpersonal Intelligence In Mathematics Learning: Case Study Junior High School State ( Smp N ) In Sukoharjo. *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding*, 37–44.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Saleh, S.M. (2015). Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Barunawati The Implementation Of Role Playing Method To Improve Interpersonal Intelligence Of Children Ag. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 85–93. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>.
- Renzulli, J.S. (2016). The Three-Ring Conception Of Giftedness: A Developmental Model For Promoting Creative Productivity. In S. M. Reis (Ed.), *Reflections On Gifted Education: Critical Works By Joseph S. Renzulli And Colleagues* (Pp. 55–90). Prufrock Press Inc.
- Tan, Ruom, "How To Harness & Develop Your Natural Strengths-Multiple Intelligences Theory," <https://smiletutor.sg/how-to-harness-develop-your-natural-strengths-multiple-intelligences-theory/> Diunduh Tanggal 21 Oktober 2015.
- Uzho, S.P.A., & Salame, P.C. Del R.M. (2016). *Use Of Bodily-Kinesthetic Intelligence Theory To Improve The Creative Learning Of The English Language In Students Of 1st Egb At Unidad Educativa Bilingue Instituto Particular Abdón Calderón*.





# PERMAINAN TRADISIONAL

## A. DEFINISI DAN MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL

Masa usia dini identik dengan masa bermain. Konsep pembelajaran yang kerap dikumandangkan pada pembelajaran anak usia dini adalah *learn through play* (belajar melalui bermain). Sebagai salah seorang penggagas belajar melalui bermain, Piaget menyatakan berdasarkan pengamatannya perkembangan kemampuan kognitif dan moral anak usia ditemukan saat anak bermain (Piaget dan Inhelder, 1973). Piaget meyakini bahwa permainan sebagai suatu metode yang paling baik untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan moral anak-anak. Hal ini disebabkan bermain (*play*) merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan anak (Santrock, 2010). Senada dengan ini, Erikson (1977) dan Freud memandang permainan sebagai bentuk penyesuaian diri yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Bermain sangat berbeda dengan belajar. Bermain dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dalam pelaksanaannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock, 1993). Perasaan senang yang muncul pada saat bermain memberi kesempatan anak menguasai banyak hal, antara lain mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa, 2014).

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak-anak setara dengan kebutuhan bekerja bagi orang dewasa. Banyak permainan yang diciptakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan bermain anak. Meskipun sebagian dari permainan tersebut juga digunakan orang dewasa, tetapi kata bermain

identik dengan kegiatan yang dilakukan anak-anak. Permainan berkembang pesat sejalan dengan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permainan yang awalnya sederhana telah dikembangkan menjadi permainan yang menggunakan unsur-unsur perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Permainan saat ini dapat dikelompokkan menjadi permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional selalu identik dengan permainan yang dilakukan secara sederhana dan menggunakan alat yang sederhana yang membuat pemainnya dapat lebih mengenal alam dan lingkungan serta menggunakan kearifan lokal.

Bermain dapat juga menjadi aktivitas dengan motivasi intrinsik yang dilakukan untuk kesenangan dan rekreasi (Garvey, 1990). Melanie Klein, Jean Piaget, William James, Sigmund Freud, Carl Jung, dan Lev Vygotsky memandang permainan sebagai aktivitas terbatas pada spesies manusia. Mereka percaya bahwa permainan itu penting untuk perkembangan manusia dan menggunakan metode penelitian yang berbeda untuk membuktikan teori mereka. "Permainan dipilih secara bebas, diarahkan secara pribadi, perilaku termotivasi secara intrinsik yang secara aktif melibatkan anak (Piaget, 1967). Bermain dilakukan oleh pemain dengan sungguh-sungguh fokus pada tujuan mereka, terutama ketika permainan terstruktur dan berorientasi pada tujuan. Oleh karena itu, permainan dapat berkisar dari santai, berjiwa bebas, spontan, tidak terencana, sampai terencana atau kompulsif (Huizinga, 1980). Bermain bukan hanya aktivitas hiburan; ia memiliki potensi untuk menjadi alat penting dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari bagi remaja, dewasa, dan spesies non-manusia yang secara kognitif maju (seperti primata). Bermain tidak hanya mempromosikan dan membantu perkembangan fisik (seperti koordinasi tangan-mata), tetapi juga membantu dalam perkembangan kognitif dan keterampilan sosial, dan bahkan dapat bertindak sebagai batu loncatan ke dunia integrasi yang bisa menjadi sangat menegangkan. Bermain dilakukan sebagian besar anak, tetapi cara bermain dilakukan berbeda antar budaya dan cara anak-anak terlibat dalam permainan bervariasi secara universal.

Karakteristik permainan juga ditandai sebagai aktivitas bebas dan tidak serius, tetapi pada saat yang sama menyerap pemain secara intens dan total. Kadang-kadang bermain merupakan aktivitas yang tidak berhubungan dengan materi. Bermain tidak dikaitkan dengan keuntungan yang dapat diperoleh dari pelaksanaannya. Bermain melewati batas-batas ruang dan waktu yang tepat menurut aturan, cara, dan tata tertib yang disepakati. Bermain dapat mendorong pembentukan pengelompokan sosial dan menekankan



perbedaan dari dunia biasa dengan berperan dengan cara lain. Oleh sebab itu bermain dapat disimpulkan sebagai aktivitas mental atau fisik yang dilakukan baik individu atau kelompok di waktu senggang atau di tempat kerja untuk kesenangan, relaksasi, dan kepuasan kebutuhan waktu nyata atau dengan tujuan jangka panjang (Huizinga, 1980).

Permainan tradisional diartikan sebagai permainan yang digali dari budaya sendiri yang mengandung nilai-nilai pendidikan, memainkannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, dan umumnya permainan dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi antar teman main dan alat permainan yang digunakan pun relatif sederhana (BP-PLSP, 2006). Permainan tradisional juga merupakan permainan yang melestarikan budaya bangsa sekaligus dapat mengembangkan perilaku penyesuaian sosial dan potensi anak lainnya (Kurniati, 2016). Permainan tradisional telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun antar generasi. Permainan tradisional memberikan rasa kegembiraan bagi para pemainnya. Permainan tradisional termasuk *Folklore* yang diwariskan dari generasi ke generasi sehingga menjadi sebuah tradisi (James, 1986). Permainan tradisional dinilai sebagai permainan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya dan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “berharga”, dan “diinginkan” (Bishop & Curtis, 2005).

Permainan tradisional memiliki ciri, *pertama*, permainan tradisional biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama dengan alat bermain atau tanpa alat bermain (Simatupang, 2005) Permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan yang diwariskan secara turun temurun dari orangtua atau nenek moyang (Hidayat, 2013). “Bermain” sebagai kata benda yang tak terhitung adalah kategori kabur. Ini pasti termasuk permainan dan olahraga jika dilakukan untuk kepentingan mereka sendiri dan bukan untuk kompensasi. Ini mungkin mencakup setidaknya beberapa olahraga profesional dan permainan juga; seorang pemain poker profesional yang menurut saya akan dianggap oleh sebagian besar orang sebagai pemain, meskipun itu pekerjaannya. Ini mungkin juga termasuk pertunjukan untuk penonton, seperti dalam “sandiwara” atau memainkan musik untuk penonton; itu pasti termasuk memainkan musik untuk kesenangan seseorang. Namun, bermain juga mencakup aktivitas yang kurang memiliki struktur untuk dianggap sebagai permainan, olahraga, atau penampilan; misalnya, pemain sirkus yang dimainkan para hewan terlibat untuk dirinya sendiri hanya dalam permainan yang tidak terstruktur tersebut. *Game* adalah permainan terstruktur yang



memiliki tujuan dan aturan yang jelas. Sementara permainan modern merupakan permainan dunia maya yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang di masyarakat dan dimainkan kurang lebih dua orang, bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain misalnya *play station* dan *game online*. Permainan ini dapat membuat pemainnya seolah-olah hidup di dunia nyata.

Permainan tradisional berbeda dengan permainan modern dari segi kompleksitasnya. Permainan tradisional mengandung banyak aspek, yaitu aspek fisik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial dan aspek spiritual (Misbach, 2006). Kebebasan anak untuk bermain lebih tergantung pada ranah publik (jalan, trotoar, tepi, ruang terbuka insidental, taman depan) daripada di taman bermain untuk anak usia dini. Permainan tradisional yang banyak melibatkan gerakan fisik dapat membantu mengatasi obesitas pada anak. Oleh sebab disarankan kepada pemerintah untuk menyediakan fasilitas bermain di ruang publik, misalnya tanah lapang atau bahu jalan yang dapat dijadikan tempat bermain yang ramah bagi anak, sehingga melayani seluruh komunitas layaknya halaman rumah mereka sendiri (Whewey, 2015). Beberapa penelitian menginformasikan adanya korelasi yang signifikan dan positif antara permainan anak-anak dengan kesejahteraan dan keterlibatan anak. Anak-anak menghabiskan 2/3 dari waktu mereka dalam berbagai jenis permainan selama waktu bermain bebas mereka di ECEC, dan ada perbedaan yang signifikan antara jenis permainan yang dilakukan anak-anak di lingkungan dalam dan luar ruangan (Storli & Hansen Sandseter, 2019). Di samping itu ada permainan manusia secara budaya bersifat universal dan bersifat terapeutik. Permainan-permainan tersebut sebagian besar berakar pada neurobiologi dan evolusioner spesies manusia (Stevens Jr., 2020).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk permainan yang selalu dilakukan anak usia dini. Permainan tradisional dapat menstimulasi sembilan kecerdasan anak yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa); kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung); kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang); kecerdasan musikal (kemampuan musik/irama); kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antarmanusia); kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan) (Komala & Windarsih, 2016). Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak. Pada penelitian lain, Nofrans Eka Saputra dan



Yun Nina Ekawati (2017) melaporkan bahwa permainan tradisional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar anak. Hal ini disebabkan permainan tradisional mudah dilakukan karena kemudahan cara bermain dan membuat alat permainannya. Mereka memiliki 13 permainan tradisional di Jambi yang sesuai untuk anak usia dini. Mereka menemukan 13 permainan tersebut dapat mengembangkan kemampuan dasar anak dan menanamkan karakter pada anak.

Peran orangtua cukup signifikan dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak. Orangtua harus yakin bahwa memberikan waktu bermain dapat menjadi peluang untuk mempromosikan kompetensi anak, khususnya bermain bebas. Permainan tradisional diyakini dapat melatih motorik anak usia dini dengan indikator melatih daya tahan, kelenturan, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus. Pada aspek kognitif permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, pemecahan masalah, strategi, antisipatif, dan pemahaman kontekstual. Permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek emosi yang mencakup kontrol emosi, mengasah empati, dan pengendalian diri. Permainan tradisional juga berguna untuk mengembangkan bahasa yang mencakup pemahaman konsep-konsep dan nilai. Aspek sosial yang dapat berkembang dengan menggunakan permainan tradisional antara lain menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, melatih keterampilan sosialisasi, dan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Bahkan aspek spiritual yang ditandai dengan kesadaran adanya keterhubungan dengan sesuatu dengan Zat yang Agung dapat berkembang ketika seorang anak terlibat dalam permainan tradisional (Doré R. LaForett & Julia L. Mendez, 2017).

Lynn dan koleganya menggunakan metode bermain untuk menentukan tingkat keterbukaan pada beberapa permainan tradisional. Mereka mengukur waktu yang dibutuhkan peserta untuk menjawab pertanyaan tentang tindakan apa yang terutama akan dilakukan anak-anak pada permainan yang berbeda. Mereka menemukan bahwa secara umum permainan *Parkour* (salah satu nama permainan tradisional yang diteliti) memiliki tingkat keterbukaan tertinggi, sementara permainan *Van Eyck* ternyata tertutup (Lynn van der Schaaf *et al.*, 2021). Al-Qinneh dan Abu-Ayyash mengungkapkan bahwa 52% anak Emirat Arab jarang atau tidak pernah terlibat dalam permainan yang tidak diarahkan dan bahwa sementara para ibu di negara itu menyadari pentingnya permainan, namun mereka kurang menyadari pentingnya praktik bermain “yang dipimpin oleh anak-anak”, bagaimana memfasilitasi permainan yang tidak diarahkan di rumah dan pentingnya peran mereka



dalam permainan sebagai perancah. Mereka juga meremehkan permainan bebas apalagi permainan tradisional. 80% para ibu percaya bahwa perpaduan antara belajar pengetahuan dan bermain diarahkan lebih cocok untuk anak-anak mereka. Keduanya menyarankan sekolah melibatkan para ibu dalam menyusun kegiatan bermain di lembaga prasekolah di Emirat Arab (Al-Qinneh & Abu-Ayyash, 2020).

Penggunaan permainan asli Afrika Selatan (masekitlana) dapat menjadi psikoterapi anak. Permainan ini menceritakan perjalanan seorang anak yang ibu dan neneknya terbunuh di depannya tetapi berhasil mengatasi trauma yang diakibatkannya. Permainan masekitlana dapat membantu peserta menghadapi ketakutan yang membuat dirinya rentan (Kekae-Moletsane, M. (2008). Permainan menyanyi di taman kanak-kanak yang dimanipulasi secara kreatif terbukti berguna untuk memberdayakan anak-anak dan memperkuat tradisi bermain (Marsh, K. (1999). Oleh sebab itu Arikunto (1996) menyarankan menggunakan permainan tradisional sebagai untuk meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran anak. Sementara Sukintaka (1992: 92) mengatakan permainan daerah dapat diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, namun diperlukan sebuah modifikasi dengan menyesuaikan antara permainan yang akan diberikan dengan karakteristik siswa di sekolah.

Setiap daerah di seluruh pelosok tanah air tercinta ini masing-masing mempunyai permainan tradisional yang benareka ragamnya. Ada permainan tradisional yang tidak banyak memerlukan energi jika dimainkan, ada juga yang harus memeras keringat jika dimainkan. Ada beberapa permainan tradisional yang layak disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Kelayakan ini dipandang dari segi nilai-nilai pendidikannya, mudahnya aturan permainannya, dan jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas (Soemitro, 1992: 171). Permainan dan lagu anak-anak tradisional mengarah pada dan menyediakan lingkungan yang kaya atau konteks sosial itu mempertahankan perkembangan keingintahuan dan eksplorasi anak-anak tentang dunia terdekat mereka saat bermain. Permainan tradisional ini dapat mengeksplorasi konteks sosial, motivasi, nilai-nilai baik, kerja keras, persaingan, kesuksesan, kegagalan, serta kepemimpinan (Shona, 2000). Penelitian lain telah menguji pengaruh permainan tradisional dan kontemporer terhadap perilaku bermain fisik, kognitif, dan sosial anak-anak usia prasekolah. Temuan ini menguatkan bahwa aktivitas bermain fisik yang lebih sedikit pada taman kanak-kanak saat ini. Permainan tradisional lebih interaksi verbal, permainan sosial, dan perilaku bermain kognitif dibanding-



kan permainan kontemporer (Hart dan Sheehan, 1986).

Saat ini budaya permainan anak-anak berubah dari permainan tradisional menjadi permainan digital atau siber dengan sangat cepat selama setengah abad terakhir. Penyebabnya antara lain perubahan dalam teknologi, keluarga, dan sekolah. Penyebabnya antara lain kepedulian orangtua terhadap keamanan anak telah membatasi anak-anaknya pada aktivitas dalam ruangan yang tidak banyak bergerak; ujian sekolah yang kontroversial dan kurikulum menekan waktu istirahat dan aktivitas fisik; kemiskinan ekstrem membatasi sumber daya dan kesempatan yang umumnya tersedia bagi keluarga kaya. Konsekuensinya pada permainan anak-anak menjadi defisit dalam kesehatan sosial, fisik, kognitif, dan emosional, kebugaran, dan kesejahteraan. Di negara-negara maju komunitas cendekiawan internasional, yayasan, organisasi profesional, dan pemerintah sedang mencari dan menemukan cara untuk membalikkan pola-pola ini, menghasilkan gerakan permainan dengan cakupan dan vitalitas yang cocok untuk anak (Frost, 2012).

Bermain telah memiliki sejarah panjang sebagai elemen integral dalam kurikulum dan pendidikan anak usia dini. Ada konsensus yang menyatakan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar dan forum di mana anak-anak dapat menunjukkan pembelajaran dan perkembangannya (Broadhead, 2006; *et al.*, 2002; Pramling-Samuelsson dan Johansson, 2006; Wood, 2008). Keyakinan tradisional menegaskan kembali nilai dan sifat positif dari bermain, terutama kesempatan dalam bermain bagi anak-anak untuk menjalankan kebebasan, kemandirian, pilihan dan otonomi (Bennett *et al.*, 1997). Sementara manfaat bermain untuk anak-anak telah dipromosikan secara luas, perhatian yang lebih sedikit telah diarahkan pada nilai pendidikan dalam bermain dan peran pendidik di dalamnya. Memang, konseptualisasi tradisional dari permainan mempromosikan peran pendidik sebagai pengamat atau fasilitator permainan, yang mencerminkan fokus pada permainan sebagai aktivitas yang diarahkan pada anak, bukan yang diarahkan oleh guru (Bennett *et al.*, 1997).

## **B. PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL**

Permainan tradisional secara perlahan mulai ditinggalkan, karena dianggap kuno serta melelahkan. Padahal jika ditinjau lebih dalam, beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak di antaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sporti-



vitasi, toleran, disiplin dan demokratis (Pujihartati & Wijaya, 2018); 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerja sama (Lavega et al., 2014) berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan dan peningkatan kemampuan kognitif anak (Nursyahidah et al., 2013). Upaya memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran telah dilakukan dengan pendekatan teori belajar berbasis aktivitas dengan melakukan analisis kesesuaian dan kontradiksi dalam permainan tradisional dengan pembelajaran di kelas (Hsu, et al., 2008). Studi terbaru menginformasikan bahwa permainan nondigital atau permainan yang menggunakan fisik langsung tanpa bantuan teknologi lebih dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-9 tahun (Lai, et al., 2018).

Di Indonesia, permainan tradisional harus dikembalikan posisinya sebagai permainan anak-anak. Semua pihak dapat mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, bahkan bila perlu ada upaya untuk memodernkan permainan anak tradisional (Kurniawati et al., 2014). Anak-anak sangat dekat dengan permainan. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan anak-anak. Permainan tradisional lebih cocok sebagai sarana untuk perkembangan fisik motorik bagi anak usia dini, sebab menggunakan banyak gerakan fisik. Sementara permainan modern yang sekarang ini sering dimainkan oleh anak-anak di perkotaan lebih cenderung mengasah kemampuan otak daripada kemampuan otot, oleh karena itu kepada para orangtua yang tinggal di perkotaan disarankan lebih memperkenalkan pada anak-anak mengenai jenis-jenis permainan yang lebih melatih kekuatan otot-otot mereka. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusinya. Anak-anak sekolah dasar di Spanyol, misalnya lebih menyukai bermain dengan iPhone daripada bermain dengan permainan tradisional, meskipun hasil tes perkembangan kognitif mereka pada kedua permainan tersebut sama (Furió et al., 2013).

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Korea terhadap kompetensi dan ketahanan sosial anak-anak, 44 anak digunakan dalam studi program bermain tradisional Korea. Program ini dilaksanakan 2 kali seminggu selama 7 minggu dan dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kompetensi sosial anak antara kelompok eksperimen yang melaksanakan permainan tradisional Korea dibandingkan dengan kelompok bermain nontradisional. Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada sub faktor kemampuan sosial yaitu ketelitian, kerja sama, dan keramahan; ditemukan bahwa permainan tradisional Korea memiliki pengaruh



positif yang lebih besar pada keterampilan sosial anak-anak dibandingkan dengan permainan nontradisional. Hasil penelitian melaporkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam ketahanan antara kelompok eksperimen yang melakukan permainan tradisional Korea dan kelompok eksperimen yang melakukan permainan nontradisional. Ditemukan pengaruh positif dalam peningkatan ketahanan dari permainan tradisional Korea pada anak kecil. Namun penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hanya subfaktor resiliensi dari kemampuan mengendalikan emosi dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan mengendalikan impuls, optimisme, dan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan empati, efikasi dan partisipasi aktif. (Kim, Joeng Kyoum, & Shin, Hyun Sook, 2014).

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Lynn van der Schaaf, Amy M. Jeschke, Simone R. Caljouw & Rob Withagen. (2021). The degree to which traditional play equipment, Parkour play elements, and Aldo van Eyck's play sculptures have an open function, *European Early Childhood Education Research Journal*, DOI: 10.1080/1350293X.2021.1895268.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). Permainan anak-anak zaman sekarang. Editor: Yovita. Hadiwati. Jakarta: Pt. Grasindo.
- Dana Al-Qinneh & Emad A. S. Abu-Ayyash (2020) The Play-based Behaviours of Emirati Preschool Children: Cultural Perspective into Early Childhood Education, *Child Care in Practice*, DOI: 10.1080/13575279.2020.1816531
- Danandjaya, J. (1987). *Floklore Indonesia*. Jakarta : Gramedia.
- Dockett, S. (2011). The challenge of play for early childhood educators. In S. Rogers (Ed.), *Rethinking play and pedagogy in early childhood education: Concepts, contexts and cultures* (1st ed., pp. 32-47). Routledge.
- Doré R. LaForett & Julia L. Mendez (2017) Children's engagement in play at home: a parent's role in supporting play opportunities during early childhood, *Early Child Development and Care*, 187:5-6, 910-923, DOI: 10.1080/03004430.2016.1223061.
- Erikson, Erik H. (1977), *Childhood and Society* (London: Paladin Books).
- Furió, D., González-Gancedo, S., Juan, M. C., Seguí, I., & Rando, N. (2013). Evaluation of learning outcomes using an educational iPhone game vs. traditional game. *Computers & Education*, 64, 1–23. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2012.12.001>.
- Frost, J.L. (2012). The changing culture of play. *International Journal of Play*,



- 1(2), 117–130. <https://doi.org/10.1080/21594937.2012.698461>.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Hart, C. H., & Sheehan, R. (1986). Preschoolers' Play Behavior in Outdoor Environments: Effects of Traditional and Contemporary Playgrounds. *American Educational Research Journal*, 23(4), 668–678. <https://doi.org/10.3102/00028312023004668>.
- Huizinga, J (1980). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* (PDF) (3rd ed.). London: Routledge & Kegan Paul Ltd. ISBN 978-0-7100-0578-6. Retrieved 3 June 2015.
- Hurlock, Elizabeth (1993). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, h. 22.
- Hsu, S.P. Wu, T. Huang, Y. Jeng and Y. Huang, "From Traditional to Digital: Factors to Integrate Traditional Game-Based Learning into Digital Game-Based Learning Environment," 2008 Second IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning, 2008, pp. 83-89, doi: 10.1109/DIGITEL.2008.24.
- Ingrid Pramling Samuelsson & Eva Johansson (2009) Why do children involve teachers in their play and learning?, *European Early Childhood Education Research Journal*, 17:1, 77-94, DOI: 10.1080/13502930802689053.
- Joe L. Frost (2012) The changing culture of play, *International Journal of Play*, 1:2, 117-130, DOI: 10.1080/21594937.2012.698461.
- Kekae-Moletsane, M. (2008). Masekitlana: South African Traditional Play as a Therapeutic Tool in Child Psychotherapy. *South African Journal of Psychology*, 38(2), 367–375. <https://doi.org/10.1177/008124630803800208>
- Kim, Joeng Kyoum, & Shin, Hyun Sook. (2014). The effect of traditional play activities on young children's social ability and resilience. *Journal of the Korean Industrial-Academic Technology Society*, 15 (1), 173–181. <https://doi.org/10.5762/KAIS.2014.15.1.173>.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Komala, K., & Windarsih, C.A. (2016). Efektivitas Program Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.22460/p2m.v3i1p9-18.472>
- Kurniawati, Y., Pranoto, S., & Hong, J.J. (2014). Developing Early Childhood's Character Through Javanese Traditional Game. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3(1), 68–72. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v3i1.9477>.
- Lavega, Alonso, Joseba Etxebeste, Francisco Lagardera & Jaume Mar-



- ch (2014) Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants, *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85:4, 457-467, DOI: 10.1080/02701367.2014.961048.
- Lai, Ngan Kuen, Tan Fong Ang, Lip Yee Por & Chee Sun Liew (2018) The impact of play on child development-a literature review, *European Early Childhood Education Research Journal*, 26:5, 625-643, DOI:10.1080/1350293X.2018.152247.
- Lynn van der Schaaf, A., Jeschke, A. M., Caljouw, S. R., & Withagen, R. (2021). The degree to which traditional play equipment, Parkour play elements, and Aldo van Eyck's play sculptures have an open function. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(2), 293–302. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1895268>.
- Marsh, K. (1999). Mediated Orality: The Role of Popular Music in the Changing Tradition of Children's Musical Play. *Research Studies in Music Education*, 13(1), 2–12. <https://doi.org/10.1177/1321103X9901300102>.
- Misbach, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa". Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyasa (2014), *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 166.
- Nursyahidah, F., Putri, R.I.I., & Somakim. (2013). Supporting first grade students' understanding of addition up to 20 using traditional game. *Journal on Mathematics Education*, 4(2), 212–223. <https://doi.org/10.22342/jme.4.2.557.212-223>
- Piaget, Jean. (1962). *Play, dreams and imitation*. 24. New York: Norton.
- Piaget, Jean dan Barbel Inhelder. (1973) .*Memory and intelligence* (London: Routledge and Kegan Paul).
- Phillips Stevens Jr. (2020). Yes, we need a neuroscience of play, *International Journal of Play*, 9:1, 160-169, DOI: 10.1080/21594937.2020.1720147.
- Pujihartati, S., & Wijaya, M. (2018). 32. *Traditional Game Tools To Support Democratic Values*. 241(IcoSaPS), 137–140. <https://doi.org/10.2991/ico-saps-18.2018.32>.
- Al-Qinneh, D., & Abu-Ayyash, E.A.S. (2020). The Play-based Behaviours of Emirati Preschool Children: Cultural Perspective into Early Childhood Education. *Child Care in Practice*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/13575279.2020.1816531>.
- Rob Wheway. (2015). Opportunities for free play, *International Journal of Play*, 4:3, 270-274, DOI: 10.1080/21594937.2015.1106048.
- Rune Storli & Ellen Beate Hansen Sandseter (2019) Children's play, well-being



- and involvement: how children play indoors and outdoors in Norwegian early childhood education and care institutions, *International Journal of Play*, 8:1, 65-78, DOI: 10.1080/21594937.2019.1580338.
- Santrock, Jhon W. (2010) , *Child Development* (Boston: Pearson Education), h. 46.
- Saputra, Nofrans Eka dan Yun Nina Ekawati (2017) , “Tradisional Games In Improving Children’s Basic Abilities”, *Jurnal Psikologi Jambi*, Volume 2, No 2, Oktober 2017 e-ISSN: 2580-7021, h. 48-53.
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintana. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas.
- Stevens Jr., P. (2020). Yes, we need a neuroscience of play. *International Journal of Play*, 9(1), 160–169. <https://doi.org/10.1080/21594937.2020.1720147>.
- Storli, R., & Hansen Sandseter, E.B. (2019). Children’s play, well-being and involvement: how children play indoors and outdoors in Norwegian early childhood education and care institutions. *International Journal of Play*, 8(1), 65–78. <https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1580338>.
- Wheway, R. (2015). Opportunities for free play. *International Journal of Play*, 4(3), 270–274. <https://doi.org/10.1080/21594937.2015.1106048>.



# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK MELALUI PERMAINAN ENKLEK BAJU

## A. SEJARAH PERMAINAN ENKLEK BAJU

Di Indonesia permainan *Engklek Baju* dikenal dengan berbagai nama yang diberikan orang-orang Sumatra Utara untuk permainan Engklek. Di Jawa Barat disebut Sondah, di Aceh disebut Teng-teng, di Jawa disebut Engklek, di Kalimantan dinamai Asinan atau Gala Asin, di Sampit disebut Intingan, di Gorontalo dinamai Tengge-tengge, disebut Cak Lingking di Bangka, Dengkleng atau Teprok di Bali, Gili-gili di Merauke, Deprok di Betawi, Gedrik di Banyuwangi, Bak-baan atau Engkle di Lamongan, Bendang di Lumajang, Engkleng di Pacitan, Sonda di Mojokerto, Tepok Gunung di Jawa Barat, di Riau disebut sebagai Setatak, di Batak Toba dikenal dengan sebutan Marsiteka dan nama-nama lain yang diberikan kepada permainan ini. Di dalam bahasa Inggris permainan *Engklek Baju* dinamai "*Hopscotch*" yang artinya melompat dan menggores. Permainan ini umumnya dimainkan anak perempuan, meskipun tidak dilarang bagi anak laki-laki.

Permainan engklek sudah sudah dimainkan oleh anak-anak pada zaman Romawi kuno pada beberapa abad lalu (David Cram, Jeffrey L. Forgeng, 2017). Oleh sebab itu, sebagian memandang permainan engklek masuk ke Indonesia sejak zaman penjajahan Belanda. Orang Belanda menamakan permainan ini "*zondag-maandag*". *Zondag* berarti Minggu dan *Mandaag* berarti

Senin. Mungkin maknanya permainan ini dimainkan anak di rumah dan di sekolah. Tetapi tidak ada bukti yang kuat yang mendukung informasi ini. Namun penamaan engklek di Jawa Barat mirip dengan nama Belanda, yaitu “*Sondah Mandah*.” Permainan yang sama dengan peraturan yang berbeda *hopscotch* merupakan permainan mirip engklek konon telah ditemukan di Britania dan diduga merupakan permainan yang sangat tua dari kekaisaran Romawi (David Cram, Jeffrey L. Forgeng, 2017).

Di dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “engklek” memiliki makna berjalan dengan satu kaki atau permainan yang dimainkan oleh sekurang-kurangnya dua orang pemain, dilakukan dengan cara melempar gaco ke dalam kotak-kotak yang digambar di atas tanah, lalu pemain melompati kotak demi kotak dengan satu kaki (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/engklek>). Definisi ini sangat cocok dengan permainan engklek sebab meskipun dengan nama yang berbeda cara bermainnya hampir sama. Pada tahun 1970-an, permainan engklek menjadi salah satu permainan favorit di kalangan anak-anak dan remaja. Mereka bermain dengan cara melangkah dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki. Ciri bermain melompat dengan satu kaki menjadi dasar nama permainan ini di berbagai belahan dunia. Misalnya, di Turki disebut dengan *seksek*. Kata *sek* berarti melompat dengan satu kaki.

Permainan melompat dengan satu kaki juga ditemukan di Denmark dengan nama *hopscotch* dengan berbagai bentuk area bermain. Engklek ada dalam bentuk lingkaran dan ada yang terdiri dari berbagai macam bentuk geometri (Feilberg, 1895). Di Australia nama permainan ini disebut *Hoppy* (Source et al., 2016). Permainan ini dimainkan dengan menggunakan 9 (sembilan) kotak. Nama lain untuk engklek di berbagai negara antara lain *Base Hoppy* di Tasmania dan *Kick Hoopy* di Melbourne, sebagai “*Kick Hoppy*.” Permainan ini menggunakan variasi pola 12 petak persegi panjang dua belas petak (Source et al., 2016). Ada banyak pola permainan engklek di berbagai negara bahkan ada yang sampai pola 25. Permainan engklek yang dinamai *Geography Hopy* yang dimainkan anak-anak di Maylands Carnamah sekitar tahun 1930-an menggunakan kotak yang dilabeli nama-nama negara. Jumlah nama negara yang harus diingat pemain sebanyak 25 negara yang dimulai dengan huruf awal negara tersebut, misalnya A untuk Amerika (Source et al., 2016).

Berbagai informasi di atas menunjukkan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional di Indonesia dan juga di dunia. Ciri khasnya adalah anak melompat dengan satu kaki dari satu tempat bentuk geometri ke tempat lain. Di Argentina permainan ini disebut “*tejo*”, di Brasil dinamai



dengan “amerelinha” atau “rayuela” di Spanyol. Semuanya mengacu pada makna bermain dengan melompat satu kaki. Permainan engklek dipandang sebagai permainan sederhana yang lebih disukai anak perempuan dibandingkan anak laki-laki. Sebab tantangan permainan ini hanya melompat dan berputar sehingga kurang menantang bagi anak laki (Goodwin, 1995). Namun pendapat ini dibantah dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa permainan engklek pada awalnya dimainkan para prajurit Romawi kuno untuk pelatihan militer, untuk menguji kekuatan dan kecepatan, melompati jarak yang jauh pada lapangan dengan luas 100 kaki dilengkapi dengan baju besi lengkap dan mejinjing beban berat. Kemudian anak-anak Romawi mulai memainkannya untuk bersenang-senang (Harries, 2016).

## B. MANFAAT PERMAINAN ENKLEK BAJU

Banyak manfaat yang diperoleh anak-anak usia dini sampai orang dewasa dalam permainan tradisional *Engklek Baju*. Pada anak usia dini permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan logis-matematis anak usia 5-6 tahun (Lestarinigrum & Handini, 2017). Penggunaan permainan engklek dengan variasi penggunaan engklek dua dimensi dan disertai dengan pengerjaan penugasan matematika di sela-sela kegiatan bermain terbukti dapat meningkatkan minat siswa belajar matematika dan bahasa secara bersamaan. Permainan ini juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas (Nurrahmah et al., n.d.). Peningkatan kemampuan mencari dan memahami masalah, menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, dan mengeksplorasi solusi (Iswinarti, 2018), kemampuan mengenal angka dari satuan sampai ratusan juga ditemukan pada anak sekolah dasar yang bermain engklek secara rutin (Widyastuti, Malik, dan Razak, 2020).

Peningkatan kemampuan berbahasa asing juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan engklek, seperti di Jerman guru menggunakan label kata-kata bahasa Inggris pada setiap kotak yang akan dilompati anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengingat dan mengeja dengan benar serta penguasaan jumlah kosakata baru anak meningkatkan selama belajar bahasa dengan menggunakan permainan engklek. Hal ini terjadi sebab belajar sambil bermain telah memindahkan pola belajar berpusat pada guru menjadi pola belajar berpusat anak di sekolah (Lucht & Heidig, 2013). Menggunakan engklek yang dimodifikasi menjadi portek (*portable engklek*) telah dapat meningkatkan situasi pembelajaran yang



menyenangkan dan melestarikan warisan budaya kepada generasi selanjutnya serta dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik (Yulianti, 2012). Pada anak usia dini permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan meminta anak membaca huruf, gambar, atau kalimat pendek sebelum bermain engklek untuk mengganti hompimpa (Mardita dan Y., 2016).

Di samping dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis, permainan *engklek baju* juga dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik (Laely & Yudi, 2018). Indikator kemampuan motorik meliputi ketangkasan, kekuatan, kecepatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi kaki dan mata (Wiranti & Mawarti, 2018), kemampuan duduk, berlari, melompat, naik-turun tangga, menggantung dan mewarnai terbukti meningkat setelah anak-anak bermain engklek selama sebulan (Indaria Tri Hariyani & Norma Diana Fitri, 2020). Permainan engklek pada anak usia dini juga terbukti dapat meningkatkan keseimbangan gerakan dan kelincahan anak (Kuswati, 2018). Di samping itu, kegiatan bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan melompat dan koordinasi tangan dan mata pemain (Hasibuan & Jannah, 2018). Beberapa penelitian telah menyajikan informasi bahwa permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini dengan akurasi yang tinggi (Jati et al., 2020). Bahkan engklek digital pun dianggap mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar setelah bermain secara digital anak selalu mencobakan gerakannya secara nyata (Rahmanto et al., 2020).

Penggunaan permainan *engklek baju* juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. Pada saat bermain anak terbiasa melakukan permainan dengan bekerja sama dengan teman kelompoknya, memberikan semangat pada temannya, berani menegur temannya yang kalah dan dapat menaati peraturan dalam permainan (Hazriyanti & Nasriah, 2019). Bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan anak bekerja sama dalam pembelajaran sebab anak-anak merasa gembira dan senang belajar sambil bermain, sehingga sikap prososial muncul pada anak (Munawaroh, 2017). Permainan engklek dapat meningkatkan sportifitas bermain, kompetisi, membuat keputusan, dan mengatur kelompok (Sriwidari et al., 2018). Permainan engklek juga dapat mengembangkan sikap antri dalam bermain dan patuh terhadap aturan

Permainan *engklek baju* juga dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak. Mereka bermain dengan motivasi dan ketekunan yang tinggi (Kuswati, 2018). Emosi gembira dan menyenangkan juga menjadi salah satu aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan engklek (Munawaroh, 2017).



Bahkan permainan engklek menjadi salah satu permainan yang dipilih untuk menghilangkan trauma pada anak usia dini (Madyawati & Sulistyaningtyas, 2020). Pada anak usia 7-8 tahun permainan tradisional termasuk engklek dapat melatih anak untuk mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri, dan mengatur interaksi sosial dengan orang lain (Sumantri, 2013). Di samping permainan tradisional termasuk engklek melatih anak melakukan negosiasi dengan lingkungan sehingga kestabilan emosi dapat dilatih (Ailwood, 2003). Dengan demikian, tersedia informasi yang memadai tentang pengembangan emosi anak usia dini melalui permainan engklek.

### C. PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK BAJU

Sebagai sebuah permainan tradisional, permainan *engklek baju* mengalami pengembangan agar tetap disukai anak usia dini dan dapat bersaing dengan permainan digital yang telah menjamur dan tersedia secara gratis. Salah satu bentuk pengembangan permainan engklek, yaitu menggunakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi dan segitiga dengan melempar dan melompati bentuk-bentuk geometri tersebut menggunakan satu kaki. Bentuk-bentuk geometri tersebut diletakkan di sebuah alas yang tidak licin dan aman bagi anak dari bahan busa hati. Bentuk geometri juga dibuat dari busa hati warna-warni sehingga anak senang bermain permainan engklek geometri. Cara bermainnya dimulai dari anak melempar gaco ke salah satu geometri; lalu anak melompati dengan satu kaki dari geometri satu ke geometri yang lain; pemain harus bermain sesuai aturan yang telah dijelaskan guru; tiap anak diberi kesempatan 3 (tiga) kali kesempatan untuk melempar gaco, jika tiga kali belum tepat anak digantikan pemain lain; anak harus kembali ke geometri pertama dengan melompati kembali semua geometri; dan anak berikutnya mengambil gaco yang telah dilempar dan mengambil kartu gambar sesuai dengan geometri tempat gaco yang dilempar (Fitani, 2018). Permainan dilakukan berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang anak.

Pengembangan lainnya dilakukan dengan memberi nama permainan ini engklek angka dunia dimensi. Langkah bermain sebagai berikut: 1) anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa; 2) ketua kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan kelompok pemain; 3) kelompok pemain pertama yang akan bermain melempar gaco ke dalam bentuk dua dimensi, yaitu persegi; 4) pemain harus bisa menjawab pertanyaan terkandung dalam bentuk dua dimensi terlebih



dahulu, jika jawabannya benar, maka pemain bisa melompat dan bermain sesuai aturan engklek biasa, tetapi jika dia tidak bisa menjawab, diganti dengan pemain lain; dan 5) pemenang ditentukan berdasarkan lokasi dari lembaran gaco yang paling jauh (Nurrahmah *et al.*, n.d.). Terbatasnya pekarangan rumah tempat anak bermain telah menginspirasi sebagian orang untuk menciptakan permainan engklek terintegrasi digital. Permainan ini dinamai dengan engklek yang terintegrasi dengan teknologi *Internet of Things* (IoT). IoT menyediakan kemampuan untuk membaca, merekam, dan mengevaluasi aktivitas anak-anak dan memublikasikan hasilnya secara *online* untuk diakses orangtua. Sistem ini dievaluasi berdasarkan fungsionalitas sistem dan parameter kinerja. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa fungsionalitas sistem berjalan 100% oleh fungsi yang ditentukan. Hasil uji kinerja sistem dari pembacaan sensor berada di bawah 1 detik dan akurasi kegiatan penilaian tes pertama variasi posisi kaki di tengah sebesar 68,75%, dan posisi kaki di tepi sebesar 81,25% dengan *setting delay program* dari *node* ke *platform IoT* rata-rata 1 detik (Rahmanto *et al.*, 2020).

Tampilannya sebagai berikut:



**Gambar 6.1.**  
**Aplikasi Engklek Maut Berbasis Android**

Permainan *engklek baju* yang menggunakan aplikasi berbasis android diberi nama *engklek maut*. Permainan ini mengkombinasikan permainan engklek dengan permainan Benteng Takeshi yaitu Kolam Maut. Permainan ini bisa dimainkan di *smartphone* yang bersistem Android. Tujuannya agar mudah dimainkan anak kapan pun dan di mana pun. Cara bermainnya pertama



pilih menu; klik menu yang dipilih; tampilan menu utama terdiri dari main, petunjuk, tentang, keluar; tampilan tingkat kesulitan yang terdiri dari mudah, sedang, sulit; tampilan menu petunjuk yang berisi cara bermain game engklek kolam maut; tampilan tentang berisi profil dari pembuat game engklek kolam maut; dan tampilan keluar yang klik untuk mengakhiri permainan (Rohman et al., 2017).

Permainan *Engklek Baju* berbasis digital telah dikembangkan dengan nama PERON yaitu singkatan dari PERmainan TradisiONal. *Engklek Baju* PERON dimainkan dengan menggunakan android melalui *game play*. Permainan ini menggunakan *User Interface* dengan memilih dua karakter berpose melompat, logo game, dan *button* mulai. Desain *user interface* dari game PERON Engklek terdiri dari mulai, menu, pilih karakter, main, skor, petunjuk, tentang, dan *confirm* keluar (Putri & Hasyim, 2017). Desain sebagai berikut:



1. Mulai



2. Pilih Menu



3. Pilih Karakter



4. Main



5. Skor



6. Petunjuk





7. Tentang



8. Konfirm Keluar

**Gambar 6.2. Alur Permainan *Engklek Baju PERON***

Permainan *engklek baju* juga telah dimodifikasi dengan etnomatematik telah dikembangkan menjadi 4 (empat) level. Pembuatan lapangan permainan engklek dengan dengan ukuran  $\pm 3-4$  m<sup>2</sup>, boleh dibuat di atas tanah, pelataran ubin, atau aspal. Arena engklek berupa berupa kotak-kotak atau persegi panjang dengan ukuran sekitar 60 m<sup>2</sup> yang digambar dengan kapur tulis atau pecahan genteng atau benda lainnya. Cara bermain permainan engklek sama dengan permainan engklek umumnya di mana pemain melempar gaco lalu bermain secara bergantian dengan cara mengundi. Bedanya pada level 1 setiap pemain harus membilang setiap angka pada kotak yang diinjak. Pada level 2 setiap pemain harus menjawab soal sederhana etnomatematik pada kotak yang diinjak. Pada level 3 pemain harus menjawab soal pemahaman etnomatematik. Pada level 4 pemain harus menjawab soal cerita etnomatematik. Pemenangnya adalah pemain yang bisa mencapai level 4 dan memiliki kotak terbanyak. Guru selalu mengaitkan etnomatematik dengan topik-topik yang relevan sesuai dengan tema (Prihastari, 2015).

Permainan *engklek baju* juga telah dikembangkan dengan bantuan poster untuk mengembangkan imajinasi visual anak dan kemampuan berbahasa anak usia dini. Cara bermainnya anak-anak menyanyikan lagu dolanan yaitu lagu berkaitan gambar pada poster. Misalnya, lagu polisi jika poster polisi. setelah selesai melakukan kegiatan anak bermain menyusun *puzzle* profesi yang sudah disediakan guru. Anak disuruh bertanya dan menjawab dari poster yang sudah dijelaskan guru. Guru memberikan pujian pada anak yang dapat menjawab dan berani bertanya (Munawaroh, 2017). Untuk mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik, guru mengganti gaco dengan batu dan setiap bermain anak menggunakan batu baru untuk melempar kotak yang akan dilompati. Setelah selesai, lalu siswa diminta untuk menjumlahkan semua nilai dari masing-masing pemain dan menuliskannya pada lembar yang telah disediakan (Widyastuti, Malik, dan Razak, 2020).



Saleha (2019) telah mengembangkan permainan *engklek baju* (engklek) menjadi 3 (tiga) level. Pada level 1 digunakan engklek gambar orang. Jumlah pemain tidak terbatas. Tempat bermain halaman sekolah atau ruang kelas yang luasnya memadai. Tujuan permainan untuk meningkatkan evaluasi diri secara objektif, *positive thinking*, memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan, berani memutuskan atas pilihannya sendiri, dan meningkatkan rasa percaya diri. Alat dan bahan yang digunakan gacuk dan gambar engklek orang dari bahan spanduk. Lama permainan 30 menit. Jumlah kotak yang dilompati sebanyak 7 kotak. Cara bermain dimulai dari kegiatan pemanasan dengan menyanyikan lagu sesuai tema, misalnya tema tanaman menyanyikan lagu menanam jagung. Guru menjelaskan serta memberi contoh kepada anak cara melompat atau mencecahkan kedua kakinya berdasarkan cerita guru. Selanjutnya dilakukan kegiatan inti, di mana guru meminta anak-anak untuk bersuit/hompimpah tanda memulai permainan. Anak yang menang maka dia yang akan terlebih dahulu memainkan permainan engklek. Anak yang salah di dalam bermain, maka ia harus berganti bermain dengan temannya sampai semua temannya memainkan permainan engklek. Selama permainan berlangsung guru meminta anak yang lain yang tidak bermain untuk memperhatikan temannya yang sedang bermain untuk melihat apakah temannya terpijak garis kotak-kotak dan guru menyampaikan kepada anak untuk bersifat jujur dalam bermain. Setelah semua anak bermain, guru menghentikan permainan dan mengatakan permainan akan kita lanjutkan pada lain hari. Setelah itu ditutup dengan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, guru mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang permainan engklek level 1 sampai yang dimainkan untuk melatih daya ingat dan berani mengungkapkan gagasan di depan temannya. Selanjutnya guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu sekaligus menutup kegiatan permainan.

Setelah selesai bermain level 1, besok harinya anak-anak diajak bermain engklek level 2 yang menggunakan engklek gambar bunga. Tujuan permainan ini untuk meningkatkan sikap jujur terhadap diri sendiri, teguh pada pendirian, mampu mengarahkan diri, mampu mengembangkan diri, bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihan. Lama bermain 30 menit menggunakan spanduk bergambar engklek bunga. Cara bermainnya sama hanya jumlah kotak yang dilompati lebih banyak, yaitu 10 kotak. Pemain harus melempar gacuk pada kotak pertama lalu melompat secara engklek ke kotak kedua dan pada kotak yang sama warnanya, pemain harus mencecahkan kedua kakinya sampai ke kotak sembilan lalu melompat dan mencecahkan kedua kakinya lalu menuju kotak ke tiga dan kedua lalu

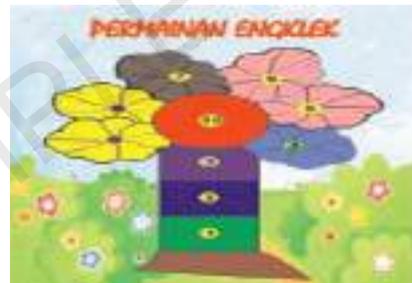


mengambil gacuk dan melompat keluar dari kotak-kotak engklek, begitulah seterusnya sampai semua kotak-kotak dimainkan.

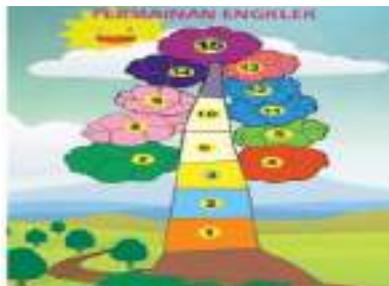
Permainan engklek level 3 adalah permainan tradisional engklek gambar pohon yang mempunyai kotak dengan jumlah 15 kotak. Sebagian kotak sama warnanya. Pemain harus melempar gacuk pada kotak pertama lalu melompat dengan satu kaki ke kotak yang sama warnanya. Pemain harus melihat arah kanan dan kiri kotak karena melompat baik secara engklek atau mencecahkan kaki harus dengan urutan angka dari angka yang nilainya kecil sampai nilai terakhir, yaitu angka 15 dan kembali untuk pulang dari angka yang terbesar ke angka yang terkecil sampai menemukan gacuk dan mengambilnya, begitulah seterusnya memainkannya. Tujuan permainan level 3 adalah untuk meningkatkan kemandirian anak dengan indikator menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan berani mengambil risiko atas pilihannya.



**Gambar 6.3. Engklek Baju Level 1 (Engklek Orang)**



**Gambar 6.4. Engklek Baju Level 2 (Engklek Bunga)**

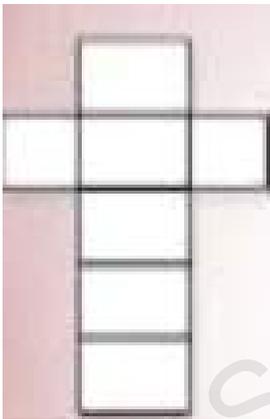


**Gambar 6.5. Engklek Level 3 (Engklek Baju/Engklek Pohon)**

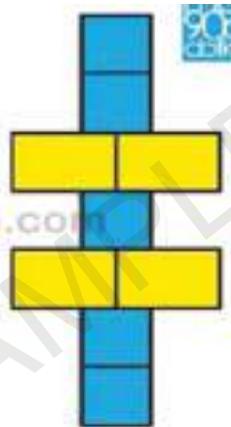
Pengembangan permainan engklek menjadi 3 (tiga) level juga telah dilakukan oleh Erlina (2019). Perbedaan level ditentukan oleh jumlah kotak



yang harus dilompati pemain. Aturan bermain mirip dengan aturan permainan engklek umumnya. Tiap level memiliki jumlah kotak yang berbeda. Petakan dalam permainan engklek level 1 memiliki pijakan yang sederhana dan hanya terdiri dari 2 (dua) gerakan, yaitu melempar gaco dan melompat kotak-kotak engklek dengan satu kaki. Pemain melompat dengan satu kaki (engklek), dari kotak 1 sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak A kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat. Pada level 2 terdapat pijakan ganda sebanyak 2 kotak, pemain mengangkat satu kaki pada pijakan/kotak yang tidak ganda, lalu pada kotak ganda kedua kaki dipijakkan secara bersamaan di tiap kotak. Pada level 3 perbedaannya adalah jumlah kotak yang dilompati anak.



**Gambar 6.6.** Kotak Pijakan *Engklek Baju* Level 1



**Gambar 6.7.** Kotak Pijakan *Engklek Baju* Level 2



**Gambar 6.8.** Kotak Pijakan *Engklek Baju* Level 3

## D. PENGEMBANGAN KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PERMAINAN ENKLEK BAJU

### 1. Mengetahui TK ABA 33 dan TK Hang Tuah 1 Kota Belawan

Sekolah Taman Kanak-Kanak Bustanul Athfal Aisyiyah 33 (TK ABA 33) terletak di Jl. Pahlawan No.76 Kota Medan. Sekolah ini didirikan pada 15 Juli 1996. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah taman-taman kanak yang didirikan oleh Aisyiyah-Muhammadiyah Kota Medan. Sekolah ini dipimpin Siti Saleha,S.Ag, S.Pd, M.Psi. Jumlah murid TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 sebanyak 44 orang . 26 orang kelompok B 13 orang kelompok A dan 5 orang



kelompok Bermain. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B. Jumlah guru 4 (empat) orang. Jumlah tenaga kependidikan 2 (dua) orang. Luas tanah 250 m<sup>2</sup> dengan tiga ruang kelas. Lahan sekolah ini milik Aisyiyah Kota Medan. Sekolah ini telah terakreditasi dengan prediket sangat baik (B). Tersedia 58 set permainan *outdoor* mulai dari ayunan sampai arena bermain bola. Tersedia 174 alat permainan *indoor* mulai balok sampai kartu huruf dan angka. Sekolah ini telah menggunakan permainan engklek yang dikembangkan Siti Saleha sebagai kepala sekolah merangkap guru sejak tahun 2019.



**Gambar 6.9. Sekolah ABA 33 Kota Medan**

Taman Kanak-kanak (TK) Hang Tuah 1 Belawan beralamat di Jl. Rokan No. 17 AL Kelurahan Belawan 1 Kecamatan Medan Belawan Kota Medan kode pos 20411. Sekolah yang dikelola oleh Yayasan Hang Tuah Cabang Belawan. Sekolah ini berdiri di atas lahan  $\pm$  1317 m<sup>2</sup> yang merupakan tanah milik Yayasan Hang Tuah Cabang Belawan Yang dipimpin oleh Komandan Lantamal Angkatan Laut. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Januari 1979. Saat ini sekolah ini dipimpin Erlina Safiani Siregar, M.Psi. Jumlah guru 3 (tiga) orang dan 1 (satu) orang penjaga sekolah. Visi sekolah adalah, “Mewujudkan Generasi yang Beriman Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak dan Mandiri Serta Berjiwa Bahari”. Ruangan yang tersedia kantor, ruang kelas, aula pertemuan (serba guna), ruang bermain, dan ruang membaca. Program pem-



biasaan membaca Al-Qur'an dan shalat Dhuha. Kegiatan seni tari, drama, dan *drumband*. Perlengkapan alat permainan di dalam dan di luar ruangan cukup tersedia sesuai jumlah anak. Sekolah ini telah menggunakan permainan engklek yang dikembangkan oleh Erlina Safiani Siregar yang merupakan kepala sekolah sekaligus untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak sejak tahun 2019.



Gambar 6.10. Sekolah TK Hang Tuah 1 Belawan

## 2. Implementasi Permainan Engklek Baju TK ABA 33 dan TK Hang Tuah Kota Belawan

Permainan *engklek baju*/engklek yang dikembangkan oleh Saleha dan Erlina telah diujicobakan di 2 (dua) sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu di Taman Kanak-Kanak 'Aisiyyah Bustanul Athfal 33 di Jalan Pahlawan No. 7 Kota Medan dan Taman Kanak-kanak Hang Tuah Belawan Kota Medan pada tahun 2019. Di Taman Kanak-kanak 'Aisiyyah Bustanul Athfal 33 permainan ini pada awalnya dikembangkan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak, tetapi setelah dimainkan selama 3 (tiga) bulan ternyata permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Anak-anak yang dilibatkan dalam permainan sebanyak 13 orang anak. Permainan dilakukan dua kelompok pada tiap sesi bermain. Kedua nilai yang diperoleh kelompok menjadi penentu kelompok pemenang dan kelompok



yang kalah. Permainan dilakukan selama 3 (tiga) bulan. Alat permainan yang digunakan adalah: gambar permainan engklek yang terdiri dari 3 level yang terbuat dari bahan spanduk plastik dan balok kecil segi empat yang tipis sebagai gaco. Permainan engklek dilakukan dengan 3 (level). Beda tiap level adalah gambar dan jumlah tempat yang harus dilompati.



Gambar 6.11. Permainan *Engklek Baju* Level 1

Pada permainan level 1 anak-anak bermain engklek gambar orang dengan 7 (tujuh) kotak. Ada kotak yang sama warnanya. Pertama sekali, pemain melempar gaco pada kotak pertama lalu melompat dengan satu kaki ke kotak kedua. Ketika sampai pada kotak yang sama warnanya, pemain harus melompatkan dan meletakkan kedua kakinya. Setelah sampai pada kotak ke tujuh pemain memutar badan menuju arah pulang. Ketika sampai kotak ke dua pemain mengambil gaco lalu melompat, melompat seterusnya sampai semua kotak-kotak sudah dilompati dengan satu kaki atau dua kaki. Pada level 1 anak-anak telah mencapai hasil kepercayaan diri dan kemandirian sebagai berikut:

Tabel 6.1. Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak pada *Engklek Baju* Level 1

Kepercayaan Diri			Kemandirian		
No.	Indikator	Rerata	No.	Indikator	Rerata
1.	Evaluasi diri secara objektif	2	1.	Memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan	2
2.	Berpikir positif	1,5	2.	Berani memutuskan atas pilihannya sendiri	2,5

Catatan: Nilai tertinggi 4





**Gambar 6.12. Permainan Engklek Level 2**

Permainan engklek level 2 adalah permainan tradisional engklek yang bergambar bunga dengan 10 kelopak bunga. Di antara kelopak bunga ada yang sama warnanya. Pemain harus melempar gacuk pada kelopak bunga pertama lalu melompat dengan satu kaki ke kelopak kedua dan melompat dua kaki pada kelopak bunga yang sama warnanya dan harus mencecahkan kedua kakinya. Ketika sampai ke kelopak sembilan lalu melompat dan mencecahkan kedua kakinya kemudian menuju kotak ketiga dan kedua sambil mengambil gaco dan melompat keluar dari kelopak-kelopak engklek, begitulah seterusnya sampai semua semua kelopak bunga telah dilompati. Pada level 2, anak-anak telah mencapai hasil kepercayaan diri dan kemandirian sebagai berikut:

**Tabel 6.2. Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak pada Level 2**

Kepercayaan Diri			Kemandirian		
No.	Indikator	Rerata	No.	Indikator	Rerata
1.	Teguh Pendirian	2,4	1.	Mampu mengarahkan diri	3,25
2.	Penghargaan yang jujur terhadap diri sendiri	2,5	2.	Mampu mengembangkan diri	2,75
			3.	Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya	3

Catatan: Nilai tertinggi 4





**Gambar 6.13. Permainan Engklek Baju Level 3**

Pada permainan engklek level 3 anak melompati engklek gambar pohon dengan cabang-cabang sebanyak 15 kotak/cabang. Anak-anak sebelum bermain engklek level 3, guru melakukan gerak dan lagu sebagai awal pemanasan pada permainan dengan tema pergi ke kebun menanam jagung. Guru menjelaskan serta memberi contoh kepada anak untuk bergerak secara lompat atau mencecahkan kedua kakinya berdasarkan cerita guru. Anak-anak berhimpimpah, anak yang menang terlebih dahulu memainkan permainan engklek pohon. Selama permainan berlangsung guru meminta anak yang tidak bermain memperhatikan temannya yang sedang bermain untuk melihat apakah temannya terpijak garis dahan pohon. Guru Juga mengingatkan anak untuk bersifat jujur dalam bermain. Setelah semua anak bermain guru menghentikan permainan dan mengatakan permainan akan kita lanjutkan pada besok hari. Pada level 3 anak-anak telah mencapai hasil kepercayaan diri dan kemandirian sebagai berikut:

**Tabel 6.3. Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak pada Level 3**

Kepercayaan Diri			Kemandirian		
No.	Indikator	Rerata	No.	Indikator	Rerata
1.	Penghargaan yang jujur terhadap diri sendiri	4	1.	Menyesuaikan diri dengan lingkungannya	4
2.	Berani mengambil risiko	3	2.	Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya	3,35

Catatan: Nilai tertinggi 4

Uji coba pengembangan permainan engklek juga telah dikembangkan



di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Kota Medan. Permainan telah dikembangkan menjadi tiga level bermain sesuai dengan kotak yang harus dilompati anak. Permainan ini dilaksanakan selama 6 bulan. Uji coba dilakukan pada anak usia 5-6 tahun. Alasan guru mengembangkan permainan ini antara lain mengenalkan kembali permainan tradisional yang sudah hampir punah. Tujuan pengembangan permainan pada awalnya untuk mengembangkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini. Permainan dilakukan 3 level sekaligus di luar ruangan selama 30-60 menit. Pada level 1 sampai 3 anak bermain selama 20 menit dilakukan di luar ruangan. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

**Pertama**, guru menyediakan alat gacukan atau gaco, menetapkan waktu/intensitas permainan (20 menit), membuat petakan untuk permainan engklek di level 1 seperti yang telah ditentukan, mengomunikasikan semua tata tertib dan aturan permainan kepada peserta didik, dan menyiapkan lembar penilaian. **Kedua**, guru dan anak berada di luar kelas dengan membentuk lingkaran, memberi salam dan hormat kepada guru, menjelaskan prosedur permainan engklek level 1, menunjukkan tiap-tiap petakan permainan engklek level 1, menunjukkan cara bermain permainan engklek level 1, membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan memanggil kelompok yang akan bermain terlebih dahulu.

**Ketiga**, semua pemain melakukan hompimpa yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; melemparkan gaco (yang biasanya berupa pecahan genting/*kreweng*, keramik lantai, ataupun batu yang datar) ke kotak nomor satu; saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur; pemain pertama melompat dengan satu kaki (engklek), dari kotak 1 sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak A kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat; setelah itu pemain melemparkan gaco tersebut sampai ke kotak 2 jika keluar dari kotak 2 maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya; begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco; kemudian jika semua telah dilakukan oleh semua pemain maka pemain melemparkan gaco dengan membelakangi engkleknya jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya maka boleh berhenti di kotak tersebut seperti pada kotak A tapi hanya berlaku pada pemain yang menang pada permainan tersebut. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai dari angka 1 sampai 6 menjadi milik para pemain; jika semua telah dimiliki oleh sang pemain maka permainan dinyatakan telah selesai; dan pemenang



adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada gambar engklek.

**Keempat**, melakukan kegiatan diskusi/tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak memaknai kegiatan yang dilaksanakan dan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan meningkatkan kesabaran dan kemandirian; berdoa; dan menutup kegiatan. Kegiatan bermain digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 6.14.** Permainan *Engklek Baju* di TK Hang Tuah 1

Peningkatan kemandirian dan kesabaran anak pada permainan engklek yang dikembangkan setelah dimainkan anak dari level 1-3 sebagai berikut:



**Tabel 6.4. Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini dan Kesabaran dengan Permainan *Engklek Baju***

Kemandirian			Kesabaran		
No	Indikator	Rerata	No.	Indikator	Rerata
1.	Dapat melakukan segala aktivitasnya secara sendiri	3,5	1.	Teguh pada pendirian atau prinsip	3,4
2.	Dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan	4	2.	Tabah	3,2
3.	Dapat bersosialisasi dengan orang lain	3,2	3.	Tekun	3,5
4.	Dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain	3			
Rerata		3,4	Rerata		3,36

Catatan: Nilai tertinggi 4

Di samping dapat meningkatkan kepercayaan diri, kesabaran, dan kemandirian, hasil ujicoba pengembangan permainan Engklek di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 33 dan Taman Kanak-kanak Hang Tuah Medan dari level 1-3 berdasarkan pengamatan para guru dan peneliti juga telah dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini dengan data sebagai berikut:

**Tabel 6.5. Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

A. Kecerdasan Linguistik			
No.	Pernyataan	Nilai	
		A	B
1	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain	4	4,5
2	Anak senang menceritakan pengalamannya	3	4,5
3	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	3	4,5
4	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	4	4,5
5	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	4	4,5
6	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4	4
7	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4	5
<b>Total Nilai:</b>		26	31,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,7	4,5
<b>Keterangan</b>		Sedang	Tinggi

A = TK ABA 33

B = TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5



Kecerdasan verbalis linguistik dengan 6 indikator berdasarkan pengamatan guru yang mengajarkan permainan lompat tali di sekolah ini mendapatkan nilai rata-rata 3,7 dan 4,5 dengan rincian pada Tabel 6.5 di atas.

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Setelah bermain anak-anak selalu diminta menceritakan pengalaman bermain sehingga dapat memenangkan permainan;
2. Anak-anak juga diminta menuliskan nama teman-teman dalam kelompok setelah bermain;
3. Anak-anak juga selalu diberi kesempatan untuk mendorong temannya dengan kata-kata agar semangat dalam bermain; dan
4. Anak-anak tidak dilarang berekspresi dengan kata-kata selama bermain.

**Tabel 6.6. Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

A. Kecerdasan Linguistik			
No.	Pernyataan	Nilai	
		A	B
1	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	4	5
2	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4	5
3	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	4	5
4	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	4	5
5	Anak mengingat urutan permainan.	4	5
6	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	4	5
7	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	4	4,5
<b>Total Nilai:</b>		28	34,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4	4,9
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Sangat Tinggi

5. A = TK ABA 33

B = TK Hang Tuah

Catatan: Nilai Tertinggi 5

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat engklek baju dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Kotak-kotak *engklek baju* berisi angka yang memandu anak dalam melompat dengan satu kaki atau dua kaki;



2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan dengan menghitung gaco yang digunakan;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang berkaitan dengan level permainan dan jumlah pemain;
4. Mereka mengingat cara bermain *engklek baju* berdasarkan level;
5. Mereka mengenal angka sambil bermain *engklek baju*; dan
6. Mereka juga dapat menebak menang atau kalah berdasarkan kemampuannya dalam bermain.

**Tabel 6.7. Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

<b>C. Kecerdasan Visual-Spasial</b>			
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>	
		<b>A</b>	<b>B</b>
1	Anak senang menggambar alat permainan.	3	4
2	Anak suka melihat foto-foto bermain.	4	4
3	Anak dapat memperkirakan jarak bermain.	3	4
4	Anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang.	3	4
5	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4	4
6	Anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru.	4	3
7	Anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain.	2	3,5
<b>Total Nilai:</b>		28	30,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1	4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Tinggi

A =TK ABA 33

B= TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *engklek baju* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini hal-hal berikut:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk menggambar *engklek baju* di tanah atau di kertas;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Oleh sebab itu, anak-anak suka melihat gambar-gambar mereka dan mereka memberi komentar terhadap gambar tersebut;
3. Sebelum bermain anak-anak selalu diam, ketika ditanya guru mereka menjawab sedang memikirkan bagaimana cara bisa menang dalam permainan;



4. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah bermain *Engklek Baju* yang ada di dalam gambar; dan
5. Anak-anak sangat suka melihat gambar-gambar *Engklek Baju* yang menjadi langkah-langkah bermain. Pada saat seperti itu mereka selalu mengabaikan penjelasan guru. Mereka lebih asyik melihat gambar-gambar bermain.

**Tabel 6.8. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

D. Kecerdasan Kinestetik			
No.	Pernyataan	Nilai	
		A	B
1	Anak lincah dalam bergerak	4	5
2	Anak bergerak seimbang	4	5
3	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	4	5
4	Anak menyukai permainan <i>hula hoop</i>	4	5
5	Anak mampu bermain <i>hula hoop</i> dengan benar	4	5
6	Anak selalu menang dalam bermain.	2	4
7	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	2	2
<b>Total Nilai:</b>		22	31
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,1	4,1
<b>Keterangan</b>		Sedang	Tinggi

A = TK ABA 33

B = TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal membuat permainan *Engklek Baju* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Permainan *Engklek Baju* menuntut agar melompat seimbang dengan satu kaki tanpa jatuh, sebab jika jatuh maka anak tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya;
2. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya tidak boleh keluar dari garisan kotak yang dilompati;
3. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan *Engklek Baju* membuat anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinestetiknya;
4. Anak-anak sangat suka mencoba melompat dengan satu sehingga mereka dapat bermain *Engklek Baju* dengan benar; dan



5. Ketekunan anak dalam berlatih membuat mereka semua pernah menang dalam permainan secara bergantian atau bersamaan; dan

**Tabel 6.9. Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

E. Kecerdasan Musikal			
No.	Pernyataan	Nilai	
		A	B
1	Anak lincah dalam bergerak	5	5
2	Anak bergerak seimbang	4,5	5
3	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	4	5
4	Anak menyukai permainan <i>hula hoop</i>	4,5	5
5	Anak mampu bermain <i>hula hoop</i> dengan benar	4,5	5
6	Anak selalu menang dalam bermain.	4	5
7	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	4,5	5
<b>Total Nilai:</b>		31	35
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,4	5
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Sangat Tinggi

A = TK ABA 33

B= TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *Engklek Baju* dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan *engklek baju level 3* dilakukan dengan menggunakan musik yaitu *musik* yang mengiringi permainan anak;
2. Anak-anak juga menunjukkan sikap lebih semangat bermain jika musik disertakan dalam permainan. Musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai maka permainan selesai;
3. Di dalam permainan ini anak-anak tidak dilarang bersuara, mereka boleh bernyanyi sambil bermain;
4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik dengan gerakan cepat sehingga anak-anak lebih semangat menyesuaikan dengan gerakan dengan irama; dan
5. Bahkan anak-anak masih mengikuti suara musik meskipun permainan telah berakhir.



**Tabel 6.10. Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

<b>F. Kecerdasan Intrapersonal</b>			
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>	
		<b>A</b>	<b>B</b>
1	Anak senang bermain bersama teman.	5	5
2	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4	5
3	Anak kompak dalam bermain.	5	5
4	Anak saling membantu dalam bermain.	4	5
5	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	3	4
6	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4	4
7	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain.	4	5
<b>Total Nilai:</b>		29	33
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1	4,7
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Sangat Tinggi

A = TK ABA 33

B = TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *Engklek Baju* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan secara bergiliran mulai level 2 sampai level 3;
2. Anak-anak harus bermain di dalam kotak atau gambar yang telah dibuat guru;
3. Anak-anak menunjukkan sikap gembira jika temannya menang dan tidak boleh mengejek jika temannya kalah; dan
4. Guru akan menghentikan permainan jika anak tidak menaati aturan main.

**Tabel 6.11. Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>			
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>	
		<b>A</b>	<b>B</b>
1	Anak suka bermain sendirian.	2	2
2	Anak percaya diri dalam bermain.	4	5



3	Anak mandiri dalam bermain.	4	5
4	Anak berani mengambil risiko dalam bermain	4	4
5	Anak suka mencoba permainan baru	4	4
6	Anak bertekad untuk menang.	4	5
7	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain	4	5
<b>Total Nilai:</b>		26	30
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,7	4,2
<b>Keterangan</b>		Sedang	Tinggi

A = TK ABA 33

B = TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *Engklek Baju* dapat meningkatkan kecerdasan intra-personal anak usia dini hal-hal berikut:

1. Permainan *Engklek Baju* level 1 sampai merupakan permainan yang dilakukan anak secara individual. Pada saat bermain anak dilatih mandiri dalam bermain. Anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat bermain *Engklek Baju* pada level berikutnya, sehingga tidak jarang terlihat anak-anak berlatih sendirian dan bermain sendirian;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba permainan baru. Gambar *Engklek Baju* warna-warni yang diletakkan guru di ruang bermain menarik perhatian anak untuk mencobanya meskipun awalnya anak tidak bisa bermain; dan
4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain.

**Tabel 6.12. Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan *Engklek Baju***

H. Kecerdasan Naturalis			
No.	Pernyataan	Nilai	
		A	B
1	Anak peduli kebersihan alat permainan.	3	4
2	Anak suka bermain di luar ruangan	4	3
3	Anak suka bermain di bawah pepohonan.	4	3
4	Anak suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain.	4	4
5	Anak dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan.	3	5
6	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	3	5



7	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4	5
<b>Total Nilai:</b>		25	29
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,5	4.1
<b>Keterangan</b>		Sedang	Tinggi

A = TK ABA 33

B= TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *Engklek Baju* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan di dalam ruangan, maka anak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dengan selalu menjaga kebersihan kelas;
2. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
3. Mereka juga mengetahui bahwa alat permainan yang mereka gunakan terbuat dari plastik tetapi gambar *Engklek Baju* dapat juga ditulis di halaman sekolah; dan
4. Mereka selalu meminta bermain di luar ruangan jika tidak hujan sebab mereka merasa lebih leluasa bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan.

**Tabel 6.13. Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Engklek Baju**

<b>I. Kecerdasan Eksistensial</b>			
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>	
		<b>A</b>	<b>B</b>
1	Anak memulai permainan dengan berdoa.	4	5
2	Anak berdoa meminta menang dalam permainan.	3	5
3	Anak tidak sedih ketika kalah.	4	5
4	Anak bersyukur ketika menang.	4	5
<b>Total Nilai:</b>		14	20
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,5	5
<b>Keterangan</b>		Sedang	Sangat Tinggi

A = TK ABA 33

B= TK Hang Tuah

Catatan: Nilai tertinggi 5



Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan nilai-nilai agama atau filsafat, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *Engklek Baju* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga tidak sedih ketika kalah sebab mereka menganggap semua anak menang karena semua dapat menyelesaikan permainan. Hanya ada yang duluan selesai dan ada yang belakangan; dan
3. Mereka menunjukkan sikap gembira jika lebih dahulu selesai dari temannya, tetapi mereka tidak mengejek teman yang belakang selesai, sebab guru menerangkan mereka semua pemenang hanya ada uang menjadi pemenang nomor 1 dan nomor berikutnya.

Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui permainan *Engklek Baju* pada kategori sedang sampai sangat tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada permainan *Engklek Baju* sebagai berikut:

**Tabel 6.14. Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak pada Permainan *Engklek Baju***

Kecerdasan Majemuk	Nilai rata-rata	Keterangan
Lingustik	4.1	Tinggi
Logis-Matematis	4.15	Tinggi
Visual-Spasial	4.2	Tinggi
Kinestetik	3,6	Sedang
Musikal	4.7	Sangat Tinggi
Interpersonal	4.4	Tinggi
Intrapersonal	3.95	Sedang
Naturalis	3,95	Sedang
Esksitensialis	4.25	Tinggi

Catatan: Nilai tertinggi 5



**DAFTAR PUSTAKA**

- Ailwood, J.O. (2003). Governing Early Childhood. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286–299.
- David Cram, Jeffrey L. Forgeng, D.J. (2017). *Francis Willughby's Book of Games A Seventeenth-Century Treatise on Sports, Games and Pastimes* (First Edit). Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315255040>
- Feilberg, H.F. (1895). The Game of Hopscotch as Played in Denmark. *Folklore*, 6(4), 359–372. <https://doi.org/10.1080/0015587X.1895.9720326>
- Fitani, A. (2018). Pengembangan Permainan Engklek Geometri. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Goodwin, M.H. (1995). *Research on Language & Social Interaction Co-Constructing in Girls ' Hopscotch Co-Colnstruction in Girls "Hopscotch*. 1813(776126468). <https://doi.org/10.1207/s15327973rlsi2803>
- Harries, J. (2016). Hop along hopscotch. *Early Years Educator*, 18(5), xiv–xvi. <https://doi.org/10.12968/eyed.2016.18.5.xiv>
- Hasibuan, R., & Jannah, M. (2018). Traditional Game “Engklek” and Young Children’s Gross Motor Ability. 169 (Icece 2017), 237–239. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.61>.
- Hasil, M., & Matematika, B. (2020). *Jurnal PRIMATIKA*, Volume 9, Nomor 1, Juni 2020. 9, 19–24.
- Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20–24. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>.
- Indaria Tri Hariyani, & Norma Diana Fitri. (2020). Pengaruh Permainan Engklek Variasi pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 20–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i1.936>
- Iswinarti, M. (2018). *The Influence of Traditional Game Engklek with BERLIAN Method to Improve Problem Solving Skills*. 231(Amca), 610–612. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.169>
- Jati, R.K., Suwastika, N.A., & Yasirandi, R. (2020). Hopscotch Game to Support Stimulus in Children’s Gross Motor Skill using IoT. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*, 4, 277–290. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v5i4.1090>
- Kuswati, E. (2018). *PROCEEDING : The Dream Of Millenial Generation to Grow Universitas Medan Area*. September, 101–112.
- Laely, K., & Yudi, D. (2018). The Impact of Hopscotch Game towards the Growth of Kinesthetic Intelligence on 3-4 Year Old Children. *Early Childho-*



- od Research Journal (ECRJ), 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v1i1.6581>
- LESTARININGRUM, A., & HANDINI, M.C. (2017). Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 215–225. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.02>
- Lucht, M., & Heidig, S. (2013). Applying HOPSCOTCH as an exer-learning game in English lessons: Two exploratory studies. *Educational Technology Research and Development*, 61(5), 767–792. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9308-3>
- Madyawati, L., & Sulistyningtyas, R.E. (2020). *Local Culture Games for Post-Disaster Trauma Healing in Early Childhood*. 436, 508–512. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.106>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nurrahmah, A., Education, M., Program, S., Education, M., Program, S., Mulyatna, F., Education, M., & Program, S. (n.d.). *Engklek and Dakon Traditional Games as Mathematical Learning Innovation*.
- Portek, N., & Engklek, P. (2012). 682-Article Text-1290-1-10-20121127. 2(2).
- Prihastari, E.B. (2015). Pemanfaatan Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar. *Mendidik*, 1(2), 155–162. <http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/23/13>
- Putri, A.B.U., & Hasyim, N. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi. *Jurnal Rupa*, 02(2), 77–149. [journals.telkomuniversity.ac.id > rupa > article > download](http://journals.telkomuniversity.ac.id/rupa/article/download)
- Rahmanto, I.N., Suwastika, N. A., & Yasirandi, R. (2020). How Can IoT Applicable to Practice Gross Motor Skill Through Hopscotch Game? *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(3), 584–590. <https://doi.org/10.29207/resti.v4i3.1962>
- Rohman, M.G., Irawan, A., & Masruroh, M. (2017). Game Engklek Kolam Maut Berbasis Android. *Jouticla*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.30736/jti.v1i2.54>
- Source, D.H., States, W., Society, F., & Url, S. (2016). Australian “Hoppy” (Hopscotch). 17(3), 163–175.
- Sriwidari, N.A., Mustaji, M., & Hasibuan, R. (2018). *The Modification of Hopscotch for Developing Children’s Gross Motor and Social*. 212(Icei), 119–124. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.26>
- Sumantri, M. S. (2013). *The*



*Effect of Small Games of Emotion Ability in Elementary School Students. Isqae, 284–286.*

Wiranti, D.A., & Mawarti, D.A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>.

SAMPLE



# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN GALAH PANJANG

## A. SEJARAH PERMAINAN GALAH PANJANG/GOBAK SODOR

Permainan *Galah Panjang* atau *Margala* merupakan permainan tradisional yang dikenal di Sumatra Utara. Konon kabarnya permainan ini pertama kali dikenalkan di daerah Yogyakarta dengan nama Gobak Sodor. Pada tanggal 24 Desember 2017 Bupati Bondowoso mendeklarasikan Gobak Sodor **permainan sebagai olahraga tradisional** di kecamatan Bondowoso. Hal ini disebabkan Gobak Sodor ini merupakan salah satu permainan yang selalu diperlombakan dalam setiap kegiatan peringatan hari ulang tahun kemerdekaan atau perayaan lainnya di Kecamatan ini. Warga juga sangat antusias menyaksikannya permainan ini sehingga tidak kalah seru dengan menonton permainan sepak bola. Nama lain dari permainan ini adalah Meuen Galah (Aceh), Galah (Kepulauan Natuna), Galasin atau Galah Asin (Jawa Barat), Galah Panjang (Sumatra Utara dan Kepulauan Riau), dan Cak Bur/Belon (Riau Daratan). Di dalam Kamus Bahasa Indonesia permainan Galah Panjang adalah permainan yang menggunakan garis berbentuk petak-petak di tanah.

Konon kabarnya permainan ini terinspirasi latihan keterampilan pe-

rang pada para prajurit zaman dahulu. Sodor merupakan tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya yang digunakan sebagai tombak untuk latihan. Namun saat ini permainan ini tidak menggunakan tombak atau galah. Pemain menggunakan tangan menggantikan galah atau tombak. Cara bermain gobak sodor yakni pemain dibagi menjadi 2 (dua) grup. Satu grup bermain dan satu grup menjadi penjaga garis panjang. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain di belakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan ke samping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai dengan garis atau tali. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan melaluinya.

Arena bermain *Galah Panjang* adalah kotak persegi panjang dan dibagi menjadi beberapa bagian secara horizontal dan vertikal. Belum ditemukan informasi bahwa permainan ini berasal dari negara lain yang dibawa ke Indonesia. Hal ini disebabkan permainan ini pada awalnya menggunakan tombak atau galah sebagai senjata bagi penjaga garis, tetapi saat ini pemain menggunakan tangan sebagai pengganti galah atau tombak. Sebagian ahli menyatakan permainan galah asin adalah permainan anak Betawi secara berkelompok untuk bertahan dari serangan lawan. Kemendikbud RI menyebutnya dengan permainan Hadang. Permainan Hadang pernah diperlombakan di tingkat nasional pada tanggal 9-10 Oktober 2019 di Istora Senayan Jakarta. Bahkan permainan Hadang telah menjadi salah satu permainan rakyat yang dilombakan dalam ajang berskala internasional, The Association For International Sport for All (**TAFISA**) **Games, beberapa tahun lalu di Jakarta. TAFISA merupakan agenda empat tahunan yang dikelola oleh berbagai negara dari lima benua.** Mengikutsertakan permainan ini dalam lomba acara ini pada dasarnya mengangkat permainan tradisional dari berbagai daerah di seluruh dunia, termasuk Indonesia (Kemendikbud, 2019).

Permainan ini umumnya dimainkan di lapangan yang berbentuk empat persegi panjang **dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 4 atau 6 bagian.** Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horizontal **dan garis batas** vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas ho-



rizontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

## B. MANFAAT PERMAINAN GALAH PANJANG

Permainan *Galah Panjang* memiliki banyak manfaat bagi orang dewasa dan anak-anak. Manfaat permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetis pada anak usia sekolah dasar dengan indikator antara lain: berjalan sepanjang balok keseimbangan; berjalan mundur sepanjang balok keseimbangan; berputar ke arah kanan di atas balok; berputar ke arah kiri di atas balok; berjalan menyamping ke kanan dengan menyilangkan kaki kiri melalui kaki kiri; berjalan menyamping ke kanan dengan menyilangkan kaki kiri melalui kaki kanan; melompat dengan satu kaki (kanan) di sepanjang balok; melompat dengan satu kaki (kiri) di sepanjang balok; dan mengulangi tugas gerak 1-8 dengan membawa benda seberat 0.5 kilogram. Tes dilakukan dengan memerintahkan anak bergerak di atas sebuah balok titian dengan ukuran yang telah ditentukan, tugas gerak tersebut dilakukan di atas balok sepanjang 300 Cm yang digunakan untuk memukul bola yang menggantung pada bagian akhir dari tugas gerak (Nurhidayat & Barata, n.d., 2013). Permainan Gobak Sodor juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak usia prasekolah (Purwasih, 2020).

Permainan juga *Galah Panjang* manfaat meningkatkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak usia dini. Indikator intrapersonal yang berkembang antara lain kemampuan memahami dirinya sendiri, memiliki fokus dan konsentrasi yang baik, mengetahui kekuatan dan kelemahannya, intuitif, baik dalam pengolahan emosi dan teknik metakognisi, menjelaskan penalaran dan cara berpikir, melakukan perefleksian, dan konsentrasi pikiran. Sementara indikator kecerdasan interpersonal yang berkembang meliputi kemampuan memahami orang lain dengan baik, dapat menengahi masalah, memahami dan mengenali prasangka, menyukai strategi pembelajaran kooperatif dan tugas kelompok, memberikan umpan balik, dan berempati (Ekayati, 2015). Kirom juga menambahkan bahwa permainan gobak



sodor dapat meningkatkan sikap jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, tanggung jawab, dan bersahabat/komunikatif pada siswa sekolah dasar (Kirom, 2017). Bermain *Galah Panjang* mendorong anak belajar untuk menaati aturan yang berlaku dan yang telah disepakati bersama, belajar mengelola emosi dengan baik sehingga relasi dengan teman sebaya tetap terjalin dengan baik, Belajar melaksanakan tanggung jawab yang diberikan padanya, Peduli terhadap keadaan kelompok, menemukan keunggulan yang dimiliki diri sendiri, sehingga meningkatkan kepercayaan diri anak, menemukan keunggulan yang dimiliki orang lain, sehingga anak belajar menghargai dan menghormati orang lain (Kinanti *et al.*, 2017). Hal ini disebabkan di dalam permainan gobak sodor terkandung nilai percaya diri, kerja sama, kepemimpinan, kejujuran, tanggung jawab, kesehatan jasmani, dan sportivitas (Ode *et al.*, 2021). Permainan beregu dalam gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak usia dini (Anggraini & Nurhafizah, 2020).

Kemampuan menganalisis, membandingkan, menyortir, dan mengevaluasi pada anak usia dini juga ditemukan berkembang setelah mengikuti permainan gobak sodor (Purwasih, 2020). Di samping itu, Yahman menambahkan kemampuan anak mengenal kata meningkatkan setelah anak bermain Gobak Sodor sebut kata (Yahman, 2017). Pengembangan kreativitas anak dilakukan dengan permainan gobak sodor yang melatih anak mencari jalan untuk dapat masuk ke dalam area lawan main (Susanto, 2017). Nuraeni *et al.*, menginformasikan bahwa bermain gobak sodor yang didesain dengan menggunakan soal cerita matematis untuk masuk ke dalam kotak lawan dapat mengatasi kesulitan siswa kelas IV sekolah dasar dalam menghitung keliling persegi panjang (Nur'aeni *et al.*, 2019). Permainan gobak sodor juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghitung luas persegi panjang (Setiyadi *et al.*, 2018). Gobak sodor juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi hemat energi (Pambudi *et al.*, 2019).

Permainan *Galah Panjang* juga dapat mengasah kecerdasan emosional anak usia dini, sebab mereka berlatih sabar dan ulet untuk memenangkan permainan (Madyawati *et al.*, 2015). Juwairiah menambahkan permainan *meuen galah* (gobak sodor) dapat meningkatkan kecerdasan kinestatik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis anak usia dini (Juwairiah, 2016). Oleh sebab itu, dia menyarankan para orangtua dan guru mengenalkan permainan ini kepada anak usia dini. Beberapa indikator keterampilan sosial muncul saat anak usia dini bermain gobak sodor di antaranya sikap ramah, tidak mementingkan diri sendiri, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, kerja sama, dan persaingan baik (Sudarto, 2018).



### C. PENGEMBANGAN PERMAINAN GALAH PANJANG

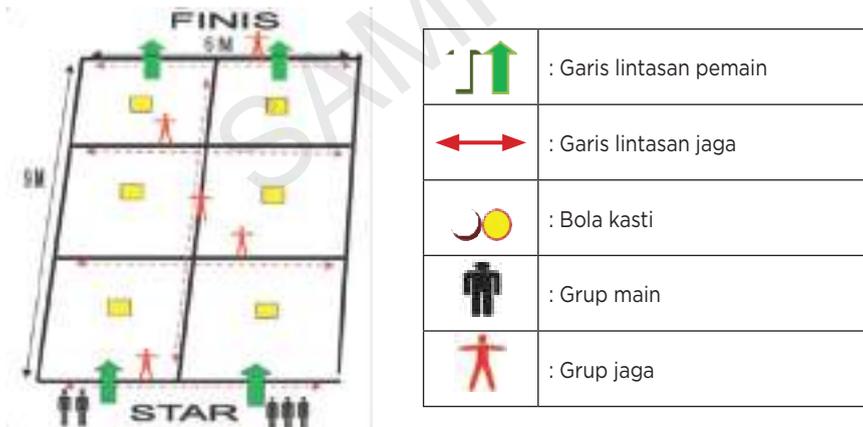
Permainan *Galah Panjang* pernah digabungkan dengan pembelajaran sastra. Dalam permainan aslinya, tim pemain berusaha mencapai garis belakang dari arena dengan berlari untuk memecoh tim penjaga, maka dalam permainan yang sudah dimodifikasi ini tim pemain harus mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi sastra yang sudah diajarkan oleh guru sebelumnya. Jika tim pemain mampu menjawab pertanyaan tersebut, maka tim pemain dapat melewati halangan dari tim penjaga. Akan tetapi, jika tim pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka tim pemain harus bergantian posisi dengan tim penjaga (Kirom, 2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan majemuk telah melibatkan permainan sodor sebagai salah satu permainannya. Pengembangan dilakukan pada kegiatan pendahuluan, inti, penutup dalam pembelajaran, di mana permainan gobak sodor menjadi permainan yang ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik, linguistik, interpersonal, dan intrapersonal peserta didik (Pambudi *et al.*, 2019).

Permainan *Galah Panjang* juga telah menjadi salah satu permainan yang dipilih anak pada pagi hari di *alpha zones' games* berbasis kecerdasan majemuk dalam membentuk perilaku empati siswa sehingga siswa bersemangat belajar sepanjang hari (Mubarokah, Fuadi, Widyasari, & Rahmawati 2020). Modifikasi permainan gobak sodor juga telah dilakukan dengan menjadikan permainan ini sebagai stimulasi pengembangan motorik anak. Permainan dilakukan setiap hari Sabtu di mana pembelajaran dimulai dengan permainan *galah panjang* atau gobak sodor untuk meningkatkan kelincahan dan rasa bosan anak belajar di dalam ruangan (Fitria, 2018).

Permainan *Galah Panjang online* telah dikembangkan Setiawan dan kawan-kawan dengan nama ARGASIN. ARGASIN adalah strategi permainan komputer yang didukung oleh simulasi *augmented reality* dengan objek 3D. Pengujian *game* ARGASIN ini dilakukan secara *live* di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama (Setiawan, Artikadarma, dan Haryanto, 2013). Fantiro dan Arifin (2019) telah mengembangkan permainan *Galah Panjang* dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Sebelum bermain guru atau pemain perlu membuat garis penjagaan dengan kapur atau dengan alat lain agar garis terlihat. Garis penjagaannya kemudian dibagi menjadi enam bagian dan diberi garis tengah yang memotong garis-garis tersebut; 2) Guru atau wasit membagi anak menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri atas 3-5 orang atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan kelompok lain akan menjadi lawan; 3) Penen-



tuan kelompok jaga dan kelompok lawan biasanya dilakukan dengan suit oleh perwakilan dari masing-masing kelompok; 3) Kelompok yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Penjaga garis horizontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan. Pemain yang menjaga garis horizontal, sepanjang garis horizontal yang dijaga bisa bergerak ke kanan dan ke kiri. Bagi yang bertugas untuk menjaga garis vertikal, maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan; 4) Sedangkan tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal tanpa tersentuh oleh tim jaga; 5) Bola harus menyentuh kotak kuning di tangan di setiap kotak, jadi ketika orangnya belum *finish* tapi bola belum menyentuh kotak kuning maka belum dihitung skor. Skor akan dihitung jika bola telah menyentuh kotak kuning di tengah dari awal hingga ke baris paling belakang, dan kembali ke depan (Fantiro & Arifin, 2019). Arena bermain di gambar sebagai berikut:



**Gambar 7.1. Lapangan *Galah Panjang/Gobak Sodor* Modifikasi**

Setiawan dan Triyanto (2014) telah mengembangkan *Galah Panjang/Gobak Sodor* bola dengan langkah permainan sebagai berikut: 1) Jumlah pemain 2 tim. Masing-masing tim mempunyai anggota 6-9 orang. Tim putra dan tim putri dipisah. Tim penyerang dan tim jaga diberi tanda pembeda berupa pita yang diikatkan di lengan supaya pemain dapat dibedakan mana pemain yang



bertahan dan penyerang; 2) Durasi permainan, yaitu 2 x 10 menit. Dengan alokasi waktu yang lebih sedikit diharapkan pemain lebih aktif dalam bergerak. 3) Cara bermain *Galah Panjang*/Gobak Sodor modifikasi sebagai berikut:

- a) Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai tim penjaga dan yang menang sebagai tim penyerang;
- b) Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua atau salah satu kaki berada diatas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk menerobos hadangan;
- c) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit;
- d) Penyerang berusaha mengoper bola melewati garis depan atau tingkatan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga;
- e) Penyerang mengoper bola tidak boleh melebihi satu tingkatan;
- f) Penyerang menguasai bola maksimal 5 detik harus sudah dioper ke temannya;
- g) Penjaga berusaha menyentuh penyerang yang membawa bola dengan tangan dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang;
- h) Permainan dinyatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis lapangan atau mengganggu jalannya permainan;
- i) Pemain yang membawa bola hanya boleh berlari melebihi satu tingkatan bila berlari melebihi satu tingkatan maka dilakukan pergantian tim jaga menjadi tim penyerang;
- j) Pergantian pemain penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya terjadi jika setiap tim penyerang tidak ada perubahan atau melebihi batas waktu yang telah ditentukan (2 menit);
- k) Apabila dalam mengoper bola dapat ditangkap penjaga, maka tim yang jaga berganti menjadi tim penyerang. Bila bola keluar lapangan maka tim jaga berganti menjadi tim penyerang; dan
- l) Pemain yang telah berhasil melewati tingkatan pertama sampai akhir akan memperoleh nilai 1. Wasit dan pencatat nilai dalam permainan ini memiliki tugas masing-masing. Tugas wasit memimpin jalanya permainan dan mengawasi gerakan siswa. Pencatat bertugas mencatat nilai yang diperoleh masing-masing regu. Penentuan pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh setelah waktu 2 x 10 menit berakhir (Setiawan & Triyanto, 2014).

Lubaba telah menerapkan permainan *Galah Panjang*/Gobak Sodor modifikasi pada anak kelompok B, dengan pembuatan area bermain yang meng-



gunakan tali rafia bukan kapur dan dilakukan di luar ruangan atau *outdoor* sehingga anak bergerak melompati tali ketika ingin masuk ke wilayah lawan (Lubaba & Rohita, 2014). Permainan gobak sodor juga telah dikembangkan untuk menjadi salah satu media dalam stimulasi pada layanan bimbingan kelompok oleh guru bimbingan konseling. Dalam permainan gobak sodor ini ditambahkan beberapa peralatan di antaranya peluit, satu set kartu afiliasi yang berisi 30 pertanyaan, bola plastik dan kardus sebagai wadah bola dan tempat kartu set afiliasi. Permainan ini diperuntukkan bagi siswa yang memiliki permasalahan rendahnya kebutuhan afiliasi. Siswa bermain seperti layaknya bermain gobak sodor pada umumnya langsung memasuki kotak atau garis dalam yang telah disediakan satu buah bola plastik. Dalam kotak tersebut ada penjaga yang berusaha untuk mengganggu pemain agar bisa dipegang oleh penjaga sehingga kelompok penjaga bisa ganti bermain. Saat penjaga nanti mengganggu jalannya pemain melakukan permainan, ada seorang kelompok penjaga membacakan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain. Apabila pemain bisa menjawab pertanyaan maka dia diperbolehkan untuk melempar bola yang dibawanya. Namun kelompok penjaga tetap mengganggu jalannya kelompok pemain memasukkan bolanya. Setelah diadakannya permainan ini diharapkan siswa mampu menumbuhkembangkan interaksi pada teman yang lain khususnya pada teman-teman di sekelilingnya (Fauziah, 2016).

Seperti permainan tradisional lainnya, permainan *Galah Panjang/Gobak Sodor* juga telah dikembangkan menggunakan aplikasi Permainan Multiplayer yang diberi nama Gobak Sodor Berbasis *Flash* di Lingkup Jaringan Lokal. Permainan "Gobak Sodor" ini bertujuan sebagai media yang berisi tentang pengenalan permainan tradisional Indonesia untuk semua kalangan. Permainan dibuat menggunakan perpaduan antara teks, suara, dan gambar dalam merancang desain permainan. Sebagai acuan pembuatan permainan pada tahap berikutnya, perlu disusun suatu skenario agar permainan yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun skenario dari permainan "Galah Panjang/Gobak Sodor" flash di antaranya sebagai berikut:

- 1) Permainan "Galah Panjang/Gobak Sodor" terdiri dari 7 halaman, yaitu halaman awal, halaman main sendiri, halaman main bersama, halaman sejarah, halaman cara main, halaman masuk *game* dan halaman keluar.
- 2) Permainan terdiri dari dua kategori yaitu kategori main sendiri (*single-layer*) dan kategori main bersama (*multiplayer*).
- 3) Misi dari permainan ini adalah seluruh pemain pada tim pelari mampu melewati tim penjaga dari garis awal hingga garis vertikal 4 serta kembali lagi ke garis awal tanpa tersentuh sama sekali oleh tim penjaga.



- 4) Aturan dari permainan ini adalah pemain pada tim pelari diharuskan mampu melewati seluruh tim jaga tanpa tersentuh. Adapun pada tim jaga diharuskan menjaga di sepanjang garis batas untuk menghalangi tim pelari melewati garis tersebut. Apabila tim jaga berhasil menyentuh salah satu pemain dari tim pelari, maka tim belari kalah dan permainan berakhir (Putri et al., 2016).

Storyboard permainan gobak sodor flash dapat digambar sebagai berikut:



Storyboard Halaman awal berisikan main menu, tentang, dan keluar



Storyboard halaman permainan



Halaman permainan bersama



Storyboard halaman permainan sendiri



Storyboard halaman permainan bersama

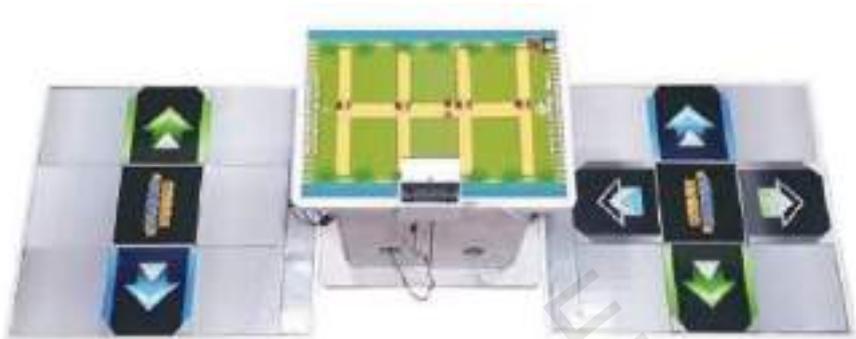


Kembali ke Gambar 1 untuk keluar dari permainan

**Gambar 7.2 Gobak Sodor Flash**



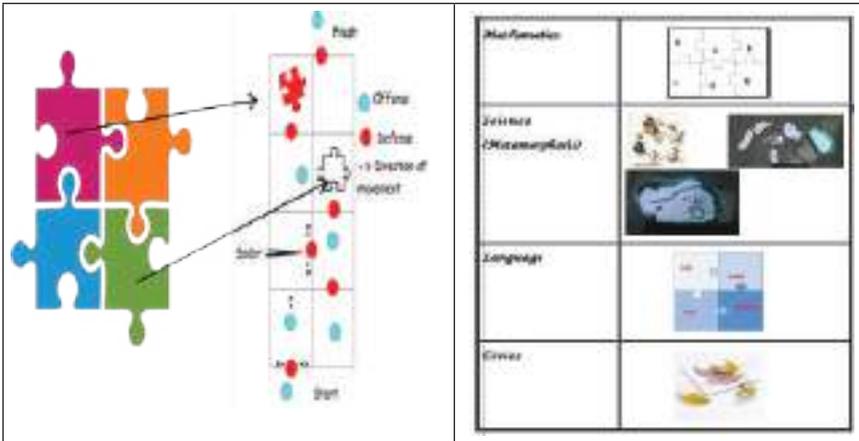
Permainan *Galah Panjang/Gobak Sodor* dengan menggunakan komputer menjadi permainan *multiplayer* juga telah dikembangkan oleh Pratalaharja dan Dirgantoro. Permainan dilakukan dengan menggunakan komputer atau video game yang dapat dimainkan beberapa anak sekaligus. Permainan ini telah diujicobakan ke beberapa orang anak yang bermain ketika perangkat permainan telah disediakan peneliti (Pratalaharja, 2021).



**Gambar 7.3. Final Arcade Game Design**

Pengembangan permainan *Galah Panjang/Gobak Sodor* dengan menggunakan teka-teki setiap melewati lintasan telah dikembangkan Amalia. Model *Galah Panjang* atau *Gobak Sodor* yang ditawarkan menggunakan 4-5 siswa per kelompok main. Permainan ini mirip dengan gobak sodor pada umumnya hanya tim penyerang berusaha untuk tidak ditandai oleh anggota tim pertahanan mana pun sebab jika tim pertahanan dapat menandai semua anggota tim penyerang, pemain berganti peran. Durasi satu permainan adalah 7 menit. Jika tim penyerang tidak dapat menyelesaikan tugas, pemain berganti peran. Setiap potongan *puzzle* yang benar yang dibawa pemain ke garis finis bernilai 10 poin. Permainan selesai jika kelompok penyerang telah dapat mengumpulkan 100 poin. Di tengah permainan, wasit garis akan memberikan beberapa pertanyaan. Jika anggota tim penyerang bisa menjawabnya, anggota tim pertahanan akan membeku selama 3 detik. Salah satu jenis permainan yang disebut teka-teki adalah teka-teki yang dapat diselesaikan tanpa harus memiliki ilmu yang mendalam (Amalia, 2019). Gambar permainan ini sebagai berikut:





**Gambar 7.4. Galah Panjang/Gobak Sodor yang Dimodifikasi dengan Permainan Puzzle**

Permainan Galah Panjang/Gobak Sodor dengan 3 (tiga) level berdasarkan kesulitan permainan telah dikembangkan oleh Aini (2019). Pada level 1 anak-anak akan menghadapi satu orang penjaga garis dan satu orang penyerang. Pada level 2 anak-anak akan menghadapi 2 orang penjaga garis dan 2 orang orang penyerang. Pada level 3 anak-anak menghadapi 3 orang penjaga garis dan 3 orang penyerang. Permainan ini dilakukan untuk anak usia 5-6 tahun. Alasan Aini membagi level ini sebab banyak anak-anak yang sudah tidak mengenal permainan ini, maka dibuatkan levelnya agar menarik bagi anak-anak. Di samping itu, anak-anak dapat memperhatikan temannya bermain sebelum ikut dalam permainan. Model pertama yang bermain adalah para guru dengan anak-anak yang mau ikut bermain secara sukarela.

## **D. PENGEMBANGAN KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PERMAINAN GALAH PANJANG**

### **1. Menenal Taman Kanak-kanak Chairul Athfal**

Taman Kanak-kanak swasta Chairul Athfal terletak di Jalan Taman Makam Pahlawan No. 23, Belawan I, Medan Belawan, Kota Medan, Sumatra Utara. Sekolah ini berdiri pada 1 Juli 1986. Saat ini sekolah ini dipimpin oleh Abdillah Pebrianda Simanjuntak ST dan dibantu 3 (tiga) orang guru yaitu Chairun Nizam, S.Pd., Suwarni, S.Pd., dan Tengku Mahzura Azzahra. Sekolah ini terdaftar di Dinas Pendidikan Kota Medan dengan Nomor Pokok Sekolah

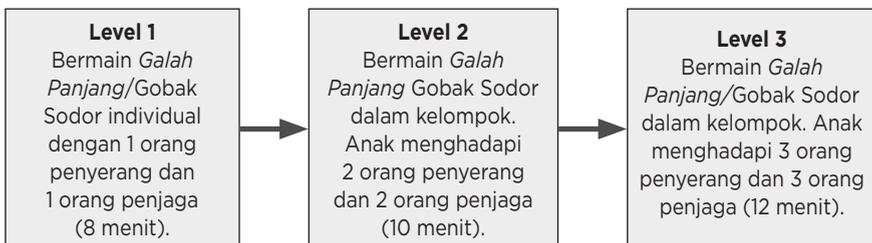


Nasional (NPSN) 69797320 dengan akreditasi C. Jumlah murid 25 orang, yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Pada tahun 2019 salah seorang guru sekolah ini, Chairul Athfal, M.Psi., telah mengembangkan permainan Galah Panjang menjadi 3 (tiga) level sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studinya di program studi Magister Psikologi Universitas Medan Area. Permainan itu tetap digunakan di sekolah ini sampai saat ini. Pada awalnya permainan ini dikembangkan untuk meningkatkan perkembangan kinestetik dan kerja sama anak usia dini, tetapi berdasarkan pengamatan guru selama penelitian permainan Galah Panjang dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak.



**Gambar 7.5. Taman Kanak-kanak Chairul Athfal**

Pengembangan permainan *Galah Panjang/Gobak Sodor* menjadi 3 (tiga) level dapat digambarkan sebagai berikut:



## 2. Alat Bermain

Alat permainan yang digunakan dalam permainan ini adalah:

- 1) Lapangan tempat bermain yang berbentuk empat persegi panjang.



Gambar 7.6. Lokasi Bermain *Galah Panjang*/Gobak Sodor

- 2) Baju Adat



Gambar 7.7. Baju Adat yang Digunakan Anak Saat Bermain *Galah Panjang*



- 3) Lakban untuk membuat garis pada area bermain.
- 4) Musik yang digunakan untuk mengiringi permainan level 3.

### 3. Cara Bermain

Permainan dilakukan dengan 3 (tiga) level. Level 1 adalah bermain *Galah Panjang* di mana satu penjaga menjaga 1 pemain agar tidak dapat keluar dari kotaknya. Level 2 dilakukan dengan dua penjaga menghadapi 2 pemain agar tidak dapat keluar dari kotaknya. Level 3 tiga penjaga menghadapi 3 pemain agar tidak dapat keluar dari kotaknya untuk mencapai garis *finish*. Berikut ini penjelasan permainan tiap level.

#### a. Permainan *Galah Panjang* Level 1

Cara bermain level 1 dilakukan dalam 4 (empat) yaitu tahapan lingkungan main, tahapan sebelum main (kegiatan pemanasan), tahapan saat bermain (kegiatan inti), dan tahapan setelah bermain (kegiatan pendinginan) sebagai berikut:

##### 1) Tahapan Lingkungan Main

Tahapan lingkungan main merupakan langkah awal yang dipersiapkan guru sebelum anak-anak bermain. Guru meletakkan menggambar kotak *Galah Panjang*/Gobak Sodor di halaman sekolah sebagai tempat anak sebagai penjaga dan pemain. Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk penilaian anak.

##### 2) Tahapan Sebelum Main (Kegiatan Pemanasan)

- a. Visualisasi kreatif dengan senam fantasi sebagai kegiatan pemanasan.
- b. Membahas permainan yang akan dilaksanakan

##### 3) Tahapan Saat Bermain (Kegiatan Inti)

Dalam tahapan ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba bermain *Galah Panjang*. Guru harus memperhatikan keadaan anak saat mereka bermain, sehingga guru dapat mengarahkan kegiatan bermain anak dan tidak salah dalam memberi dukungan (motivasi) secara individu. Kegiatan inti bertujuan mengaktifkan perhatian, kemampuan dan emosi anak. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, konsentrasi, tekun dan mandiri dalam bermain *galah panjang* kelompok kecil.



#### 4) Tahapan Setelah Bermain (Kegiatan Pendinginan)

Kegiatan pendinginan diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama setelah anak-anak bermain Galah Panjang. Setelah bernyanyi anak dan guru melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak dapat memaknai kegiatan yang dilaksanakan. Anak juga diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan mempertajam ingatan.

Langkah-langkah permainan level 1 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 7.8. Permainan Galah Panjang Level 1

#### b. Permainan Galah Panjang Level 2

Cara bermain level 2 juga dilakukan dalam 4 (empat) yaitu tahapan lingkungan main, tahapan sebelum main (kegiatan pemanasan), tahapan saat bermain (kegiatan inti), dan tahapan setelah bermain (kegiatan pendinginan) sebagai berikut:

##### 1) Tahapan Lingkungan Main

Tahapan lingkungan main merupakan langkah awal yang dipersiapkan guru sebelum anak-anak bermain. Guru meletakkan mengatur letak berdiri anak di lapangan Galah Panjang.

##### 2) Tahapan Sebelum Main (Kegiatan Pemanasan)

- a. Anak memainkan level 1 dalam kelompok kecil sebelum masuk ke level 2.
- b. Membahas aturan permainan yang akan dilaksanakan.



### 3) Tahapan Saat Bermain (Kegiatan Inti)

Dalam tahapan ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba permainan Galah Panjang level 2. Guru harus memperhatikan keadaan anak saat mereka bermain, sehingga guru dapat mengarahkan kegiatan bermain anak dan tidak salah dalam memberi dukungan (motivasi) secara individu dan kelompok. Kegiatan inti bertujuan mengaktifkan perhatian, kemampuan dan emosi anak. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, konsentrasi, tekun dan mandiri dalam bermain Galah Panjang berkelompok 4 orang.

### 4) Tahapan Setelah Bermain (Kegiatan Pendinginan)

Kegiatan pendinginan diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama setelah anak-anak bermain Galah Panjang. Setelah bernyanyi anak dan guru melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak dapat memaknai kegiatan yang dilaksanakan. Anak juga diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan mempertajam ingatan.

Langkah-langkah permainan level 2 dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 7.9. Permainan Galah Panjang Level 2**



### c. Permainan Galah Panjang Level 3

Cara bermain level 3 juga dilakukan dalam 4 (empat) yaitu tahapan lingkungan main, tahapan sebelum main (kegiatan pemanasan), tahapan saat bermain (kegiatan inti), dan tahapan setelah bermain (kegiatan pendinginan) sebagai berikut:

#### 1) Tahapan Lingkungan Main

Tahapan lingkungan main merupakan langkah awal yang dipersiapkan guru sebelum anak-anak bermain. Guru mengatur tempat berdiri anak di lapangan Galah Panjang. Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk penilaian anak.

#### 2) Tahapan Sebelum Main (Kegiatan Pemanasan)

- a. Anak-anak memainkan level 2 sebagai pemanasan.
- b. Membahas permainan yang akan dilaksanakan.

#### 3) Tahapan Saat Bermain (Kegiatan Inti )

Dalam tahapan ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba bermain Galah Panjang. Guru harus memperhatikan keadaan anak saat mereka bermain, sehingga guru dapat mengarahkan kegiatan bermain anak dan tidak salah dalam memberi dukungan (motivasi) untuk bekerja sama dalam tim. Kegiatan inti bertujuan mengaktifkan perhatian, kemampuan dan emosi anak. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, konsentrasi, dan bekerja sama dalam bermain Galah Panjang kelompok 6 orang.

#### 4) Tahapan Setelah Bermain (Kegiatan Pendinginan)

Kegiatan pendinginan diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama setelah anak-anak bermain Galah Panjang. Setelah bernyanyi anak dan guru melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak dapat memaknai kegiatan yang dilaksanakan. Anak juga diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan mempertajam ingatan.

Langkah-langkah permainan level 3 dapat digambarkan sebagai berikut:





**Gambar 7.10. Permainan Galah Panjang Level 3**

Setelah dilakukan latihan bermain pada tiap level selama 2 minggu dan anak-anak sudah terampil bermain pada tiap level. Pada minggu kedelapan permainan Galah Panjang dimainkan anak dari level 1 sampai level 3 sekaligus. “Anak-anak sudah mampu bermain Galah Panjang dari level 1 sampai level 3 dengan durasi waktu antara 20-30 menit”, jelas bu Aini sebagai pengembang permainan Galah Panjang yang merupakan salah seorang guru TK Chairul Athfal. “Saya sangat tertantang mengembangkan permainan ini, sebab permainan ini tidak pernah lagi saya lihat dimainkan sebab sudah banyak guru juga tidak pandai memainkan permainan ini, padahal saya selalu memainkan pada waktu kecil”, tambah bu Aini. “Awalnya saya melatih guru untuk bermain Galah Panjang dan setelah itu guru melatih anak-anak agar dapat bermain Galah Panjang,” tambah bu Indri. Bu Zura menambahkan, “semua anak-anak sangat semangat dalam bermain Galah Panjang, meskipun pada awalnya mereka bingung sebab mereka belum mengenal permainan ini sebelumnya. Orang juga antusias melihat anak-anaknya ikut bermain Galah Panjang.”

Permainan ini juga dapat mengalihkan perhatian anak dari bermain vi-



*deo game*. “Di sini banyak kios-kios *video game*, tapi anak-anak selalu datang bermain pada sore hari di lapangan sekolah”, jelas Aini. Para guru berpendapat bahwa permainan tradisional dapat mengalihkan perhatian anak dari bermain *video game*. Permainan tradisional menggunakan banyak gerakan fisik yang dapat membantu anak-anak menjadi bugar, segar, aktif, dan tidak mengantuk. Anak-anak segera masuk ke lapangan Galah Panjang terletak di aula atau di halaman sekolah, jika mereka sedang belajar atau bermain di luar kelas. Anak-anak tidak bosan mencoba meskipun kadang-kadang mereka selalu tertangkap penjaga ketika sedang bermain, tetapi mereka tetap bermain.

## E. KECERDASAN MAJEMUK DALAM PERMAINAN GALAH PANJANG

Pengembangan permainan Galah Panjang/Gobak Sodor di TK Chairul Athfal pada awalnya bertujuan untuk meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dan kerja sama anak. Aini menjelaskan bahwa permainan ini menantang anak untuk lincah berlatih dan terus bekerja sama dalam memenangkan permainan. Permainan Galah Panjang dipandang dapat melatih kelincahan, kecerdasan kinestetik, serta kerja sama anak. Permainan ini memerlukan kekuatan fisik dan kerja sama antar-anggota kelompok. Uji coba permainan dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pada tiap level sebelum dimainkan sekaligus dengan 3 (tiga) level. Berikut ini adalah peningkatan kecerdasan kinestetik dan kerja sama anak usia dini pada tiap level permainan:

**Tabel 7.1. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik dan Kerja Sama Anak Usia Dini pada Tiap Level**

Variabel	Indikator	Rata-rata Capaian Anak (Skala 1-4)		
		Level 1	Level 2	Level 3
Kecerdasan Kinestetik	1. Kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian tubuh seperti, tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik.	2	2,75	3,5
	2. Menekuni kegiatan fisik.	2	3	3,2
	3. Ketangkasan tubuh.	2,3	2,9	3,3
	4. Kemampuan untuk menggunakan ke seluruh tubuh.	2,5	3	4



	5. Menghasilkan gerakan yang sempurna.	2,5	3	4
	6. Terampil menggunakan anggota tubuh untuk melakukan gerakan berlari dan menari.	2,75	3,5	4
	<b>Rata-rata</b>	<b>2,4</b>	<b>3</b>	<b>3,7</b>
Kerja sama	1. Saling membantu	2	2,75	3,25
	2. Tolong-menolong	2,5	3	4
	3. Gotong royong	3	3,5	3,5
	4. Berpartisipasi	2,5	3	4
	5. Pembagian tugas	2,5	3	4
	6. Pembagian peran	2,5	3	4
	<b>Rata-rata</b>	<b>2,5</b>	<b>3</b>	<b>3,8</b>

Catatan: Nilai Tertinggi 4

Data di atas menunjukkan bahwa pada level 3, semua anak telah mencapai target penelitian dengan nilai rata-rata 3,7 (berkembang sangat baik) pada variabel kecerdasan kinestetik dan nilai rata-rata 3,8 (berkembang sangat baik) pada variabel kerja sama. Kecerdasan kinestetik diperlihatkan anak dengan kemampuan Kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian tubuh seperti: tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik; kemampuan untuk menggunakan keseluruhan tubuh; ketangkasan tubuh; menekuni kegiatan fisik; menghasilkan gerakan tubuh yang sempurna; dan terampil menggunakan anggota tubuh untuk melakukan gerakan berlari dan menari. Kerja sama ditunjukkan dengan saling membantu; tolong menolong-gotong royong; partisipasi; pembagian tugas; dan pembagian peran.

Meskipun pada awalnya permainan Galah Panjang ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dan kerja sama, namun berdasarkan pengamatan guru ditemukan bahwa permainan Galah Panjang juga mampu mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Pengembangan kecerdasan majemuk dalam permainan Galah Panjang dimungkinkan sebab permainan ini berkaitan dengan kecerdasan bahasa misalnya kemampuan bercerita setelah bermain, kecerdasan logika matematika misalnya kemampuan memahami menang dan kalah. Kecerdasan visual spasial misalnya kemampuan mengambil jarak ketika bermain. Kecerdasan musik misalnya kemampuan mengatur gerakan sesuai irama. Kecerdasan intrapersonal kemampuan bermain sendiri. Kecerdasan naturalis misalnya kemampuan menyebutkan sumber-sumber alat permainan. Kecerdasan eksistensialis misalnya memulai



permainan dengan berdoa.

Berdasarkan pengamatan 2 (dua) orang guru yang menjadi mitra dalam penelitian ini, kecerdasan majemuk anak berkembang setelah melakukan anak mengikuti permainan *hula hoop* sampai 3 (tiga) level sekaligus. Observasi kecerdasan majemuk dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap 6 (enam) orang anak yang bermain Galah Panjang dari level 1 sampai level 3. Hasil observasi dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu:

0.-1.0 = Sangat rendah (SR)

1.1-2.0 = Rendah (R)

2.1-3.0 = Cukup (C)

3.1-4.0 = Sedang (S)

4.1-5.0 = Tinggi (T)

Hasil observasi guru terhadap kecerdasan majemuk anak usia dini sebagai berikut:

**Tabel 7.2. Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

A. Kecerdasan Linguistik		
No.	Pernyataan	Nilai
1	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain.	5
2	Anak senang menceritakan pengalaman bermainnya.	4
3	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	4
4	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	4
5	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	5
6	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4
7	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4
<b>Total Nilai:</b>		30
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Galah Panjang dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini sebagai berikut:

1. Di dalam permainan Galah Panjang berkelompok baik kecil atau besar anak selalu melakukan diskusi dengan temannya untuk memenangkan permainan dari tim lain;



2. Setelah bermain anak-anak selalu diminta menceritakan pengalaman bermain dan cara-cara yang dilakukan agar dapat memenangkan permainan;
3. Anak-anak juga diminta menceritakan hal-hal yang membuat mereka kalah dalam permainan Galah Panjang;
4. Anak-anak juga diminta menuliskan nama teman-teman dalam kelompok sebelum permainan galah panjang dilakukan;
5. Anak-anak yang belum bisa bermain dengan baik diminta menceritakan kesulitannya dalam bermain, sehingga guru dapat memberikan bantuan agar mereka dapat bermain Galah Panjang lebih baik pada permainan berikutnya; dan
6. Tidak ada larangan bermain sambil berbicara dalam permainan Galah Panjang. Anak-anak bebas berekspresi misalnya berteriak karena menang atau mengatur temannya agar timnya tidak kalah.

**Tabel 7.3. Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

<b>B. Kecerdasan Logis -Matematis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	5
2	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4
3	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	4
4	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	5
5	Anak mengingat urutan permainan.	4
6	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	4
7	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	4
<b>Total Nilai:</b>		30
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Galah Panjang dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;



2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya yang lebih cepat selesai atau yang pemain yang simpainya tidak pernah jatuh selama bermain;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang berkaitan dengan level permainan dan jumlah pemain;
4. Mereka mengingat cara bermain berdasarkan level;
5. Mereka diberi kebebasan mencoba bermain, sehingga mereka selalu mencoba agar dapat bermain galah panjang dengan baik, meskipun pada awalnya menurut para guru anak-anak tidak tertarik bermain Galah Panjang sebab sebagian besar anak tidak mengenal permainan ini. Untuk membuat mereka tertarik guru memainkan permainan tersebut di depan anak-anak, sehingga menimbulkan rasa penasaran pada anak untuk mencoba dan ikut bermain; dan
6. Mereka juga dapat menduga menang atau kalah berdasarkan kemampuan bermain temannya selama masa latihan.

**Tabel 7.4. Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan *Hula hoop***

C. Kecerdasan Visual-Spasial		
No.	Pernyataan	Nilai
1	Anak senang menggambar alat permainan.	4
2	Anak suka melihat foto-foto bermain.	5
3	Anak dapat memperkirakan jarak bermain.	3
4	Anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang.	3
5	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4
6	Anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru.	3
7	Anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain.	3
<b>Total Nilai:</b>		25
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,5
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini, yaitu:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk menggambar lapangan galah panjang. Biasanya sebagian anak menggambar lapangan



- galah panjang di lantai atau di halaman;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Anak-anak diminta melihat gambar tersebut sebelum memulai permainan;
  3. Dalam permainan ini anak terlihat juga mengatur jarak berdirinya dari teman-temannya agar leluasa bergerak menghindari tertangkap penjaga;
  4. Sebelum bermain anak-anak selalu diam, ketika ditanya guru mereka menjawab sedang memikirkan bagaimana cara bisa menang dalam permainan;
  5. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah bermain Galah Panjang yang ada di dalam gambar;
  6. Anak-anak sangat suka melihat gambar-gambar yang menjadi langkah-langkah bermain. Pada saat seperti itu mereka selalu mengabaikan penjelasan guru. Mereka lebih asyik melihat gambar-gambar bermain; dan
  7. Anak-anak dapat mencoret-coret cara bermain setelah selesai bermain.

**Tabel 7.5. Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

D. Kecerdasan Musikal		
No.	Pernyataan	Nilai
	Anak suka bernyanyi dalam bermain.	4
2	Anak bisa menghafal lagu yang mengiringi permainan.	4
3	Anak senang mendengarkan musik saat bermain.	5
4	Anak lebih senang bermain diiringi musik.	4
5	Anak cenderung bersenandung ketika bermain.	4
6	Anak membuat suara berirama saat bermain.	5
7	Anak berteriak sambil bermain.	5
<b>Total Nilai:</b>		31
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,4
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak usia dini, yaitu:

1. Permainan galah panjang dilakukan dengan menggunakan musik yaitu *music baby shark* yang mengiringi permainan anak pada level 3 dan pada semua level setelah anak mahir dari level 1 sampai level 3;



2. Anak-anak juga menunjukkan sikap lebih semangat bermain galah panjang jika musik disertakan dalam permainan. Apalagi di dalam permainan ini musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai maka permainan selesai;
3. Di dalam permainan ini anak-anak tidak dilarang bersuara, mereka boleh bernyanyi sambil bermain;
4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik dengan gerakan cepat sehingga anak-anak lebih semangat menyesuaikan dengan gerakan dengan irama; dan
5. Bahkan anak-anak masih mengikuti suara musik meskipun permainan telah berakhir.

**Tabel 7.6. Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

<b>E. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak senang bermain bersama teman.	5
2	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	5
3	Anak kompak dalam bermain.	5
4	Anak saling membantu dalam bermain.	5
5	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4
6	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4
7	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain.	5
<b>Total Nilai:</b>		33
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,7
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini, yaitu:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok mulai level 2 sampai level 3. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan dengan baik;
2. Pada level 2 dan 3, anak-anak harus bekerja sama untuk menang, sebab mereka akan kalah jika kelompok lain lebih dahulu menyelesaikan per-



- mainannya dalam lapangan Galah Panjang yang dibuat guru; dan
3. Anak-anak saling membantu ketika menghindari dari tanggapan penjaga garis lapangan Galah Panjang.

**Tabel 7.7 Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

<b>F. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak suka bermain sendirian	3
2	Anak percaya diri dalam bermain.	5
3	Anak mandiri dalam bermain.	4
4	Anak berani mengambil risiko dalam bermain	4
5	Anak suka mencoba permainan baru	5
6	Anak bertekad untuk menang.	5
7	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain	5
<b>Total Nilai:</b>		31
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini, yaitu:

1. Permainan galah panjang level 1 sampai 3 merupakan permainan yang dilakukan anak berkelompok, namun dalam menghindari ditangkap penjaga garis harus mandiri dalam bermain. Sehingga pada hakikatnya anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat bermain galah panjang pada tiap level berikutnya, sehingga tidak jarang terlihat anak-anak berlatih sendirian di lapangan Galah Panjang;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba permainan baru. Lapangan galah panjang yang dibuat berwarna-warni menarik perhatian anak; dan
4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain dalam kelompok pada level berikutnya.



**Tabel 7.8 Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

<b>G. Kecerdasan Naturalis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak peduli kebersihan alat permainan.	4
2	Anak suka bermain di luar ruangan	5
3	Anak suka bermain di bawah pepohonan.	4
4	Anak suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain.	5
5	Anak dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan.	4
6	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	4
7	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4
<b>Total Nilai:</b>		30
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini, yaitu:

1. Karena permainan ini dilakukan di luar ruangan, maka anak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan, misalnya anak membuang sampah terlebih dahulu sebelum bermain. Mereka mengatakan tidak nyaman bermain jika masih ada sampah;
2. Mereka juga suka mencari tempat teduh di halaman sekolah ketika bermain jika matahari bersinar terang;
3. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
4. Mereka juga mengetahui bahwa lapangan permainan galah panjang dibuat dengan warna-warni; dan
5. Mereka selalu meminta bermain di luar ruangan jika tidak hujan sebab mereka merasa lebih leluasa bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan.



**Tabel 7.9. Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

<b>I. Kecerdasan Esistensial</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak memulai permainan dengan berdoa.	4
2	Anak berdoa meminta menang dalam permainan	4
3	Anak tidak sedih ketika kalah	4
4	Anak bersyukur ketika menang.	4
<b>Total Nilai:</b>		16
<b>Nilai Rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan agama, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Galah Panjang dapat meningkatkan kecerdasan eksistensial anak usia dini, yaitu:

1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga tidak sedih ketika kalah sebab mereka menganggap semua anak menang karena semua dapat menyelesaikan permainan. Hanya ada yang duluan selesai dan ada yang belakangan; dan
3. Mereka menunjukkan sikap gembira jika lebih dahulu selesai dari temannya, tetapi mereka tidak mengejek teman yang belakang selesai, sebab guru menerangkan mereka semua pemenang hanya ada uang menjadi pemenang nomor 1 dan nomor berikutnya.

Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui permainan Galah Panjang pada kategori sedang sampai tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada permainan galah panjang sebagai berikut:

**Tabel 7.10. Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak pada Permainan Galah Panjang**

<b>Kecerdasan Majemuk</b>	<b>Nilai rata-rata</b>	<b>Keterangan</b>
Lingustik	4,3	Tinggi
Logis-Matematis	4,3	Tinggi



Kecerdasan Majemuk	Nilai rata-rata	Keterangan
Visual-Spasial	3.5	Sedang
Kinestetik	3.8	Sedang
Musikal	4.4	Tinggi
Interpersonal	4.7	Tinggi
Intrapersonal	4.3	Tinggi
Naturalis	4.3	Tinggi
Eksistensial	4.0	Sedang

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2019). Integrating learning through children game: “galah asin”, one play, several disciplines. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(3), 412–418. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7360>
- Fantiro, F.A., & Arifin, B. (2019). Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.135>
- Fauziah, M. I. D. A. (2016). Pengembangan Modifikasi Permainan Gobak Sodor dalam Bimbingan Kelompok untuk Afiliasi Diri Antar Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal BK Unesa*, 3(2), 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/14257>
- Fitria, F. (2018). *Development of Motorized Stimulation Models Based on Traditional Gobak sodor Game*. 249(Secret), 87–90.
- Indonesia, J.P., Kinanti, J.A., Pratikto, H., & Psikologi, F. (2017). *Pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak ditinjau dari jenis kelamin*.
- Juwairiah. (2016). Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh sebagai Media untuk Meningkatkan Kesehatan dan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 119–133. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2039/1511>
- Kirom, S. (2017). *Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra dengan Model Permainan Gobak Sodor*.
- Lubaba, S., & Rohita, R. (2014). Pengembangan Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kecamatan Sekaran Lamongan. *PAUD Teratai*, 3(3), 1–5.
- Madyawati, L., Zubadi, H., Yudi, D., & Magelang, U.M. (2015). Multiple Intel-



- ligence Games Model Untuk Mengasah Kecerdasan Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *The 2nd University Research Coloquium*, 66–77.
- Nur'Aeni, E., Muharram, M.R.W., & Sriwianti, S. (2019). Didactical design of mathematics teaching based on gobak sodor traditional games in primary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012015>
- Ode, L., Virama, A., Purnomo, E., Naviri, S., & Wali, C. (2021). Axiology of Gobak Sodor As A Traditional Sport In Indonesia. 9(March 2020), 25–36.
- Pratalaharja, E. (2021). Reintroducing Indonesian Traditional Games through an Interactive Multiplayer Table Game - Gobak Sodor. 06(01), 27–31.
- Purwasih, Y. (2020). The Effect of Gobak Sodor and Engklek Games on Rude Motor Development and Cognitive Improvement in Class 4 Children SDN Pojok 1 Kediri. *Journal for Research in Public Health*, 2(1), 69–76. <https://doi.org/10.30994/jrph.v2i1.30>
- Putri, B. D. C., Kridalukmana, R., & Widiyanto, E.D. (2016). Perancangan Aplikasi Permainan Multiplayer Gobak Sodor Berbasis Flash Di Lingkup Jaringan Lokal. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 259. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.259-265>
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v4i1.4395>
- Setiyadi, D., Zaenuri, Z., Mulyono, M., & Dwidayati, N. K. (2018). The Traditional Games as a Means of Learning Resources Two Dimensional Figures In Primary School. 247(Iset), 99–103. <https://doi.org/10.2991/iset-18.2018.21>
- Siswa, B., & Sekolah, D. I. (2019). *Jurnal basicedu*. 3(3).
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Susanto, B.H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Kreativitas Anak. *Jurnal Morak Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.



# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN YEYE

## A. SEJARAH PERMAINAN YEYE

Permainan yeye atau lompat tali telah dikenal seluruh anak Indonesia pada tahun 1980-an, namun mayoritas anak Indonesia saat ini sudah tidak mengenal permainan ini, sebab banyak permainan *online* yang menggeser permainan tradisional dari dunia main anak-anak, terutama anak usia dini. Saya ingat saya memainkan permainan lompat tali ketika masih duduk di kelas 1 sekolah dasar dan saya memainkan dengan teman-teman dengan membawa tali karet di dalam tas sekolah. Kami memainkan permainan ini di halaman sekolah pada masa istirahat sekolah. Pada saat itu hampir semua anak-anak dapat memainkan permainan ini, sebab permainan ini selalu dimainkan anak di sekolah atau di lingkungan rumahnya.

Permainan yeye termasuk dalam kelompok permainan tradisional yang merupakan warisan budaya. Tidak ada catatan sejarah sejak kapan permainan ini dikenal anak-anak Indonesia, tetapi sebagian menduga permainan ini telah ada sejak zaman penjajahan. Dugaan ini didasarkan pada penamaan permainan ini di Provinsi Riau yang disebut dengan nama permainan tali merdeka di Provinsi Riau. Inti dari permainan tali merdeka adalah permainan melompati tali dari karet yang dijalin menjadi tali karet panjang yang tersimpul. Penamaan permainan ini dikaitkan dengan tingkah laku atau perbu-

atan yang dilakukan pemain khususnya pada lompatan yang terakhir. Pada lompatan terakhir, penjaga merenggangkan tali yang dipegangnya setinggi kepalan tangan yang diacungkan ke udara. Kepalan tangan tersebut menurut masyarakat Riau sangat mirip dengan apa yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan ketika mengucapkan kata “merdeka”. Oleh sebab itu, mereka menyebutnya permainan tali merdeka (Paradisa et al., 2017).

Di Sumatra Utara, sebagian masyarakat menamakan permainan ini dengan nama permainan yeye atau lye-lye. Ada juga yang menamakannya dengan permainan lompat tali. Permainan lompat tali dilakukan di mana satu orang atau lebih melompati sebuah tali yang dikibas-kibaskan sehingga kibasan tali tersebut melintasi bagian bawah kaki mereka dan atas kepala mereka. Terdapat berbagai jenis lompat tali yang meliputi: gaya bebas tunggal, kecepatan tunggal, pasangan, kecepatan tiga orang, dan gaya bebas tiga orang. Di Barat permainan disebut *Jump Rope* (lompat tali). Biasanya pada permainan *jump rope* tali yang dilompati dipegang sendiri oleh pemainnya (Loredano dan Cooper, 1996).

Sebagian peneliti mengatakan bahwa permainan lompat tali berasal dari Mesir Kuno. Permainan ini dilakukan untuk menghibur diri bagi para pekerja dermaga. Mereka menggunakan tali dikepang untuk dilompati. Mereka dianggap sebagai penemu permainan lompat tali, sebab di dermaga banyak tali yang dapat dijadikan alat bermain (Older, 1998). Pada awalnya permainan ini dilakukan anak laki-laki di Asia Kecil Cina dan di Eropa sebagai cara untuk menentukan kekuatan dan keterampilan. Pada abad pertengahan, sebuah lukisan menunjukkan anak-anak melompat tali, seperti yang mereka lakukan hari ini. Pada saat ini permainan lompat tali telah dimainkan juga anak-anak perempuan (Hernandez et al., 2009). Menurut sebagian peneliti, penjajah telah membawa permainan ini melalui anak-anak Belanda ketika mereka menjajah Amerika (Camfield, 2020). Jika Belanda yang membawa ke Amerika mungkin permainan ini juga dibawa Belanda dari Indonesia ke Amerika, namun pendapat ini belum dapat dibuktikan. Beberapa penelitian menginformasikan bahwa permainan lompat tali diperkenalkan anak-anak Belanda di Perancis pada tahun 1960-an dan mereka belum mengenal permainan ini sebelumnya (Woodard, 2020).

Berdasarkan penelusuran literatur ada 3 (tiga) nama yang digunakan untuk permainan ini yaitu yeye, lompat tali, dan lompatan. Jika di Mesir Kuno permainan ini lebih banyak dimainkan anak laki-laki, di Indonesia berdasarkan pengalaman dan pengamatan saya lebih banyak dimainkan anak-anak perempuan. Ada yang menjadikan permainan ini menjadi permainan loncat



tinggi dan ada yang menjadikannya sebagai permainan lompat dengan variasi kemampuan menarik karet. Permainan ini membutuhkan paling sedikit 3 orang pemain. Dua menjadi penjaga dan 1 orang bermain lompat yeye. Jika dia tak mampu melompati tali karet dengan ketinggian tertentu baik dengan menarik karet atau tidak, maka dia dianggap kalah dan dia digantikan pemain lain. Setiap pemain yang kalah akan menjadi pemegang tali karet.

## B. MANFAAT PERMAINAN YEYE

Permainan yeye memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini, menurut pengamatan saya dalam kehidupan sehari-hari paling tidak ada 8 (delapan) manfaat permainan lompat tali, yaitu:

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Melatih semangat kerja keras pada anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap lompatan tali.
3. Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali.
4. Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dilakukan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari risiko mengalami obesitas.
5. Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan. Hal ini karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.
6. Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab, ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
7. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik di antara teman-temannya, dan
8. Membangun sportifitas anak. Pembelajaran melalui sportifitas ini diperoleh anak ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompati tali.



Dalam sebuah situs parenting dinyatakan ada 8 (delapan) manfaat permainan lompat tali bagi anak usia dini, yaitu:

1. Sebagai hiburan bagi anak;
2. Melatih otot motorik anak;
3. Meningkatkan kemampuan sosial anak;
4. Menumbuhkan keberanian anak;
5. Menumbuhkan kepercayaan diri;
6. Melatih kedisiplinan;
7. Membakar kalori;
8. Meningkatkan kemampuan otak; dan
9. Menambahkan tinggi badan.

Partavi melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan pelatihan lompat tali 7 minggu pada anak sekolah menengah pertama putra menginformasikan bahwa metode pelatihan lompat tali yang layak dan aman untuk meningkatkan daya tahan kardiovaskular dan kelincahan siswa. Namun, pelatihan lompat tali hanya memberikan sedikit peningkatan kinerja *sprint* (lari cepat) pada siswa sekolah menengah laki-laki (Partavi, 2013). Penelitian lain menambahkan bahwa permainan lompat tali ditemukan peningkatan yang signifikan dalam kekuatan otot (lompat jauh berdiri, pegangan tangan kanan, dan pegangan tangan kiri). Peningkatan lebih tinggi pada siswa yang bermain lompat tali gaya bebas dibandingkan dengan lompat tali tradisional. Siswa yang bermain lompat tali gaya bebas menunjukkan peningkatan fleksibilitas yang lebih tinggi secara signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa program bermain setelah jam sekolah berbasis lompat tali dengan gaya bebas lompat tali akan lebih efektif daripada lompat tali tradisional untuk meningkatkan kinerja kebugaran fisik di kalangan remaja.

Di samping untuk meningkatkan kelincahan dan kecepatan, permainan lompat tali juga dapat memperkuat otot tungkai. Permainan lompat tali bahkan lebih efektif daripada latihan tangga untuk meningkatkan kekuatan otot anggota tubuh (Pratama *et al.*, 2018). Penelitian lain menemukan bahwa kontrol pemanasan rutin sebelum latihan lari dan daya tahan selama 10 minggu yang digantikan dengan latihan lompat tali selama 5 menit secara reguler lebih efektif dalam kecepatan lari, kemampuan melompat, dan daya tahan pelari amatir (García-Pinillos *et al.*, 2020). Bahkan anak-anak tunanetra memiliki kemampuan motorik dan aktivitas yang tertinggal di belakang rekan-rekan seusia mereka dapat ditingkatkan dengan permainan lompat tali. Permainan lompat tali pada saat yang bersamaan dapat digunakan untuk



mempromosikan sosialisasi anak-anak tunanetra tersebut. Namun jenis tali yang digunakan harus dapat diraba anak untuk membuat anak mengenal tali yang dijadikan alat permainan. Di samping itu, mereka harus bermain di atas tikar sehingga anak dapat tahu wilayah tempat melompat. Dalam pelaksanaan permainan guru menggunakan harus strategi dan modifikasi instruksional misalnya dengan menggunakan pemodelan taktil yang tepat sehingga anak-anak menikmati lebih terlibat dalam aktivitas fisik (Yang et al., 2020).

Permainan lompat tali juga dapat memberikan manfaat kesehatan, meningkatkan penguasaan bahasa, meningkatkan keterampilan dan koneksi sosial di kamp pengungsian anak-anak imigran di Amerika Serikat (Huber, 2019). Penelitian lain menemukan fleksibilitas fisik dan nonfisik meningkat secara signifikan setelah anak-anak melakukan latihan permainan lompat tali selama enam minggu (Sekhon & Maniazhagu, 2018). Tiga puluh anak yang kelebihan berat badan antara 11 sampai 15 tahun dipilih sebagai subjek secara acak. Subjek yang dipilih berasal dari kelas yang berbeda yang belajar di sekolah yang berbeda di dalam dan sekitar Karaikudi. Mereka ditempatkan pada kelompok eksperimen-1, kelompok eksperimen-2 dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen-1 dan kelompok eksperimen-2 menerima pelatihan aerobik ( $n=10$ , AT) dan pelatihan lompat tali ( $n=10$ , JRT) masing-masing selama enam minggu, lima hari seminggu. Daya tahan pernapasan kardio diukur dengan tes lari/jalan 9 menit Cooper, skor dicatat dalam meter (Maniazhagu, 2018). Permainan lompat tali dengan pemberatan (penambahan bobot pada tali) lebih efektif meningkatkan kemampuan melempar bola di atas kepala sambil berlutut pada pemain bola volly dibandingkan permainan lompat tali tanpa pemberatan (Biniak, 2021).

Permainan lompat tali dapat memperkuat efek pembelajaran siswa pada kemampuan melompat, meningkatkan kualitas fisik, mempromosikan kesehatan fisik dan mental dan perkembangan secara menyeluruh (Town & Islands, 2019). Permainan lompat tali yang dimodifikasi dapat meningkatkan keterampilan motorik dan sosial awal anak usia 5-6 tahun secara efektif (Heppy Zakiyatun Nissa et al., 2018). Pada anak usia dini permainan lompat tali ternyata dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi fisik-motorik, sosio-emosional, moral, kognitif, dan perkembangan bahasa (Madyawati & Sulistyningtyas, 2020). Permainan yeye tidak hanya cocok untuk anak-anak perempuan selama masa kanak-kanak, tetapi juga banyak untuk orang dewasa. Permainan lompat tali dapat membantu mereka meningkatkan kualitas kesehatan anak-anak dan orang dewasa.



Studi lain menunjukkan bahwa permainan lompat tali dapat meningkatkan kebugaran kardiovaskular dan daya tahan otot, merangsang koordinasi, mempersiapkan otak untuk pembelajaran yang optimal, proses rehabilitasi dan juga meningkatkan kepadatan mineral tulang yang dapat membantu mencegah osteoporosis (Ghani & Rambely, 2010). Permainan lompat tali juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik anak-anak dan mempercepat tumbuh kembang anak (Eler & Acar, 2018). Permainan yeye yang menggunakan analogi pembelajaran, di mana permainan ini dilakukan dengan menggunakan pretes dan postes terkait permainan ternyata dapat meningkatkan kemampuan proses kognitif anak sekaligus keterampilan motorik yang kompleks (Tse *et al.*, 2017). Permainan lompat tali juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 1-12 tahun karena permainan ini menarik, mudah, aman, efektif sehingga dapat diartikan dapat digunakan (Rahayu & Firmansyah, 2019). Penelitian lain menjelaskan bahwa permainan lompat tali menumbuhkan kerja sama yang baik sebab pemain memiliki tujuan yang sama dalam mencapai tujuan, terlihat sikap saling membantu, adanya sikap menaati aturan permainan, saling berkomunikasi antar-anggota kelompok, memiliki rasa tanggung jawab kebersamaan, saling membaaur satu sama lain tanpa memandang perbedaan, dan adanya pembagian tugas dalam kelompok (Istirahayu, 2020).

Sikap sportif dapat dikembangkan melalui permainan lompat tali antara lain ditampilkan dalam perilaku jujur, menaati peraturan yang ada, menunjukkan sikap hormat terhadap lawan, menyapa kawan atau lawan, menerima kekalahan dengan lapang dada, mampu mengendalikan diri, mengakui kelebihan orang lain, teguh pendirian, tidak mencela kekurangan, tidak sombong, dan bermain dengan maksimal (Fitriyadi, 2020). Proses pembelajaran lompat tali dengan menggunakan pendekatan bermain berlangsung dinamis dan menyenangkan dapat meningkatkan nilai kemampuan lompat jauh sampai tingkat ketuntasan belajar (Warsiyanti, 2019). Bagi anak usia 5-6 tahun di samping meningkatkan kemampuan meloncat tinggi atau melompat jauh, permainan ini juga meningkatkan kemampuan berlari cepat (Anggraini *et al.*, 2018).

Berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan yeye atau lompat tali bermanfaat pada semua tingkatan usia. Permainan lompat tali tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik tetapi memiliki sumbangan yang besar untuk perkembangan psikis seperti kemampuan kognitif, sosial, moral, dan emosional. Para mahasiswa magister di program studi Psikologi Medan Area telah menemukan fakta bahwa permainan lompat tali dapat



meningkatkan kepercayaan diri, kecerdasan kinestetik, kerja sama, kemandirian, dan *respect* pada anak usia dini (Nilawati, Aris, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini layak dilestarikan dan diperkenalkan anak, sebab menurut pengamatan Nilawati bahwa anak awalnya tidak mengenal dan juga tidak tertarik terhadap permainan ini di sekolah, tetapi karena guru membuat modifikasi permainan sehingga mereka mau terlibat dalam permainan lompat tali (Nilawati, 2021). Dewi juga menyatakan bahwa permainan lompat tali disukai anak-anak laki-laki dan perempuan sebab mereka selalu ingin bergerak, sementara permainan ini penuh dengan uji gerak dan keberanian.

### C. PENGEMBANGAN PERMAINAN YEYE

Untuk membuat permainan lompat tali menarik bagi remaja dan anak-anak maka perlu dilakukan pengembangan permainan tradisional ini. Rahayu dan Firmansyah telah mengembangkan permainan ini dengan beberapa penambahan peran guru dan anak, yaitu: 1) perhatikan posisi kaki dan badan anak ketika bermain, 2) memberikan saran kepada anak-anak tentang penggunaan kaki ketika bermain yaitu kanan atau kiri secara bergantian, 3) karet tali yang digunakan harus yang kuat dan lentur sehingga tidak mudah putus, 4) memilih karet warna yang beraneka macam warna agar lebih menarik, 5) menentukan tempat bermain yang aman dan nyaman, 6) Perhatikan panjang karet tali yang digunakan untuk bermain (Rahayu & Firmansyah, 2019).

Permainan lompat tali juga telah dikembangkan dengan membuat 4-5 aturan main yang disepakati sebelum permainan oleh semua pemain. Bermain lompat tali dengan variasi tinggi lompatan dan jenis lompatan. Bermain tali dalam kelompok kecil dan kelompok besar secara bergantian (Heppy Zakiyatun Nissa *et al.*, 2018). Modifikasi lompat tali dilakukan pada pemilihan arena bermain, tali karet, gaco dan kalung medali. Taman bermain yang digunakan terbuat dari bahan kain flexi banner berukuran 3,5 m x 3,5 m terbagi menjadi dua bagian yaitu taman bermain 1 dan taman bermain 2 yang dapat digabungkan satu sama lain. Tali karet dibuat warna-warni dengan pelengkap wadah untuk digulung dengan ukuran 3m per karet (Heppy Zakiatun Nissa, 2020).

Pengembangan permainan yeye juga diberi nama *Jump Rope: "Tricks" of the Trade* dengan tiga level. Pada Level 1, pemain berdiri di atas tali dan melompat di atasnya. Kedua, pemain berdiri dengan posisi selebar bahu dengan tangan memegang tali setinggi pinggul. Ketiga, pemain melompat dengan



ayunan tali ke sisi kanan, dan ke kiri dengan menyeberang ke badan sebelah kanan sedangkan lengan kanan tetap pada posisi siap. Pada level 2, pemain meloncat ke atas, melompat ke samping dan kembali ke posisi siap. Kedua, pemain memegang tali dengan tangan bersilang sambil melompat. Kemudian, pemain mengayunkan tali ke sisi kanan hanya menggunakan lengan kanan ke arah kiri dan selanjutnya dengan lengan kiri dengan lengan kiri untuk menyelesaikan lompatan silang. Pada Level 3, pemain berputar ke kiri kemudian melompat dengan menganyun tali ke sisi kiri dan tali menyentuh tanah. Selanjutnya pelompat berputar sambil melambungkan tali di udara dan di depan tubuh dan kembali ke posisi awal tanpa berpindah tempat. Pemain juga melakukan lompatan 180 derajat kemudian kembali ke arah yang sama sebelum melompat (Heumann & Murray, 2015).

Peneliti lain melakukan mengembangkan permainan Yeye dengan langkah-langkah berikut: 1) Para pemain yang terdiri dari 2 (tiga) orang melakukan hompimpah atau pingsut ketika memulai permainan. Yang menang dalam pingsut menjadi pemain yang kalah menjadi pemegang tali. Pingsut terus dilakukan sampai ada dua orang kalah. Setelah tersisa dua orang yang kalah, maka kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain pertama yang gagal melompat; 2) Pemegang tali masing-masing berada di sebelah kiri dan di sebelah kanan (saling berhadapan) lalu merengangkan atau mengayunkan tali; 3) Pemain harus bisa melompati tali tanpa tersentuh hingga ketinggian tali sepinggang penjaga; 4) Pemain melompati tali dengan berbagai ketinggian tali karet, mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, paha, hingga pinggang. 5) Jika pemain masih dapat melompati tali sampai setinggi pinggang, posisi tali karet dinaikkan ke dada, lalu ke dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang di angkat ke atas dengan kaki berjinjit dan pada ketinggian ini, pemain boleh menyentuh tali karet ketika melompat, tetapi jika dia terjerat dan gagal melompati tali, maka dia harus berhenti bermain dan digantikan pemain lain; 6) Permainan usai jika semua pemain telah bermain dalam satu putaran (Mu'mala & Nadlifah, 2019).

Permainan lompat tali merdeka telah pernah dikembangkan menjadi 10 model permainan. *Pertama*, diberi nama bermain lompat tali dalam lingkaran. Model ini dimainkan 6 orang anak dalam satu kelompok. Kelompok bermain minimal 2 (dua) kelompok. Cara bermain: 1) pemain membuat lingkaran besar sambil memegang karet yang telah disimpul menjadi satu; 2) tali karet tersebut dililitkan di pinggang kemudian pemain menyanyikan



lagu “balonku ada lima” sambil berjalan melingkar; 3) pada saat mengucapkan kata “door” dalam lagu tersebut, pemain pemandu meniupkan peluit; 4) pada tiupan pertama, pemain membentuk pola segitiga; 5) tiupan kedua pemain membentuk pola persegi; 5) tiupan tiga peserta membentuk pola lingkaran; 6) pada tiupan keempat pemain bisa menentukan sendiri pola yang akan dibentuk dalam hitungan 5 detik; dan 7) kelompok yang paling cepat ditetapkan sebagai pemenang (Siregar, 2016).

Model kedua yang dikembangkan dalam permainan tali merdeka dinamai *Karet Bersambung*. Jumlah pemain 2 (dua) orang satu kelompok. Alat permainan yang digunakan tali karet. Cara bermain: 1) peserta membuat kelompok berjumlah 2 orang; 2) keduanya wajib memegang karet atau tali yang sama ujung dengan ujungnya; 3) pada hitungan ketiga, seluruh pemain berlari hingga garis *finish* dengan pasangannya tanpa melepaskan tali; dan 4) kelompok yang lebih dahulu sampai di garis finis adalah pemenangnya. Model ketiga, dinamai dengan permainan *Karet Balance*. Jumlah pemain minimal 12 orang. Alat yang digunakan bola kasti dan tali karet. Cara bermain: 1) pemain dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 6 orang; 2) masing-masing pemain dalam kelompok memegang dua tali panjang dan berpasangan; 3) Masing-masing kelompok bertugas menggiring bola tenis dari garis start hingga *finish*, menggunakan media karet yang dipegang berpasangan; 4) Kelompok yang berhasil sampai lebih awal yang akan dianggap sebagai pemenang; dan 5) Apabila bola jatuh maka harus mengulang dari garis start (Siregar, 2016).

Model keempat diberi nama *Bola Balik Karet*. Jumlah pemain minimal 10 orang. Alat yang digunakan karet dan bola tenis. Cara bermain: 1) peserta dibagi menjadi 2 kelompok besar; 2) kelompok pertama adalah pelempar bola, kelompok ke dua adalah penangkap bola; 3) kelompok kedua berdiri di dalam kotak yang disediakan sedangkan kelompok pertama akan berada di luar kotak dan memegang bola yang dikaitkan dengan karet sehingga apabila bola dipantulkan akan balik lagi; 4) Pada hitungan ke tiga pelempar akan melemparkan bola dari luar kotak dengan jarak yang ditentukan; 5) apabila kelompok kedua terkena bola atau keluar dari kotak maka dianggap sebagai poin bagi kelompok pertama, dan 6) Kemenangan ditentukan dari banyaknya poin yang diperoleh dari masing-masing kelompok (Siregar, 2016).

Model kelima dinamai permainan *Jembatan Tali*. Jumlah pemain minimal satu 10 orang. Alat yang digunakan Karet dan bola. Cara bermain: 1) peserta dibagi menjadi 2 kelompok dengan jumlah yang sama banyak; 2) masing-masing kelompok memberikan perwakilannya dua orang untuk me-



megang karet memanjang dengan ditarik kencang; 3) pemain yang tidak memegang tali harus menginjak tali yang sudah diikat kencang oleh kedua perwakilannya; 4) pemain yang menginjak tali harus berlari dengan cepat dan tidak boleh keluar/tali yang diinjak kembali ke atas; 5) jika tali yang diinjak kembali ke atas, maka pemain tersebut harus kembali dan mengulanginya dari awal lagi; dan 6) jika ada pemain yang sudah sampai di garis *finish* atau di tempat pertukaran pemain, maka pemain berikutnya harus berlari cepat ke tempat *start* dan pemain yang telah sampai memegang tali yang ditinggalkan dan juga pemain yang akan memegang tali di awal *start* yang berdiri. Dalam permainan ini kedua kelompok harus adu kecepatan, kelompok mana yang paling cepat menyelesaikan permainan pada semua anggota kelompoknya. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan semua anggota dalam bermain akan menjadi kelompok pemenang (Siregar, 2016).

Model *keenam* diberi nama permainan *Estafet Karet Lobang Cacing*. Jumlah pemain minimal 10 orang. Alat permainan yang digunakan Karet yang diameter lubangnya kecil agar menjadi tantangan kepada pemain ketika memindahkan karet. Cara bermain : 1) pemain dibagi menjadi kedua kelompok yang sama jumlah anggotanya; 3) pemain berbaris memanjang dan saling berpegangan tangan; 3) pemain memindahkan karet dalam kelompok tanpa harus melepas pegangan tangan tersebut; 4) jika pegangan tangan terlepas ketika memindahkan karet maka harus diulang dari awal lagi; dan 5) dalam permainan ini kedua kelompok harus berlomba cepat memindahkan karet lubang cacing tersebut sampai pemain terakhir (Siregar, 2016).

Model *ketujuh* dinamai permainan *Balik Papan*. Alat yang digunakan karet gelang. Cara bermain: 1) membentuk dua kelompok terdiri dari 4-6 orang; 2) perwakilan kelompok suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang bermain lebih dahulu dan siapa yang memegang karet tersebut (jaga); 3) pemain berjalan bergantian tetapi harus selalu bersama. Jika ada satu kelompok bersebrangan maka harus berpindah tempat dan melewati karet tersebut sambil mengucap "balik papan". Kelompok yang menang adalah kelompok yang anggota tidak ada pindah sampai permainan berakhir. Model *kedelapan* dinamai permainan *Lompat Tali*. Cara bermain : 1) Tiga orang pemain melakukan gamreng, setelah itu pemain pertama berjalan pertama, pemain kedua dan ketiga lainnya memegang ujung dan ujung karet tersebut; 2) kemudian yang berjaga atau yang memegang karet memutar karet tersebut kepada pemain yang sedang berjalan; 3) pemain yang berjalan tersebut harus melompat agar tidak tersangkut kepada karet tersebut jika tersangkut maka pemain berhenti dan bertukar orang kedua yang berjalan



(Siregar, 2016).

Model kesembilan dinamai permainan *Pasangan merdeka*. Alat dan bahan yang digunakan karet yang sudah dijadikan tali. Pemain minimal 8 orang. Cara bermain: 1) pemain melompati tali yang dipegang penjaga mulai dari lutut sambil tangan mengepal ke atas kepala seperti seorang yang mengucapkan kata merdeka; 2) pemain melompat berpasangan; 3) jika salah seorang yang berpasangan tersebut menyentuh tali sebelum di atas pinggang, maka dianggap gagal dan permainan digantikan pasangan lain. Model kesepuluh dinamai permainan *Kaki Karet*. Alat dan bahan yang digunakan karet yang sudah dibuat tali sepanjang 5m min 4 buah. Cara bermain : 1) peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berbaris ke belakang dengan kaki yang diikat oleh tali yang diikat oleh tali karet yang sudah disediakan sebelumnya; 2) saat aba-aba dimulai peserta tiap kelompok peserta tiap kelompok berjalan dengan kaki yang telah terikat karet; dan 3) kelompok pemenangnya adalah kelompok yang tercepat sampai garis *finish*.

Pengembangan permainan lompat tali yeye telah dilakukan Nilawati (2019) dengan menambahkan aturan main dan alat permainan. Anak-anak yang bermain tali yeye diberi asesoris sehingga mereka gembira dan tertarik bermain yeye. Permainan dikembangkan dengan tinggi tali yang berbeda. Anak-anak pemegang tali yeye duduk di kursi plastik kecil tempat melompat anak diberi pasir agar ketika anak jatuh tidak luka. Permainan dimulai dengan melakukan suit atau hompimpah. Suit dilakukan perwakilan kelompok untuk menentukan kelompok yang menjadi pemain dan kelompok yang menjadi penjaga tali. Tinggi tali dibedakan menjadi 4 tingkatan. Tingkatan pertama, tingginya setinggi mata kaki anak yang duduk. Tingkatan kedua, tingginya setinggi lutut anak yang duduk. Tingkatan ketiga, tingginya bahu anak yang duduk. Tingkatan keempat, tingginya di atas kepala anak yang duduk. Peneliti menjelaskan bahwa tingkatan tinggi tali dijadikan level permainan. Untuk pindah level setiap pemain dalam kelompok harus menyelesaikan level sebelum.

Pengembangan permainan lompat tali, juga dilakukan oleh Nofita (2019) menjadi 3 (tiga) level. Level pertama dilakukan dengan 4 (empat) tahap; 1) membentuk pemain menjadi dua kelompok. Tiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk melakukan hompimpa, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; 2) kelompok pemain yang menang memilih 2 (dua) orang untuk memegang tali sedangkan yang lainnya melakukan permainan lompatan; 3) kelompok pemain yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali dengan posisi jongkok dan tali diletakan setinggi mata; 4)



Awal permainan dilakukan dengan aba-aba peluit sebagai petanda boleh memainkan lompatan; dan 5) setiap kelompok anak yang menang melakukan lompatan tali di atas mata kaki dengan tidak menyentuh tali. Jika pemain menyentuh tali ketika melompat, maka mereka dinyatakan kalah secara berkelompok. Permainan digantikan kelompok penjaga atau pemegang tali.

Level kedua dilakukan dengan tahapan: 1) tiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk melakukan hompimpa, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; 2) kelompok pemain yang menang memilih 2 (dua) orang untuk memegang tali sedangkan yang lainnya melakukan permainan lompatan; 3) kelompok pemain yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali dengan posisi jongkok dan tali diletakkan di lutut; 4) awal permainan dilakukan dengan aba-aba peluit sebagai petanda boleh memainkan lompatan; dan 5) setiap kelompok anak yang menang melakukan lompatan tali di atas mata kaki dengan tidak menyentuh tali. Jika pemain menyentuh tali ketika melompat, maka mereka dinyatakan kalah secara berkelompok. Permainan digantikan kelompok penjaga atau pemegang tali.

Level ketiga dilakukan dengan langkah berikut: 1) membentuk pemain menjadi dua kelompok. Tiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk melakukan hompimpa, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; 2) kelompok pemain yang menang memilih 2 (dua) orang untuk memegang tali sedangkan yang lainnya melakukan permainan lompatan; 3) kelompok pemain yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali dengan posisi jongkok dan tali diletakkan sebatas pinggang anak; 4) awal permainan dilakukan dengan aba-aba peluit sebagai petanda boleh memainkan lompatan; dan 5) setiap kelompok anak yang menang melakukan lompatan tali di atas mata kaki dengan tidak menyentuh tali. Jika pemain menyentuh tali ketika melompat, maka mereka dinyatakan kalah secara berkelompok. Permainan digantikan kelompok penjaga atau pemegang tali.

Permainan yeye juga telah dikembangkan Yusniar (2019) dengan permainan berhadapan-hadapan secara individual. Tali yang digunakan dalam bentuk lingkaran. Anak-anak dibuat menjadi kelompok bermain. Masing-masing kelompok sebelum bermain anak-anak melakukan hompimpah untuk menentukan anak yang menjadi pemain dan penjaga tali. Anak yang menang dalam hompimpah menjadi penjaga dan yang menang menjadi pemain. Pemain yang menjaga tali masuk ke dalam tali dan pemain yang bermain dan melompati tali secara berhadapan antara pemain dengan penjaga tali. *Pertama*, anak yang melompati tali dengan masuk ke dalam tali tanpa menyentuh tali. *Kedua* anak melompati tali sekali dua tali secara bersamaan.



Ketiga, anak melompati dengan mengaitkan kaki pada tali yang satu dan melompati tali yang lainnya.

## D. PENGEMBANGAN KECERDASAN MAJEMUK MELALUI PERMAINAN LOMPAT YEYE

### 1. Mengetahui Lokasi Penelitian

Permainan yeye yang dikembangkan telah diujicobakan di 3 (tiga) sekolah yang dijadikan tempat penelitian yaitu di Taman Kanak-Kanak Negeri Tebing Tinggi, Taman Kanak-kanak Lanud Soewondo, dan Taman Kanak-kanak Bintang pada tahun 2019. Taman Kanak-kanak Negeri Tebing Tinggi terletak di Jalan Gunung Lauser Kota Tebing Tinggi Sumatra Utara. Sekolah ini terakreditasi Unggul (A) dan merupakan TK pembina bagi TK yang ada di Tebing Tinggi. Jumlah murid saat ini sebanyak 79 orang yang terdiri dari kelompok A sebanyak 33 orang dan kelompok B sebanyak 46 orang. Jumlah guru 9 orang, Tata usaha 1 orang, petugas kebersihan 1 orang, dan petugas sekolah 1 orang. Sekolah ini memiliki fasilitas ruang kantor, ruang kelas, ruang drama, kolam renang, aula serba guna, perpustakaan, dapur, klinik, dan ruang makan.



Gambar 8.1. Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi



Taman Kanak-kanak Lanud Soewondo Medan didirikan Yayasan Ardhya Garini pada tanggal 23 Februari 1983 dan mendapatkan akta notaris pada tahun 1988. Sekolah ini didirikan di atas tanah seluas 41.438,77 m<sup>2</sup> milik angkatan udara. Jumlah ruangan yang dibangun di atas tanah tersebut 17 yang terdiri dari ruang kantor, ruang kelas, ruang UKS, ruang pustaka, aula, ruang gur, ruang kepala sekolah, dan toilet. Saat ini sekolah dipimpin oleh Dewi Aris Nofita, S.Pd., M.Psi. dibantu 3 (tiga) orang guru, 2 (dua) orang tata usaha, dan 2 (dua) orang karyawan. Jumlah murid 35 orang. Visi sekolah ini adalah “terwujudnya sekolah angkasa yang unggul dan rujukan dalam menghasilkan abdi yang beragama, berbangsa dan bernegara serta berilmu demi kejayaan Nusantara.” Program unggulan sekolah yaitu: Angkasa semi *fullday pre-school*, Angkasa Mengadopsi Pembelajaran Negara Maju, Angkasa cerdas spiritual, Angkasa berkarakter, Angkasa Can Speak English, Angkasa Berbakat, Angkasa Berbudaya, Angkasa Juara, Angkasa Cinta Dirgantara, dan Angkasa Ramah Lingkungan. Pengembangan permainan tradisional di sekolah ini adalah dalam rangka meraih keunggulan angkasa berbudaya.



**Gambar 8.2 Taman Kanak-Kanak Lanud Soewondo Medan**

Taman Kanak-Kanak Bintang di Jalan Lestari 1 No. 28 Tumpatan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang. Sekolah ini didirikan tahun 2009 di bawah kelembagaan Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) dengan Program Kelompok Bermain. Awal pendirian pendiriannya digagas Sri Yusniar bersama rekan pengajar di Yayasan Bintang Srisunarwan yang prihatin melihat



banyaknya anak-anak usia 4-6 tahun yang berkerumun tanpa ada aktivitas pembelajaran. Ada juga sebagian yang bersekolah di PAUD tapi terlalu jauh jaraknya dari rumah. Sebagian lagi ingin sekolah di PAUD tapi masalah biaya pendidikan yang mahal. Akhirnya Sri Yusniar bersama suami dan pengurus yayasan mendirikan sekolah ini. Visi TK Bintang adalah “Menciptakan generasi Muslim yang cerdas, unggul, mandiri dan berakhlakul karimah.” Saat ini sekolah dipimpin oleh Sunarwan, ST. dibantu 4 orang guru salah satunya Sri Yusniar. Jumlah murid sebanyak 33 orang.



**Gambar 8.3** Taman Kanak-Kanak Bintang Deli Serdang

## 2. Implementasi Permainan Yeye

Di Taman Kanak-kanak Negeri Tinggi permainan ini telah dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak. Anak-anak yang dilibatkan dalam permainan sebanyak 12 orang yang dibagi menjadi 4 (empat) kelompok. Permainan dilakukan dua kelompok pada tiap sesi bermain. Nilai yang diperoleh kelompok menjadi penentu kelompok pemenang dan kelompok yang kalah. Permainan dilakukan selama 6 (enam) bulan. Alat-alat permainan yang digunakan tali karet, baju seragam pemain dan asesorisnya, bangku plastik, dan area pasir.





**Gambar 8.4. Alat-alat Permainan Tali Yeye**

Permainan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Murid-murid dibuat menjadi dua baris berbanjar (menjadi dua kelompok).
2. Guru menjelaskan aturan main.



**Gambar 8.5. Anak berbaris menjadi dua kelompok dan guru memberikan aturan permainan**



3. Salah satu anggota kelompok diberikan kesempatan melemparkan kartu dengan dua sisi secara bergantian dengan utusan kelompok lain. Satu sisi kartu kosong dan satu sisi bergambar. Kartu tersebut dilemparkan ke atas, jika kartu jatuh ke tanah dan muncul sisi bergambar, maka pelempar kartu ditetapkan sebagai pemenang. Jika belum ditemukan pemenang, maka lemparan gambar diulang-ulang sampai ada yang menjadi pemenang. Kelompok yang kalah menjadi pemegang karet dan kelompok yang menang bermain melompati karet.



**Gambar 8.6. Gambar anak melemparkan dan melihat hasil lemparan kartu**

4. Guru mengajak anak berdoa sebelum bermain.



**Gambar 8.7. Berdoa sebelum bermain**



5. Kelompok yang kalah menjadi penjaga untuk merentangkan karet setinggi mata kaki. Mereka memilih 2 (dua) orang anggota kelompok dan anggota lainnya secara bergantian. Mereka duduk di atas bangku plastik ketika bertugas merentangkan karet.



**Gambar 8.8. Pemain melompati tali setinggi mata kaki**

6. Pemain melompati karet tanpa boleh menyentuh karet, jika semua anggota kelompok pemain dapat melompati karet tanpa tersentuh, maka permainan dilanjutkan.
7. Penjaga merentangkan karet setinggi lutut.
8. Pemain melompati karet tanpa boleh menyentuh karet, jika semua anggota kelompok pemain dapat melompati karet tanpa tersentuh, maka permainan dilanjutkan.



**Gambar 8.9. Pemain melompati tali setinggi lutut**

9. Pemain merentangkan karet setinggi bahu.



10. Pemain melompati karet tanpa boleh menyentuh karet, jika semua anggota kelompok pemain dapat melompati karet tanpa tersentuh, maka permainan dilanjutkan.



**Gambar 8.10. Pemain melompati tali setinggi dagu**

11. Pemain merentangkan karet setinggi kepala.
12. Pemain melompati karet tanpa boleh menyentuh karet, jika semua anggota kelompok pemain dapat melompati karet tanpa tersentuh, maka pemain dinyatakan menang dan permainan selesai.



**Gambar 8.11. Pemain melompat tali setinggi kepala**

Ujicoba pengembangan permainan Yeye juga telah dikembangkan di Taman Kanak-Kanak Lanud Soewondo Kota Medan. Permainan telah dikembangkan menjadi tiga level bermain sesuai dengan tinggi tali karet yang harus dilompati anak. Permainan ini dilaksanakan selama 6 bulan. Uji coba dilakukan pada anak usia 5-6 tahun. Alasan guru mengembangkan permainan-



an ini antara lain mengenal permainan tradisional yang sudah hampir tidak dikenal anak dan menjadikan permainan tradisional menjadi pilihan anak dalam bermain sehingga dapat mengurangi ketergantungan anak terhadap *handpone* atau permainan digital lainnya. Guru yang menjadi pengembang permainan ini menyatakan “ketika anak melihat temannya bermain yeye salah seorang anak mengembalikan *handpone* yang dipegangnya kepada ibunya.”

Alat-alat permainan yang digunakan dalam bermain yeye yang telah dikembangkan yaitu karet yang telah dijalin menjadi tali panjang, *tape recorder*, *loud speaker* dan *soft file* lagu. Permainan dilakukan di sentra motorik atau di luar ruangan selama 30-60 menit. Pada level 1 anak bermain selama 30 menit dilakukan di luar ruangan. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

**Pertama**, guru menyediakan alat tali untuk lompatan, menetapkan waktu/intensitas permainan (30 menit), membuat kesepakatan dalam bekerja sama untuk melakukan permainan pada anak, permainan dilakukan diluar ruangan, mengkomunikasikan semua tata tertib dan aturan permainan kepada peserta didik, dan menyiapkan lembar penilaian. **Kedua**, guru dan anak berada di dalam kelas dengan membentuk lingkaran, memberi salam dan hormat kepada guru, menjelaskan prosedur permainan Lompat Tali level 1, menunjukkan cara melompat tali di level 1, membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan memanggil dua kelompok yang akan bermain terlebih dahulu. **Ketiga**, kedua kelompok yang dipanggil menunjuk perwakilannya untuk melakukan hompimpa, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; kelompok pemain yang menang memilih 2 (dua) orang untuk memegang tali sedangkan yang lainnya melakukan permainan lompatan; kelompok pemain yang menang memilih 2 (dua) orang untuk memegang tali dengan posisi jongkok dan tali diletakkan setinggi mata kaki; setiap kelompok anak yang menang melakukan lompatan tali di atas mata kaki dengan tidak mengenai tali lompatan; pada awal permainan dilakukan dengan aba-aba dengan peluit sebagai tanda mulai boleh melakukan lompatan; dan apabila permainan lompat tali menemukan kekalahan mengenai tali lompatan dan permainan digantikan oleh kelompok lain.

**Keempat**, setelah kedua kelompok telah mengalami menang dan kalah secara bergantian dalam sekali putaran, permainan ditutup dengan kegiatan diskusi/tanya jawab mengenai permainan yang sudah berlangsung pada hari itu untuk melihat hasil permainan pada kemandirian, kerja sama, dan kecerdasan majemuk anak. Anak diminta menceritakan kembali pengalamannya



dalam bermain. Kemudian anak berdoa dan permainan level 1 selesai. Permainan level 1 (satu) diulang-ulang dimainkan anak selama 1 (satu) minggu. Setelah semua anak dapat melompati tali karet dengan benar, permainan dilanjutkan ke level 2 (dua). Salah seorang guru menjelaskan permainan dilatihkan tiap level agar anak dapat bermain pada level berikutnya sesuai aturan bermain serta anak dapat bermain dengan lancar.



**Gambar 8.12 Permainan Lompat Tali Level 1**

Permainan tali level 2 dilakukan sebagai berikut:

**Pertama**, kegiatan pembukaan bermain yaitu; 1) guru dan anak berada di dalam kelas dengan membentuk lingkaran; 2) anak memberi salam dan hormat kepada guru; 3) guru menjelaskan prosedur permainan Lompat Tali level 2; 4) guru menunjukkan bagaimana cara lompatan di level 2; 5) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok; dan 6) guru memanggil kelompok yang akan bermain terlebih dahulu. **Kedua**, kegiatan inti meliputi; 1) Kedua kelompok memberikan perwakilannya untuk melakukan hompimpa, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; 2) Kelompok pemain



yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali sedangkan yang lainnya melakukan permainan yeye; 3) Kelompok pemain yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali dengan posisi berdiri dan tali diletakan selutut; 4) Setiap kelompok anak yang menang melakukan lompatan tali selutut dengan tidak mengenai tali lompatan; 5) Awal permainan dilakukan dengan aba-aba peluit sebagai petanda boleh memainkan lompatan; dan 6) Apabila permainan lompat tali menemukan kekalahan mengenai tali lompatan dan permainan digantikan oleh kelompok lain. **Ketiga**, kegiatan penutup meliputi 1) Melakukan kegiatan diskusi/tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak memaknai kegiatan yang dilaksanakan dan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan meningkatkan kerja sama dan kemandirian dan 2) anak berdoa. Setelah seminggu berlatih anak-anak dapat melanjutkan latihan bermain level 3 (tiga).



**Gambar 8.13 Permainan Lompat Tali Level 2**

Permainan level 3 (tiga) dilakukan dengan langkah berikut:

**Pertama**, kegiatan pembukaan yaitu: 1) guru dan anak berada di dalam kelas dengan membentuk lingkaran; 2) anak memberi salam dan hormat kepada guru; 3) guru menjelaskan prosedur permainan Yeye level 3 yang berbeda dengan sebelumnya di mana pemegang tali berdiri dan merentangkan tali setinggi pinggangnya; 4) guru menunjukkan bagaimana cara lompatan di



level 3; 5) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok; dan 6) guru memanggil kelompok yang akan bermain terlebih dahulu. **Kedua**, kegiatan inti. Kegiatan ini terdiri dari: 1) Kedua kelompok memberikan perwakilannya untuk melakukan hompimpa, yang menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu; 2) Kelompok pemain yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali sedangkan yang lainnya melakukan permainan yeye; 3) Kelompok pemain yang menang memilih 2 orang untuk memegang tali dengan posisi berdiri dan tali diletakan sebatas pinggang; 4) Setiap kelompok anak yang menang melakukan lompatan tali sebatas pinggang dengan tidak mengenai tali lompatan; 5) Awal permainan dilakukan dengan aba-aba peluit sebagai petanda boleh memainkan lompatan; dan 6) Apabila ada pemain mengenai tali ketika melompat, maka permainan digantikan oleh kelompok lain. Langkah **ketiga** dilakukan dengan: 1) anak dan guru berdiskusi/tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak memaknai kegiatan yang dilaksanakan dan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan meningkatkan kerja sama dan kemandirian dan 2) anak berdoa. Setelah seminggu berlatih anak-anak memainkan permainan 3 (tiga) level sekaligus dalam waktu 50-60 menit.



Gambar 8.14 Permainan Yeye/Lompat Tali Level 3



Selain TK Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi dan TK Angkasa Lanud Soewondo Medan, permainan yeye juga dikembangkan di TK Bintang Deli Serdang. Sekolah ini mengembangkan permainan lompat tali untuk meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik. Yusniar (2019) kepala sekolah TK Bintang yang mengembangkan permainan ini mengatakan bahwa:

Saya mengembangkan permainan ini untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak, sebab banyak anak-anak termasuk anak saya sudah tidak mengenal permainan ini. Mereka lebih suka bermain *gadget* dan permainan *online* lainnya yang menurut saya bisa mengganggu perkembangan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak. Mereka duduk berjam-jam di depan *handphone* sehingga kurang hormat kepada orangtua ketika disapa atau dipanggil. Saya menemukan dalam permainan ini anak menjadi lebih hormat kepada teman dan guru setelah bermain dan menjadi lebih lincah secara fisik. (Wawancara di TK Bintang pada tanggal 10 Juni 2021)

Permainan yang dikembangkan di sekolah ini berbeda dengan dua sekolah sebelumnya, karena tali karet yang digunakan dijalin dan disambung sehingga menjadi tali mirip rantai panjang. Anak-anak juga bermain dengan cara yang berbeda. Langkah-langkah permainan dilakukan sebagai berikut:

**Pertama**, guru membagi murid menjadi dua kelompok bermain. Permainan ini dimainkan 4 (empat) orang anak dalam satu kegiatan bermain yang dibagi menjadi 2 (dua) kelompok. Kedua kelompok melakukan suit untuk menentukan kelompok yang bermain dan yang menjadi pemegang tali. Kelompok yang menang bermain dan kelompok yang kalah bertugas memegang tali. **Kedua**, guru menjelaskan aturan bermain. **Ketiga**, guru menunjukkan cara bermain. **Keempat**, anak bermain lompat 1 (satu) tali dengan melompati tali tanpa tersentuh, jika tersentuh pemain harus berhenti dan diganti pemain lain dari kelompoknya. **Kelima**, anak bermain lompat 2 (tali) tali dengan melompati tali tanpa tersentuh, jika tersentuh pemain harus berhenti dan diganti pemain lain dari kelompoknya. **Keenam**, anak melompati tali sambil mengaitkan kaki pada satu tali dan berusaha melepaskan tali ketika lompatan selesai. Jika kaki anak masih tersangkut tali ketika selesai melompat, maka anak harus berhenti bermain dan diganti anak lain dari kelompoknya. Jika dalam satu putaran bermain semua anggota kelompok dapat bermain tanpa berhenti, maka kelompok tersebut menjadi pemenang. Jika semua kelompok ada pemainnya yang berhenti di tengah permainan maka cara memilih yang menang dengan menghitung seluruh jumlah anggota kelompok yang bermain sampai selesai dan harus berhenti di tengah permainan.





**Gambar 8.15 Langkah-langak Bermain Yeye di TK Bintang**

Uji coba pengembangan permainan Tali Yeye di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tebing tinggi, TK Angkasa Lanud Soewondo-Medan, di TK Bintang Deli Serdang berdasarkan pengamatan para guru dan peneliti telah dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini dengan data sebagai berikut:

Kecerdasan verbalis linguistik dengan 6 indikator berdasarkan pengamatan guru yang mengajarkan permainan yeye di sekolah ini mendapatkan nilai rata-rata 4,2 Dengan perincian sebagai berikut:



**Tabel 8.1 Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

<b>A. Kecerdasan Linguistik</b>				
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>		
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1.	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain	3	4	2
2.	Anak senang menceritakan pengalaman bermainnya	4	4	5
3.	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	4	5	5
4.	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	4	5	4
5.	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	4	4	5
6.	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4	4	4
7.	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4	5	5
<b>Total Nilai:</b>		27	31	30
<b>Nilai Rata-rata</b>		3,9	4,4	4,3
<b>Keterangan</b>		Sedang	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B = TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Yeye dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Di dalam permainan yeye yang berkelompok anak selalu melakukan diskusi dengan temannya untuk memenangkan permainan dari tim lain;
2. Setelah bermain anak-anak selalu diminta menceritakan pengalaman bermain dan cara-cara yang dilakukan agar dapat memenangkan permainan;
3. Anak-anak juga diminta menceritakan hal-hal yang membuat mereka kalah dalam permainan yeye;
4. Anak-anak juga diminta menuliskan nama teman-teman dalam kelompok sebelum permainan yeye dilakukan;
5. Anak-anak yang belum bisa bermain dengan baik diminta menceritakan kesulitannya dalam bermain, sehingga guru dapat memberikan bantuan agar mereka dapat bermain yeye lebih baik pada permainan berikutnya; dan
6. Tidak ada larangan bermain sambil berbicara dalam permainan yeye. Anak-anak bebas berekspresi misalnya berteriak karena menang atau mengatur temannya agar timnya tidak kalah.



**Tabel 8.2 Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini Pada Permainan Yeye**

<b>B. Kecerdasan Logis -Matematis</b>				
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>		
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1.	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	4	5	5
2.	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4	5	5
3.	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	5	5	5
4.	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	4	5	5
5.	Anak mengingat urutan permainan.	4	5	5
6.	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	4	5	5
7.	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	3	4	4
<b>Total Nilai:</b>		28	34	34
<b>Nilai Rata-rata</b>		4	4,8	4,8
<b>Keterangan</b>		Sedang	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Yeye dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;
2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya yang lebih cepat selesai atau yang pemain yang simpanya tidak pernah jatuh selama bermain;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang berkaitan dengan level permainan dan jumlah pemain;
4. Mereka juga mencari cara-cara untuk menang misalnya dengan memperhatikan cara temannya yang pandai bermain yeye;
5. Mereka mengingat cara bermain berdasarkan level;
6. Mereka diberi kebebasan mencoba alat permainan pada waktu bermain, sehingga mereka selalu mencoba agar dapat bermain yeye dengan baik, meskipun pada awalnya menurut para guru anak-anak tidak tertarik bermain yeye sebab sebagian besar anak tidak mengenal permainan ini. Untuk membuat mereka tertarik guru memainkan permainan tersebut



- di depan anak-anak, sehingga menimbulkan rasa penasaran pada anak untuk mencoba dan ikut bermain; dan
7. Mereka juga dapat menduga menang atau kalah berdasarkan kemampuan bermain temannya selama masa latihan.

**Tabel 8.3 Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

<b>C. Kecerdasan Visual-Spasial</b>				
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>		
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1.	Anak senang menggambar alat permainan.	4	5	4
2.	Anak suka melihat foto-foto bermain.	5	5	5
3.	Anak dapat memperkirakan jarak bermain.	4	4	4
4.	Anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang.	3	4	2
5.	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4	4	4
6.	Anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru.	5	4	2
7.	Anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain.	4	4	4
<b>Total Nilai:</b>		29	30	25
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1	4,3	3,5
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Tinggi	Sedang

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Yeye dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk menggambar alat-alat permainan atau benda-benda yang disukainya. Biasanya sebagian anak menggambar yeye karena mereka baru saja memainkan alat permainan tersebut;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Oleh sebab itu, anak-anak suka melihat gambar-gambar mereka ketika bermain, termasuk permainan yeye dan mereka memberi komentar terhadap gambar tersebut;
3. Dalam permainan ini anak terlihat juga mengatur jarak berdirinya dari teman-temannya agar tali karet terentang lurus sehingga mudah dilompati;



4. Sebelum bermain anak-anak selalu diam, ketika ditanya guru mereka menjawab sedang memikirkan bagaimana cara bisa menang dalam permainan;
5. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah bermain yeye yang ada di dalam gambar;
6. Anak-anak sangat suka melihat gambar-gambar yang menjadi langkah-langkah bermain. Pada saat seperti itu mereka selalu mengabaikan penjelasan guru. Mereka lebih asyik melihat gambar-gambar bermain; dan
7. Anak-anak dapat mencoret-coret cara bermain setelah selesai bermain. Hal ini terjadi karena anak menyukai permainan Yeye yang telah dilakukannya bersama teman-temannya.

**Tabel 8.4 Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

<b>D. Kecerdasan Kinestetik</b>				
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>		
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1.	Anak lincah dalam bergerak	5	5	5
2.	Anak bergerak seimbang	5	5	5
3.	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	4	5	5
4.	Anak menyukai permainan Yeye	4	5	5
5.	Anak mampu bermain dengan benar	3	5	5
6.	Anak selalu menang dalam bermain.	4	4	4
7.	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	4	5	5
<b>Total Nilai:</b>		29	34	34
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1	4,8	4,8
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal membuat permainan yeye dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Permainan yeye menuntut agar bergerak seimbang dan lincah agar dapat melompat tali Yeye tanpa jatuh menyentuh tali;
2. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya tidak boleh menyentuh tali ketika melompat kecuali tinggi tali sampai kepala atau pundak pemegang tali;
3. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan yeye membuat



- anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinestetiknya;
4. Anak-anak sangat suka berlatih sehingga mereka dapat bermain yeye dengan benar;
  5. Ketekunan anak dalam berlatih membuat mereka semua pernah menang dalam permainan secara bergantian atau bersamaan; dan
  6. Anak-anak berkesempatan menunjukkan kemampuannya dalam bermain *hula hoop* dengan lincah, tangkas, dan seimbang di depan orangtua, guru, teman-teman atau orang-orang yang menonton mereka dalam pertunjukan. Mereka pernah mengikuti pentas seni dan menunjukkan kemampuan mereka bermain yeye di depan guru dan murid-murid sekolah lain.

**Tabel 8.5 Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

E. Kecerdasan Musikal				
No.	Pernyataan	Nilai		
		A	B	C
1.	Anak suka bernyanyi dalam bermain.	5	5	5
2.	Anak bisa menghafal lagu yang mengiringi permainan.	5	5	5
3.	Anak senang mendengarkan musik saat bermain.	4	5	5
4.	Anak lebih senang bermain diiringi musik	4	4	5
5.	Anak cenderung bersenandung ketika bermain.	3	5	4
6.	Anak membuat suara berirama saat bermain	4	4	4
7.	Anak berteriak sambil bermain	4	4	2
<b>Total Nilai:</b>		34	32	30
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,8	4,5	4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan yeye dapat meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan yeye dilakukan dengan menggunakan musik yaitu *music chicken dance* yang mengiringi permainan anak pada level 3 dan pada semua level setelah anak mahir dari level 1 sampai level 3;
2. Anak-anak juga menunjukkan sika lebih semangat bermain yeye jika



- musik disertakan dalam permainan. Apalagi di dalam permainan ini musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai maka permainan selesai;
3. Di dalam permainan ini anak-anak tidak dilarang bersuara, mereka boleh bernyanyi sambil bermain;
  4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik dengan gerakan cepat sehingga anak-anak lebih semangat menyesuaikan dengan gerakan dengan irama; dan
  5. Bahkan anak-anak masih mengikuti suara musik meskipun permainan telah berakhir.

**Tabel 8.6 Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

F. Kecerdasan Intrapersonal				
No.	Pernyataan	Nilai		
		A	B	C
1.	Anak senang bermain bersama teman.	5	5	5
2.	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4	5	5
3.	Anak kompak dalam bermain	4	5	5
4.	Anak saling membantu dalam bermain	4	5	5
5.	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4	4	5
6.	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4	4	5
7.	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain	4	5	5
<b>Total Nilai:</b>		29	33	35
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1	4,7	5
<b>Keterangan</b>		Tinggi	tinggi	tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan yeye dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok mulai level 2 sampai level 3. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan dengan baik;
2. Anak-anak harus sama-sama mengingatkan dan menjaga agar bermain tidak menyentuh karet ketika melompat kecuali karet setinggi kepala; dan



3. Pada level 3, anak-anak harus bekerja sama untuk menang, sebab mereka akan kalah jika kelompok lain lebih dahulu menyelesaikan permainannya dalam lintasan yang dibuat guru; dan

**Tabel 8.7 Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>				
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>		
		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
1.	Anak suka bermain sendirian	3	4	2
2.	Anak percaya diri dalam bermain.	4	5	5
3.	Anak mandiri dalam bermain.	4	5	5
4.	Anak berani mengambil risiko dalam bermain	4	4	4
5.	Anak suka mencoba permainan baru	4	5	5
6.	Anak bertekad untuk menang.	5	5	5
7.	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain	5	5	5
<b>Total Nilai:</b>		29	34	31
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1	4,8	4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Yeye dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan yeye level 1 merupakan permainan yang dilakukan anak secara individual. Pada kesempatan ini anak dilatih mandiri dalam bermain. Anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat bermain yeye pada level berikutnya, sehingga tidak jarang terlihat anak-anak berlatih sendirian dan bermain yeye sendirian;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba permainan baru. Yeye yang dijalin dari tali warna-warni menarik perhatian anak untuk mencobanya meskipun awalnya anak tidak bisa bermain; dan
4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain dalam kelompok pada level berikutnya.



**Tabel 8.8 Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

H. Kecerdasan Naturalis				
No.	Pernyataan	Nilai		
		A	B	C
1.	Anak peduli kebersihan alat permainan.	4	5	4
2.	Anak suka bermain di luar ruangan	5	5	5
3.	Anak suka bermain di bawah pepohonan.	4	5	4
4.	Anak suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain.	4	5	5
5.	Anak dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan.	4	4	4
6.	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	4	4	4
7.	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4	5	4
<b>Total Nilai:</b>		33	33	30
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,7	4,7	4,2
<b>Keterangan</b>		Tinggi	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan yeye dapat meningkatkan kecerdasan natrualis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan di luar ruangan, maka anak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan, misalnya anak membuang sampah terlebih dahulu sebelum bermain. Mereka mengatakan tidak nyaman bermain jika masih ada sampah;
2. Mereka juga suka mencari tempat teduh di halaman sekolah ketika bermain jika matahari bersinar terang;
3. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
4. Mereka juga mengetahui bahwa alat permainan yeye yang mereka gunakan terbuat dari karet gelang warna-warni yang dijalin; dan
5. Mereka selalu meminta bermain di luar ruangan jika tidak hujan sebab mereka merasa lebih leluasa bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan.



**Tabel 8.9 Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Yeye**

I. Kecerdasan Esistensial				
No.	Pernyataan	Nilai		
		A	B	C
1.	Anak memulai permainan dengan berdoa.	5	5	5
2.	Anak berdoa meminta menang dalam permainan	5	5	5
3.	Anak tidak sedih ketika kalah	4	4	4
4.	Anak bersyukur ketika menang.	4	5	5
Total Nilai:		18	19	19
Nilai Rata-rata		4,5	4,75	4,75
Keterangan		Tinggi	Tinggi	Tinggi

A = TK Pembina

B= TK Lanud Soewondo

C = TK Bintang

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan ajaran agama, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Yeye dapat meningkatkan kecerdasan eksistensial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga tidak sedih ketika kalah sebab mereka menganggap semua anak menang karena semua dapat menyelesaikan permainan. Hanya ada yang duluan selesai dan ada yang belakangan; dan
3. Mereka menunjukkan sikap gembira jika lebih dahulu selesai dari temannya, tetapi mereka tidak mengejek teman yang belakangan selesai, sebab guru menerangkan mereka semua pemenang hanya ada yang menjadi pemenang nomor 1 dan nomor berikutnya.

Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui permainan Yeye pada kategori sedang sampai tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada permainan yeye sebagai berikut:



**Tabel 8.10 Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak pada Permainan Yeye**

Kecerdasan Majemuk	Nila rata-rata	Keterangan
Lingustik	4.2	Tinggi
Logis-Matematis	4.5	Tinggi
Visual-Spasial	4.0	Sedang
Kinestetik	4.5	Tinggi
Musikal	4.5	Tinggi
Interpersonal	4.6	Tinggi
Intrapersonal	4.4	Tinggi
Naturalis	4.5	Tinggi
Ekskistensialis	4,6	Tinggi

## DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, M.A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>.
- Bimbingan, J., Indonesia, K., & Istirahayu, I. (2020). *Layanan Bk Melalui Aplikasi Permainan Tradisional*. 5(September), 39–41.
- Biniak, S. (2021). *No Title*. May.
- Camfield, C. (2020). *TopSCHOLAR® Learning to Jump Like Corbin Bleu : The Physics Behind Jump Rope*.
- Eler, N., & Acar, H. (2018). The effects of the rope jump training program in physical education lessons on strength, speed and VO 2 max in children. *Universal Journal of Educational Research*, 6(2), 340–345. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060217>.
- Elizabeth Loreda and Martha Cooper (1996). *The Jump Rope Book*. Workman Publishing Company. [ISBN 0-7611-0448-8](https://www.amazon.com/dp/0761104488).
- García-Pinillos, F., Lago-Fuentes, C., Latorre-Román, P. A., Pantoja-Vallejo, A., & Ramirez-Campillo, R. (2020). Jump-Rope Training: Improved 3-km Time-Trial Performance in Endurance Runners via Enhanced Lower-Limb Reactivity and Foot-Arch Stiffness. *International Journal of Sports Physiology and Performance*, 15(7), 927–933. <https://doi.org/10.1123/>



ijspp.2019-0529

- Hernandez, B. L. M., Gober, D., Boatwright, D., & Strickland, G. (2009). Jump Rope Skills for Fun and Fitness in Grades K-12. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 80(7), 15–41. <https://doi.org/10.1080/07303084.2009.10598352>.
- Heumann, K. J., & Murray, S. R. (2015). Jump Rope: “Tricks” of the Trade. *Strategies*, 28(5), 3–9. <https://doi.org/10.1080/08924562.2015.1066281>
- Huber, M. (2019). *Exploring the Community Integration and Involvement of Immigrant Children in the US through Jump Rope Camps*. [https://digitalcommons.wku.edu/stu\\_hon\\_theses/792/](https://digitalcommons.wku.edu/stu_hon_theses/792/).
- Madyawati, L., & Sulistyningtyas, R. E. (2020). *Local Culture Games for Post-Disaster Trauma Healing in Early Childhood*. 436, 508–512. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.106>.
- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>.
- Nissa, Heppy Zakiyatun. (2020). *Gross Motor and Social Development of Children Development Media of Traditional Jumping Rope Modification Game*. 2(9), 776–783.
- Nissa, Heppy Zakiyatun, Wahyu, M., & Hendratno, H. (2018). *Jump Rope Games Modification: Enhancing Children's Motor and social skills*. 212(2009), 217–220. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.48>.
- Siregar, Nofi Marlina (2016) , Pengembangan Model Permainan Tradisional Tali Merdeka Daerah Riau, dalam Prosiding Seminar FIK UNJ, Volume 01 Nomor 01.
- Older, W. (1998). Jumping's big secret. *Health*, 12(3), 32.
- Partavi, S. (2013). Effects of 7 weeks of rope-jump training on cardiovascular endurance, speed, and agility in middle school student boys. *Sport Science*, 6(2), 40–43.
- Paradisa, Tria, and Hesti Asriwandari. “Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di SD Negeri 94 Pekanbaru.” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, vol. 4, no. 2, Oct. 2017, pp. 1-15.
- Pratama, N. E., Mintarto, E., Kusnanik, N. W., & Pratama, N. E. (2018). The Influence of Ladder Drills And Jump Rope Exercise Towards Speed, Agility, And Power of Limb Muscle. *IOSR Journal of Sports and Physical Education (IOSR-JSPE)*, 5(1), 22–29. <https://doi.org/10.9790/6737-05012229>.



- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>.
- Sekhon, B. S., & Maniazhagu, D. (2018). Effects of Aerobic Training and Jump Rope Training on Flexibility of Overweight Children. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 5(5), 385–389.
- Town, R., & Islands, B. V. (2019). *Social Sciences in Universities*. 2(March).
- Tse, A. C. Y., Fong, S. S. M., Wong, T. W. L., & Masters, R. (2017). Analogy motor learning by young children: a study of rope skipping. *European Journal of Sport Science*, 17(2), 152–159. <https://doi.org/10.1080/17461391.2016.1214184>.
- Warsiyanti, Y. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Lompat Tali pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 179–187. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33838>.
- Woodard, N. (2020). *TRACE : Tennessee Research and Creative Exchange Jump Rope Connecting the Past , Present and Future*.
- Yang, X., Lee, J., Gu, X., Zhang, X., & Zhang, T. (2020). Physical Fitness Promotion among Adolescents: Effects of a Jump Rope-Based Physical Activity Afterschool Program. *Children*, 7(8), 95. <https://doi.org/10.3390/children7080095>.





# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TUAN DOSEP

## A. SEJARAH PERMAINAN TUAN DOSEP

Permainan tuan dosep ini termasuk permainan yang sudah hadir sejak terjadinya penjajahan zaman Belanda. Permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional dari Sulawesi Utara. Permainan tersebut terdiri atas 1 orang anak yang berprofesi sebagai si miskin. Kemudian dia meminta kepada kelompok yang memiliki banyak jumlahnya. Si miskin akan memilih anak dari si kaya, sambil berjalan maju dan menyebut nama anak yang akan dimintanya. Begitu seterusnya sampai kelompok anak yang banyak jumlahnya habis. Sangat sedikit informasi yang ditemukan tentang permainan ini. Permainan ini juga termasuk permainan yang jarang dimainkan anak-anak Indonesia, maupun anak Sulawesi Utara. Konon kabarnya permainan ini dibawa oleh penjajah Belanda yang memosisikan penjajah dan orang yang terjajah atau orang kaya dengan orang miskin (Murtafia'tun, 2018). Orang kaya adalah orang yang banyak satu kelompok sedang orang miskin adalah orang yang sendirian.

Asa menyatakan permainan tuan dosep merupakan salah satu permainan yang hampir punah. Hal ini disebabkan hadirnya *gadget*, berkurangnya

daerah terbuka untuk arena anak-anak bermain membuat mereka memilih permainan yang lebih praktis seperti *mobile games* (Assa, 2021). Padahal permainan *tuan dosep* merupakan salah satu dari 9 (sembilan) permainan anak Sulawesi Utara dan tidak ada di tempat lain di Indonesia. Sangat disayangkan jika permainan tradisional termasuk permainan *Tuan Dosep* hilang karena tidak pernah dimainkan anak-anak sebab dikalahkan permainan *online* yang canggih yang ada di android, komputer, atau *play station*. Oleh sebab itu, guru atau orangtua jangan membiarkan anak-anak hanya bermain permainan elektronik, ajaklah anak bermain di luar kelas atau rumah. Di antara permainan tradisional dari tahun 1950-an hingga 1990-an masih bisa diajarkan bagi tumbuh kembang anak, salah satunya permainan *Tuan Dosep*. Di Maluku Utara permainan ini diberi nama *Beta Kaya Kaya*, *Beta Miskin Miskin*.. *Mari Ete Mari O*. Permainan ini menggambarkan status sosial yang berbeda. Ada si kaya dan si miskin dalam permainan ini yang dimainkan dengan iringan lagu yang dinyanyikan berbalasan (<https://www.adakitanews.com/permainan-tradisional-anak-maluku/>).

Pelestarian permainan tradisional bukan tanpa alasan. Menurut Deputy Bidang Pengendalian dan Evaluasi Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) Rima Agristina, permainan tradisional sarat akan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Komite Permainan dan Olahraga Rakyat Tradisional Indonesia (KPOTI), Indonesia memiliki 2.600 jenis permainan. Sedangkan, negara lain tidak sampai seribu jenis permainan. Permainan *Tuan Dosep* mengajarkan negosiasi dan membangun komunikasi yang seajar antara yang kaya dan yang miskin. Ada juga yang menamakan permainan dengan nama permainan *Tuan Dosi* yang merupakan salah satu permainan anak Halmahera Utara (Kartianti *et al.*, 2020). *Tuan Dosi* ataupun *Tuan Dosep* merupakan permainan anak-anak Indonesia meskipun dengan nama yang berbeda. Di dalam penelitian ini yang digunakan adalah permainan tradisional *Tuan Dosep*.

## B. MANFAAT PERMAINAN TUAN DOSEP

Permainan *Tuan Dosep* telah dibuktikan dapat meningkatkan karakter peduli sosial lebih kuat pada siswa sebab terjadi perubahan hasil tes pada indikator sikap peduli sosial siswa kelas X di SMAN 1 Kandat Tahun ajaran 2019 (Setya *et al.*, 2019). Permainan *Tuan Dosep* juga telah dapat mereduksi perilaku agresif misalnya memukul, mencubit, menampar, menjahili teman, membentak, menghina, memaki, acuh tak acuh, menolak menjawab perta-



nyaan, mengejek, tidak mau mendengar kritikan orang lain terhadap dirinya (Kartianti *et al.*, 2020). Perubahan perilaku agresif ini terjadi sebab di dalam permainan Tuan Dosep ada nilai-nilai persahabatan yang dapat mendorong siswa menahan diri untuk menyakiti temannya dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Permainan Tuan Dosep dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini telah dilaksanakan di Raudhatu Athfal An Nida Deli Serdang. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah permainan ini dipilih sebab:

1. Permainan ini tidak sulit dimainkan;
2. Tidak memerlukan alat bermain yang canggih;
3. Mengasyikkan sebab dapat dipadukan dengan lagu-lagu anak;
4. Dapat dimainkan di dalam dan di luar ruangan; dan
5. Unik sebab jarang dimainkan di sekolah lain.

Menurut salah seorang guru di Raudhatu Athfal An Nida permainan ini dapat mengembangkan kemampuan anak berbicara dua arah sebab anak bermain saling bertanya dan menjawab. Kemudian anak-anak juga menyukai gambar-gambar yang dijadikan sarana bermain anak dalam percakapan antara tuan dan rakyatnya. Permainan ini mirip dengan permainan si kaya dan si miskin. Bedanya di dalam permainan ini rakyat bertanya kepada tuannya sebuah pertanyaan dan tuannya wajib menjawab pertanyaan tersebut. Kondisi ini melatih keberanian anak bertanya dan menjawab. Hal ini terbukti setelah memainkan permainan ini selama 1 (satu) bulan dengan durasi 2 kali dalam seminggu anak-anak menjadi lebih berani bertanya dan spontan menjawab serta menjadi lebih gembira ketika mendengarkan guru bercerita.

Secara umum nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Indonesia antara lain religiositas, integritas, nasionalisme, kerja sama, dan kemandirian. Oleh sebab itu permainan tradisional termasuk permainan tuan dosep seyogianya diberikan kepada anak sejak usia dini, sehingga di samping mengenal budayanya, mereka mendapatkan manfaat pendidikan karakter dari permainan tersebut (Hidayati, 2021). Sebagai sebuah permainan tradisional permainan tuan dosen mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi psikis anak usia dini antara lain kemampuan menjawab pertanyaan dan bertanya, daya ingat, kreativitas, kerja sama, kekompakan, hormat menghormati, balas budi, dan menghargai orang lain (Andriani, 2012). Menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan dasar yang meliputi kecerdasan kinestetik, kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematis, kecerdasan visual-spa-



sial, kecerdasan musikal, kecerdasan natural, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan spiritual (Saputra & Ekawati, 2017).

### C. PENGEMBANGAN PERMAINAN TUAN DOSEP

Pengembangan permainan Tuan Dosi telah digabungkan dengan permainan lainnya dari Halmahera Utara perang nama, leng kali leng, tuan dosi, jilo-jilo dan gate-gate kaki. Permainan Tuan Dosi diletakkan pada pertemuan ketiga. Pelaksanaan penelitian menggunakan prosedur dalam bimbingan kelompok. Dalam pertemuan kedua ini diberikan materi tentang “Persahabatan” oleh pemimpin kelompok dan juga praktik permainan tradisional Tuan Dosi. Seluruh pertemuan delapan pertemuan (Kartianti *et al.*, 2020). Integrasi permainan Tuan Dosi dan beberapa permainan lainnya dengan bimbingan kelompok telah dapat mengurangi perilaku agresif anak usia 7-9 tahun di daerah Gongga Pantai, Tobelo Timur, Maluku Utara. Melalui permainan tradisional yang telah dikombinasikan anak menjadi lebih mampu bersosialisasi dan mengendalikan diri serta emosinya. Mereka juga dapat bermain lebih baik sehingga perilaku agresif yang ditunjukkan menjadi berkurang dalam berinteraksi dengan teman-temannya.

Di Maluku Utara permainan ini dimainkan oleh banyak orang yang dibagi dalam 2 (dua) kelompok sama banyak yaitu si kaya dan si miskin. Si kaya dan si miskin akan berdiri berhadap-hadapan dalam barisan horizontal. Mereka akan bernyanyi berbalas-balasan sambil berjalan maju-mundur. Si kaya akan meminta salah satu dari si miskin untuk menjadi bagian mereka dan menyebutkan namanya dalam lagu. Si miskin akan memberikan pemain yang diminta si kaya dan pemain itu menjadi bagian dari mereka. Mereka akan terus bernyanyi berbalas-balasan sampai tertinggal satu pemain di kelompok si miskin. Biasanya sambil menyanyikan lagu:

Si kaya : Beta kaya kaya kaya mariete mario

Si Miskin : Beta miskin miskin mariete mario

Si Kaya : Betalah mau sorang dari pada kamong ..... (Menyebutkan jumlah orang dalam kelompok miskin) mariete mario

Si Miskin : Ose lah mau minta sama dari pada katong ..... (Menyebutkan jumlah orang dari kelompok mereka) mariete mario

Si Kaya : Betalah mau minta .... (Menyebutkan nama pemain) mariete mario

Si Miskin : Ambel dia par ose jua mariete mario



Permainan Tuan Dosep telah pernah dikembangkan menjadi teknik bimbingan klasikal dalam meningkatkan sikap kepedulian sosial pada siswa sekolah menengah atas di Kandat, Kediri. Permainan Tuan Dosep dipadukan dengan teknik bimbingan kelompok di mana di antara peserta ada yang menjadi tuan dan rakyat. Permainan ini menjadi menantang ketika rakyat harus berani mengemukakan kebutuhannya kepada tuannya. Sementara tuannya harus mampu memenuhi permintaan rakyatnya. Bimbingan klasikal dilakukan oleh guru BK untuk dengan materi masalah sosial dipandang sangat cocok dipadukan dengan permainan *The Legend Of Tuan Dosep* sebagai teknik bimbingan sebab permainan ini telah disain seperti *game* di mana yang dapat memecahkan masalah dipandang sebagai pemenang dan yang tidak dapat menyelesaikan masalah akan dinilai kalah. Unsur yang menantang dan cara memenangkannya yang sulit membuat siswa menjadi tertarik mengikuti permainan, sebab mayoritas siswa menyukai tantangan tambahan lagi cara menyelesaikannya harus dengan bekerja sama dengan temannya (Setya et al., 2019).



**Gambar 9.1 Permainan Tuan Dosep Modifikasi Level 1**

Sekolah RA An-Nida telah mengembangkan permainan ini menjadi 3 (tiga) level permainan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini. Level pertama anak-anak yang berperan sebagai rakyat memberikan satu pertanyaan kepada anak yang berperan menjadi tuan dan anak yang berperan menjadikan tuan menjawab pertanyaan dengan satu sampai 3 kata. Misalnya, anak menunjukkan gambar buah jambu dan bertanya buah



apa ini, maka anak yang berperan sebagai Tuan Dosep boleh menjawab itu buah jambu atau jambu merah yang manis. Bila anak bisa menjawab maka mereka berganti peran menjadi rakyat dan tuan. Tetapi jika salah satu mereka tidak bisa menjawab mereka dinyatakan kalah. Satu kelompok terdiri 2 orang anak untuk level 1.

Pada level 2 jumlah anak dalam kelompok menjadi 3-5 orang. Masing-masing anak melakukan hompimpa sebelum mulai main untuk menentukan siapa yang jadi tuan dan rakyat. Anak yang menang menjadi tuan dan anak yang kalah menjadi rakyat. Anak yang menjadi rakyat menunjukkan gambar-gambar sesuai tema yang telah disediakan guru dan anak yang menjadi tuan wajib menjawab pertanyaan rakyatnya. Pada level 2 anak wajib menjawab pertanyaan dalam kalimat pendek yang terdiri subjek dan predikat. Guru memberi contoh, misalnya anak menunjukkan gambar pisang dan bertanya buah apa ini, maka anak harus menjawab minimal pisang itu berwarna kuning dan enak dimakan. Pada level 2 (dua) anak-anak belajar menggunakan kalimat pendek dalam menjawab pertanyaan lawan mainnya. Di dalam kelompoknya mereka bergantian menjadi tuan dan rakyat. Jika semua sudah menjadi tuan dan rakyat, maka permainan berakhir. Kelompok pemenang adalah kelompok yang semua pemainnya dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan rakyat kepada tuannya. Pada level 2 (dua) permainan diiringi musik sebagai batas waktu bermain. Jika lagu telah selesai tapi kelompok belum selesai menjawab semua pertanyaan maka kelompok harus berhenti bermain.

Pada level 3 jumlah anak dalam kelompok menjadi 5-6 orang. Masing-masing anak melakukan hompimpa sebelum mulai main untuk menentukan siapa yang jadi tuan dan rakyat. anak yang menang menjadi tuan dan anak yang kalah menjadi rakyat. Anak yang menjadi rakyat menunjukkan gambar-gambar sesuai tema yang telah disediakan guru dan anak yang menjadi tuan wajib menjawab pertanyaan rakyatnya. Pada level 3 anak wajib menjawab pertanyaan dalam cerita pendek yang terdiri 2 sampai 5 kalimat. Guru memberi contoh, misalnya anak menunjukkan gambar kapal dan bertanya benda apa ini, maka anak harus menjawab minimal itu kapal laut untuk kenderaan di laut. Pengemudinya nakhoda dan tempat berlayarnya di laut. Pada level 3 (tiga) anak-anak belajar membuat cerita pendek dalam menjawab pertanyaan lawan mainnya. Di dalam kelompoknya mereka bergantian menjadi tuan dan rakyat. Jika semua sudah menjadi tuan dan rakyat maka permainan berakhir. Kelompok pemenang adalah kelompok yang semua pemainnya dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan rakyat kepada tuannya.





**Gambar 9.2 Permainan Tuan Dosep Modifikasi Level 2**



**Gambar 9.3 Permainan Tuan Dosep Modifikasi Level 3**

## **D. UJICoba PERMAINAN TUAN DOSEP**

### **1. Mengenal RA An-Nida**

RA An-Nida' terletak di Jalan Pembangunan Dusun III Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Sekolah ini didirikan pada tahun 2010 di bawah Yayasan Pendidikan Rahman Rahimah Siaga. Didirikan di atas tanah milik Yayasan dengan luas 490 m<sup>2</sup>. Memiliki guru sebanyak 3 (tiga) orang dan murid sejumlah 34 orang. Sekolah ini dipimpin Masnun, S.Pd.I. dan dibantu oleh 2 (orang) tata Usaha. Sekolah ini telah menjalin kerja



sama dengan beberapa perguruan tinggi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan manajemen. Di antaranya dengan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Sumatra Utara dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran anak-anak usia dini. Sekolah ini sedang dalam proses akreditasi dan telah banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang ditujukan untuk pengembangan anak dan guru. Visi sekolah: "Menjadi sekolah PAUD yang mendidik anak beriman, bertakwa, cerdas, dan gembira."



Gambar 9.4 Sekolah Raudhatul Athfal An-Nida

## 2. Implementasi Permainan Tuan Dosep untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk

Pengembangan permainan Tuan Dosep di RA An-Nida bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini. Masnun (Kepala sekolah An-Nida) menjelaskan bahwa permainan ini menantang anak berani bertanya dan menjawab sesuai pertanyaan yang diajukan anak yang bertanya. Di samping itu permainan ini dipandang dapat melatih kecerdasan logika matematika misalnya kemampuan memahami menang dan kalah. Kecerdasan musik misalnya kemampuan mengatur permainan sesuai dengan waktu lagu. Kecerdasan intrapersonal misalnya kemampuan bekerjasama. Kecerdasan intrapersonal kemampuan memberikan jawaban dengan cepat. Kecerdasan naturalis misalnya kemampuan menyebutkan jenis-jenis benda alam.



Kecerdasan eksistensialis misalnya memulai permainan dengan berdoa.

Berdasarkan pengamatan 2 (dua) orang guru yang menjadi mitra dalam penelitian ini, kecerdasan majemuk anak berkembang setelah melakukan anak mengikuti permainan Tuan Dosep sampai 3 (tiga) level sekaligus. Observasi kecerdasan majemuk dilakukan dengan menggunakan Lembar pengamatan terhadap 8 (delapan) orang anak yang bermain Tuan Dosep dari level 1 sampai level 3. Hasil observasi dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu:

0.-1.0 = Sangat rendah (SR)

1.1-2.0 = Rendah (R)

2.1-3.0 = Cukup (C)

3.1-4.0 = Sedang (S)

4.1-5.0 = Tinggi (T)

Hasil observasi guru terhadap kecerdasan majemuk anak usia dini sebagai berikut:

**Tabel 9.1 Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

A. Kecerdasan Linguistik		
No.	Pernyataan	Nilai
1.	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain	4
2.	Anak senang menceritakan pengalamannya bermainnya	4
3.	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	3
4.	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	3
5.	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	4
6.	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4
7.	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4
<b>Total Nilai:</b>		29
<b>Nilai Rata-rata</b>		4.1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Di dalam permainan Tuan Dosep anak selalu harus menjawab pertanyaan rakyatnya;
2. Selama bermain anak harus bergantian menjadi tuan dosep dan rakyat agar dapat memenangkan permainan;



3. Anak-anak juga diminta menceritakan hal-hal yang membuat mereka kalah dalam permainan tersebut;
4. Anak-anak juga diminta menuliskan nama benda-benda dalam gambar yang digunakan dalam permainan; dan
5. Anak-anak yang belum menjawab pertanyaan diminta menceritakan kesulitannya dalam bermain, sehingga guru dapat memberikan bantuan agar mereka dapat bermain lebih baik pada permainan berikutnya.

**Tabel 9.2 Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>B. Kecerdasan Logis -Matematis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	4
2.	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4
3.	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	4
4.	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	4
5.	Anak mengingat urutan permainan.	4
6.	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	4
7.	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	4
<b>Total Nilai:</b>		2,8
<b>Nilai Rata-rata</b>		4.0
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;
2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya kelompok mana yang lebih cepat selesai menjawab pertanyaan;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang ada di dalam gambar yang ditanyakan;
4. Mereka juga mencari cara-cara untuk menang misalnya dengan memperhatikan cara temannya yang pandai menjawab pertanyaan;



5. Mereka mengingat cara bermain berdasarkan level; dan
6. Mereka juga dapat menduga menang atau kalah berdasarkan kemampuan bermain temannya selama masa latihan.

**Tabel 9.3 Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>C. Kecerdasan Visual-Spasial</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak senang menggambar alat permainan.	4
2.	Anak suka melihat foto-foto bermain.	4
3.	Anak dapat memperkirakan jarak bermain.	4
4.	Anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang.	4
5.	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4
6.	Anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru.	4
7.	Anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		28
<b>Nilai Rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk untuk mewarnai gambar-gambar sebelum dimainkan;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Oleh sebab itu anak-anak suka melihat gambar-gambar mereka ketika bermain;
3. Dalam permainan ini anak terlihat juga mengatur jarak berdirinya dari teman-temannya agar dapat melihat gambar dengan jelas;
4. Sebelum bermain anak-anak selalu diam, ketika ditanya guru mereka menjawab sedang memikirkan bagaimana cara bisa menang dalam permainan; dan
5. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah bermain tuan dosep yang ada di dalam gambar.



**Tabel 9.4 Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>D. Kecerdasan Kinestetik</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak lincah dalam bergerak	4
2.	Anak bergerak seimbang	4
3.	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	4
4.	Anak menyukai permainan tuan dosep	4
5.	Anak mampu bermain dengan benar	4
6.	Anak selalu menang dalam bermain.	4
7.	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	5
<b>Total Nilai:</b>		29
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal membuat permainan Tuan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Permainan ini memberi kesempatan kepada anak untuk bergerak seimbang ketika bertanya dan menjawab dengan berjalan mundur dan maju;
2. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya tidak boleh keluar dari garisan lintasan antara rakyat dan tuan dosep; dan
3. Anak-anak sangat suka berlatih sehingga mereka dapat bermain dengan benar;
4. Ketekunan anak dalam bermain membuat mereka semua pernah menang dalam permainan secara bergantian atau bersamaan.

**Tabel 9.5 Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>E. Kecerdasan Musikal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bernyanyi dalam bermain.	4,5
2.	Anak bisa menghafal lagu yang mengiringi permainan.	4
3.	Anak senang mendengarkan musik saat bermain.	4
4.	Anak lebih senang bermain diiringi musik	4
5.	Anak cenderung bersenandung ketika bermain.	4
6.	Anak membuat suara berirama saat bermain	4



7.	Anak berteriak sambil bermain	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan musikall anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan nyanyian “ayo-ayo jangan malu-malu” dengan musik dari permainan level 1-3;
2. Anak-anak juga menunjukkan sikap lebih semangat bermain ketika nyanyian dan musik disertakan dalam permainan. Apalagi di dalam permainan ini musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai maka permainan selesai;
3. Mereka dibolehkan bernyanyi sambil bermain;
4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik yang mendorong mereka untuk menjawab pertanyaan dengan gerakan cepat dan tepat; dan
5. Bahkan anak-anak masih bernyanyi mengikuti suara lagu dan musik meskipun permainan telah berakhir.

**Tabel 9.6 Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>E. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak senang bermain bersama teman.	4
2.	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4
3.	Anak kompak dalam bermain	4
4.	Anak saling membantu dalam bermain	4
5.	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4
6.	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4
7.	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain	4.5
<b>Total Nilai:</b>		28
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi



Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok mulai level 2 sampai level 3. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan dengan baik;
2. Anak-anak harus menjawab pertanyaan temannya dengan cepat dan benar; dan
3. Pada level 3, anak-anak harus bekerja sama untuk menang, sebab mereka akan kalah jika kelompok lain lebih dahulu menyelesaikan permainannya dari gambar-gambar yang dibuat guru.

**Tabel 9.7 Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bermain sendirian	4
2.	Anak percaya diri dalam bermain.	4,5
3.	Anak mandiri dalam bermain.	4
4.	Anak berani mengambil risiko dalam bermain	4
5.	Anak suka mencoba permainan baru	4
6.	Anak bertekad untuk menang.	4
7.	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini merupakan permainan yang dilakukan anak secara individual. Pada kesempatan ini anak dilatih mandiri dalam bermain. Anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat menjawab pertanyaan temannya sendirian;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba menjawab pertanyaan meskipun awalnya dia tidak tahu tentang gambar yang ditanya; dan



4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain dalam kelompok pada level berikutnya.

**Tabel 9.8 Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>H. Kecerdasan Naturalis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak peduli kebersihan alat permainan.	4
2.	Anak suka bermain di luar ruangan	4,5
3.	Anak suka bermain di bawah pepohonan.	4
4.	Anak suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain.	4
5.	Anak dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan.	4
6.	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	4
7.	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan natrualis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan di dalam dan di luar ruangan, maka anak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan, misalnya anak membuang sampah terlebih dahulu sebelum bermain. Mereka mengatakan tidak nyaman bermain jika masih ada sampah;
2. Mereka juga suka mencari tempat teduh di halaman sekolah ketika bermain jika matahari bersinar terang;
3. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
4. Mereka juga mengetahui bahwa alat permainan Tuan Dosep yang mereka gunakan terbuat dari kertas yang dilapisi plastik sehingga mereka menjaga alat permainan tersebut agar tidak sobek; dan



5. Mereka selalu meminta bermain di luar ruangan jika tidak hujan sebab mereka merasa lebih leluasa bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan.

**Tabel 9.9 Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Tuan Dosep**

<b>I. Kecerdasan Esistensial</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memulai permainan dengan berdoa.	4
2.	Anak berdoa meminta menang dalam permainan	4
3.	Anak selalu mengucapkan salam ketika mulai bertanya	5
4.	Anak bersyukur ketika menang.	4
<b>Total Nilai:</b>		16
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Tuan Dosep dapat meningkatkan kecerdasan eksistensial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga selalu mengucapkan salam sebelum bertanya kepada temannya yang menjadi Tuan Dosep; dan
3. Mereka menunjukkan sikap gembira jika lebih dahulu selesai dari temannya, tetapi mereka tidak mengejek teman yang belakang selesai, sebab guru menerangkan mereka semua pemenang hanya ada uang menjadi pemenang nomor 1 dan nomor berikutnya.

Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui permainan Tuan Dosep pada kategori sedang sampai tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada permainan Tuan Dosen sebagai berikut:



**Tabel 9.10 Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak Pada Permainan Tuan Dosep**

Kecerdasan Majemuk	Nilai rata-rata	Keterangan
Lingustik	4.1	Tinggi
Logis-Matematis	4.1	Tinggi
Visual-Spasial	4.0	Sedang
Kinestetik	4.1	Tinggi
Musikal	4.1	Tinggi
Interpersonal	4.1	Tinggi
Intrapersonal	4.1	Tinggi
Naturalis	4.1	Tinggi
Esksitensialis	4.1	Tinggi

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Kartianti, S., Laluba, F., Tjepa, S., Laluba, R., Halimongo, K., & Balitang, Y. (2020). Mereduksi Perilaku Agresif Anak Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Permainan Tradisional Di Daerah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 139–142. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.849>.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Setya, D., Sancaya, A. D. I., Pd, M., Setyaputri, N. Y., Pd, M., Studi, P., & Dan, B. (2019). *Pengaruh Permainan The Lagend Of Tuan Dosep Sebagai Teknik Bimbingan Klasikal Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas X Sman 1 Kandat Tahun Ajaran 2019 Oleh : Irwan Saifudin Dibimbing Oleh : Surat Pernyataan Artikel Skripsi Tahun 2019*.





# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN LENGGANG ROTAN (*HULA HOOP*)

## A. SEJARAH PERMAINAN LENGGANG ROTAN/*HULA HOOP*

Permainan lenggang rotan/*hula hoop* merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia, bahkan sebagian ahli menganggap permainan ini merupakan permainan tradisional di berbagai negara di dunia. Masyarakat Yunani sejak tahun-tahun sebelum Masehi telah memainkan *hula hoop* dalam bentuk lingkaran yang dimainkan di pinggul. Permainan ini digunakan untuk latihan fisik, terutama masalah keseimbangan. Mereka menggunakan *hula hoop* yang terbuat bambu, kayu, rumput, logam, atau tanaman merambat. Sumber lain menyatakan *hulahop* telah dimainkan masyarakat Mesir Kuno sejak 3000 SM. Mereka memainkan *hula hoop* yang berbentuk lingkaran dan terbuat dari rotan di bagian pinggang. Sementara itu, sumber lain menambahkan bahwa masyarakat eskimo memainkannya dengan cara melemparkan *hula hoop* untuk melatih akurasi dalam melempar (Kompas, 05/03/2019).

Berita lain menginformasikan bahwa penamaan *hula hoop* berasal dari Inggris sejak ke-14. Masyarakat Inggris suka memainkan alat permainan ini,

mereka menamakannya “*hooping*” (melompat-lompat atau berputar-putar). *Hooping* bahkan digunakan oleh dokter-dokter Inggris untuk mengobati sakit pinggang hingga serangan jantung. Meskipun, saat itu belum ada bukti secara medis soal pengobatan. Williams (2017) menyatakan bahwa permainan *hula hoop* adalah permainan yang memerlukan latihan agar dapat bermain dengan baik. *Hula hoop* sebuah permainan dilakukan dengan terus berputar dengan gerakan osilasi dari titik tumpuan. *Hula hoop* berguna untuk melatih stabilitas dan ketergantungan pada gerakan tertentu (Caughey, T.K., 1960).

*Hula hoop* tidak hanya digunakan untuk olah raga tetapi digunakan juga sebagai alat bantu dalam menari. Di Lakota, *hula hoop* diikat dengan berbagai warna benar sebelum digunakan untuk alat bantu dalam menari. *Hula hoop* berbentuk lingkaran yang cukup besar berdiameter sekitar 28 inci (71 cm), dibuat oleh penari lingkaran untuk bergerak melewati bahu terbuat dari bahan alami seperti pohon rotan (tanaman yang lentur namun kuat), atau pipa plastik. Rotan direndam dalam air hingga melunak dan dapat dibentuk menjadi lingkaran. Ujung-ujungnya dibungkus dengan pengikat. Ikatan berwarna dililitkan di seluruh tabung sehingga alat tersebut dapat digunakan dalam tarian. Putih, kuning, merah, dan hitam adalah warna dari empat arah (utara, selatan, timur dan barat) yang melambang empat ras manusia (Bull, 1999).

Alat permainan *hula hoop* dipatenkan pada tahun 1871 oleh Albert Hill. *Rolling hoop* Hill berdiameter sekitar 12-20 inci (20-51 cm) dan didorong dengan pegangan sepanjang 20-27 inci (51-69 cm). Pegangan dan lingkarannya terbuat dari kayu dengan hasil akhir yang alami, tetapi gulungan yang menimbulkan kebisingan dicat dengan cerah. Saat ini sudah jarang ditemukan *hula hoop* atau simpai yang terbuat dari kayu atau rotan. *Hula hoop* modern diciptakan pada 1958 oleh Arthur K. “Spud” Melin dan Richard Knerr, tetapi anak-anak dan orang dewasa di seluruh dunia telah memainkannya sepanjang sejarah. Mereka berdua melihat anak-anak Australia memainkan *hula hoop* yang terbuat dari bambu yang biasanya memiliki diameter sekitar 70 sentimeter (28 inchi), sementara *hula hoop* untuk orang dewasa memiliki ukuran sekitar 1 meter (40 inchi). Mereka menciptakan *hula hoop* yang terbuat dari plastik. Mereka mempromosikannya di berbagai taman bermain daerah Los Angeles, California. Mereka mendemonstrasikan lingkaran itu kepada anak-anak, dan menamakannya *hula hoop*. Dalam waktu empat bulan, lebih dari 25 juta *hula hoop* terjual di Amerika Serikat dengan harga masing-masing \$1,98; di seluruh dunia, lebih dari 100 juta terjual pada tahun 1958 saja. Di Jepang, permainan *hula hoop* lingkaran itu dilarang sebagai protes



terhadap produk budaya Amerika. Pada puncak popularitasnya, Wham-O, Inc. memproduksi 20.000 lingkaran per hari; diperkirakan bahwa pipa plastik untuk semua *Hula hoop* yang dijual akan membentang di seluruh dunia lebih dari lima kali lipat.

Di Indonesia *hula hoop* disebut dengan berbagai nama yaitu permainan *hula hoop*, lenggang rotan atau simpai. Masyarakat Aceh, khususnya di daratan tinggi gayo sebagai daerah penghasil rotan, menyebutkan permainan ini dengan nama lenggang rotan sebab alat permainan yang digunakan terbuat dari rotan kecil yang dibuat melingkar seperti gelang besar. Rotan yang digunakan biasanya sebesar jempol tangan atau bisa lebih kecil. Rotan yang sudah dilingkarkan seperti gelang besar dimainkan di pinggang pemain sambil menggoyang-goyang atau memutar rotan di pinggangnya. Pemain yang rotannya terjatuh lebih dahulu dianggap kalah. Permainan ini umumnya terdapat di daratan tinggi gayo karena di daerah tersebut memang terdapat banyak rotan (Murtafi'atun, 2018: 26).

Ada juga yang menyebut permainan dengan nama permainan simpai. Asalnya dari Jawa Timur. Permainan ini telah dikenal anak-anak Indonesia sejak tahun 1950-an. Awalnya permainan ini selalu dimainkan anak-anak perempuan, tetapi saat ini permainan ini juga telah dimainkan anak laki-laki. Simpai merupakan suatu alat yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik dengan berat minimum 300 gram, simpai harus bulat, dengan diameter 60-75 cm untuk anak-anak dan 80-90 cm untuk dewasa. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa simpai merupakan suatu alat yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu, rotan atau plastik yang dapat digunakan untuk aktivitas gerak atau permainan individu maupun kelompok, yang dapat dimainkan dengan berbagai cara (Sarjana dan Sunarto, 2010). Faruq (2009) menambahkan simpai atau *hula hoop* adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan di mana saja.

Terlepas dari asal-usul permainan ini dari Indonesia atau dari negara lain, namun di dalam daftar nama-nama permainan tradisional Indonesia, *hula hoop* menjadi salah satu permainan tradisional dengan nama *hula hoop*, lenggang rotan, atau simpai. Permainan bermain *hula hoop* merupakan permainan sederhana dan membuat anak tidak bosan karena anak, karena selalu ingin mengulanginya dan membuat membuat anak penasaran (Novitasari et al., 2019). Permainan *hula hoop* juga dapat membuat anak suka terhadap



permainan di luar ruangan dan membuat mereka mampu mengembangkan imajinasi terhadap peran-peran yang dipilihnya sesuai dengan minatnya (Willett, 2015). Menurut responden permainan *hula hoop* awalnya tidak disukai anak. Mereka hanya memperhatikan *hula hoop* tanpa mau menyentuhnya, tetapi karena guru meletakkannya secara terus-menerus dan warna *hula hoop* yang berwarna warni serta guru selalu memperagakan permainan tersebut, akhirnya anak tertarik ikut bermain.

## **B. MANFAAT PERMAINAN LENGGANG ROTAN/ HULA HOOP**

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengetahui manfaat *hula hoop* dalam perkembangan anak usia dini. Lestari *et al* menyatakan bahwa permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kemampuan etnomatika dan karakter positif pada anak usia 8 tahun. Konsep matematika pada rotan *hula hoop* antara lain mengenal garis lengkung, sudut penuh 360°, lingkaran, dan aktivitas berhitung, yaitu menghitung luas, keliling, diameter, dan jari-jari lingkaran. Sementara nilai karakter yang muncul setelah bermain *hula hoop* antara lain sikap mandiri, percaya diri, dan keyakinan (Dini lestari, Urip Tise-ngati, 2020). Keduanya menyarankan agar para guru atau pengelola sekolah menggunakan permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan matematika awal dan karakter positif anak.

Willett menyatakan permainan *hula hoop* dalam bentuk maze dapat mengembangkan imajinasi anak dalam memilih peran-peran yang disukainya. Dia mengamati dua anak yang menggunakan permainan *hula hoop* dengan cara yang berbeda dengan temannya-temannya. Mereka bermain sambil mengembangkan pemahaman terhadap aturan bermain yang merupakan tata cara yang harus dipatuhi pemain. Mereka menganggap aturan tersebut seperti mengalahkan hantu. Mereka memandang *hula hoop* seperti gunung es dan di celahnya ada dunia. Mereka berperan sebagai pemburu dan berusaha memburu lawannya agar mereka menang dalam permainan. Hal ini muncul sebab mereka menyadari untuk menang mereka harus dapat menangkap musuh yang ada dalam *hula hoop*. Jika mereka tidak menang mereka akan dimakan hantu (Willett, 2015).

Permainan *hula hoop* juga meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Aspek-aspek motorik kasar yang berkembang dengan menggunakan *hula hoop* anak dapat melompat ke dalam *hula hoop* yang diawali dengan mengenalkan alat bermain *hula hoop* kemudian guru bermain *hula hoop*



sebagai contohkan kepada anak. Gerakan lain yang dipelajari anak berbalik arah ke dalam *hula hoop* dengan pola berbentuk lingkaran dan zig zag (Novitasari et al., 2019). Permainan *hula hoop* juga berguna untuk meningkatkan kebugaran jasmani seperti kecepatan, kekuatan, kelentukan, kelincahan, power, dan daya tahan (Bambang, 2019). Peningkatan *stability abilities* (berguling, menahan badan, gerakan aksial), *lokomotor abilities* (berlari, meloncat, melompat), dan *manipulative abilities* (meraih, melempar, menangkap, menendang, menyolok) juga merupakan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun yang telah mengikuti permainan *hula hoop* (Rahmayuni dan Hazizah, 2020).

Permainan *hula hoop* dapat mengembangkan sikap kerja sama anak. Permainan *hula hoop* yang dilakukan dengan cara berkelompok membuat anak berusaha untuk memenangkan kelompoknya (Kusna, 2017). Keterampilan sosial anak juga dapat dikembangkan dengan permainan *hula hoop* (Ali, 2021). Permainan *hula hoop* juga dapat menjadi pilihan untuk trauma healing pada anak-anak korban bencana alam (Madyawati & Sulistyaningtyas, 2020). Permainan *hula hoop* yang dimainkan bersama dengan permainan tradisional lainnya seperti bakiak, enggrang, dan engklek. Permainan *hula hoop* dapat melatih pernafasan anak bahkan meskipun dimainkan dengan imajinasi anak tanpa alat sampai (Zelazo dan Lyons, 2012). Penggunaan *hula hoop* dalam cara dilempar dan ditangkap bermanfaat bagi kesehatan anak (Poole, 2010).

Permainan *hula hoop* berguna juga untuk orang dewasa dengan tingkat manfaat yang berbeda berdasarkan ukuran *hula hoop* yang digunakan. *Hula hoop* yang lebih besar berguna bagi kontraksi isometrik volunter maksimum 46%-49% untuk *oblique* eksternal, erektor tulang belakang, dan *gluteus medius*, sedangkan aktivasi otot *gluteus maximus* dan *adductor longus* adalah dengan isometrik volunter maksimum 22% -29%. kontraksi. Adapun *hula hoop* yang lebih kecil cocok untuk aktivasi otot inti tingkat rendah yaitu untuk oblik eksternal, erektor tulang belakang, *gluteus medius*, *gluteus maximus*, dan *adductor longus* dengan kontraksi isometrik antara 13%–33% (Chen et al., 2019). Namun agar permainan ini benar-benar memberi manfaat bagi pemainnya terutama anak-anak, Garcia-Falgueras (2016) menyarankan pelatihan sebelum melakukan permainan agar permainan dapat dilakukan dengan lancar dan terkendali.

Pada anak sekolah dasar, permainan ini juga bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan fisik. Bermain *hula hoop* selama 6 hari terbukti dapat meningkatkan kemampuan melompat dan aktivitas fisik lainnya (Morris, 1999).



Permainan *hula hoop* yang dilakukan dengan bebas dan terstruktur memberikan manfaat yang berbeda pada anak. Permainan terstruktur mendorong anak untuk membuat permainan menjadi alat pengembangan asosiasi dengan pembenaran dan resolusi. Permainan dalam menjadi alat melakukan negosiasi kelompok untuk mendapat posisi menang dan kalah berdasarkan kelompoknya (Howe dan McWilliam, 2006). Bermain *hula hoop* yang menggunakan *ring* berbobot di pinggang selama 13 menit sehari dapat memberikan kebugaran tubuh bagi orang-orang yang mengalami obesitas. Di samping itu, dapat menjadi resistensi insulin bagi pengidap diabetes (Jack, 2019).

Permainan dengan terapi Nintendo Wii yang menggunakan *hula hoop* dalam salah satu permainannya menunjukkan bahwa setelah terapi Nintendo Wii, pasien mengalami retensi pembelajaran motorik dan mencapai manfaat berkelanjutan dalam retensi motorik melalui teknik tersebut (Carregosa *et al.*, 2018). Oleh sebab hasil penelitian Harrington (2014) menginformasikan bahwa *hula hoop* bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran, dan spiritual bagi anaknya. Permainan *hula hoop* dapat mengintegrasikan permainan yang bersifat fisik dengan pengenalan matematika, seperti angka 1 dan 0. Anak-anak ketika bermain mengenal angka 1 melalui orang dan 0 melalui bentuk *hula hoop* (Kitchen & Kitchen, 2013). Permainan *hula hoop* dengan petunjuk virtual semua individu memperoleh peningkatan dalam dimensi yang dievaluasi setelah aplikasi realitas virtual, dengan peningkatan umum 5,14%, bervariasi antara 1,9% dan 9,6%, pada dimensi berdiri, berjalan, berlari, dan melompat merupakan dimensi yang memperoleh persentase peningkatan yang lebih tinggi (Tannus & Ribas, 2016). Permainan *hula hoop* super sebagai bagian dari latihan aerobik “*Wii Fit*” yang dipilih selama 20–26 menit sehari, 5 hari seminggu dapat meningkatkan metabolisme tubuh (Xian, *et al.*, 2014).

Dari berbagai informasi di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *hula hoop* bermanfaat untuk semua usia. Permainan ini juga bermanfaat bagi kesehatan, perkembangan fisik, dan kebugaran fisik serta dapat mengatasi berbagai penyakit fisik seperti diabetes, jantung, atau obesitas. Permainan *hula hoop* juga dapat meningkatkan perkembangan sosial misalnya kerja sama, kognitif misalnya kemampuan matematika, imajinasi misalnya kemampuan menyesuaikan gerakan dengan irama, dan emosional misalnya kesabaran. Bahkan permainan *hula hoop* dapat mengembangkan karakter dan mengatasi trauma anak korban bencana alam. Permainan *hula hoop* juga dapat mengembangkan kemampuan sikap kompetisi dan kekompakan kelompok pada anak. Bahkan permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.



### C. PENGEMBANGAN PERMAINAN LENGANG ROTAN/ *HULA HOOP*

Permainan *hula hoop* atau lenggang rotan pada awalnya dimainkan dengan menggunakan alat bermain rotan kecil sebesar jempol tangan yang dibuat melingkar seperti gelang besar (Dini lestari, Urip Tisengati, dan Sugiyono, 2020). Sekarang alat permainan *hula hoop* sudah ada yang terbuat dari plastik yang diberi warna-warni. *Hula hoop* rotan atau plastik dilingkarkan di pinggang dan dimainkan dengan cara menggoyangkannya di pinggang. Bagi pemain yang *hula hoop*-nya terjatuh lebih dahulu dianggap kalah. Ini merupakan permainan dasar *hula hoop*. Namun sejalan dengan perkembangan zaman, permainan *hula hoop* telah dikembangkan oleh para peneliti dengan tujuan memperkenalkan permainan ini kepada peserta didik atau orang dewasa. Pengembangan permainan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti lewat uji coba permainan ini.

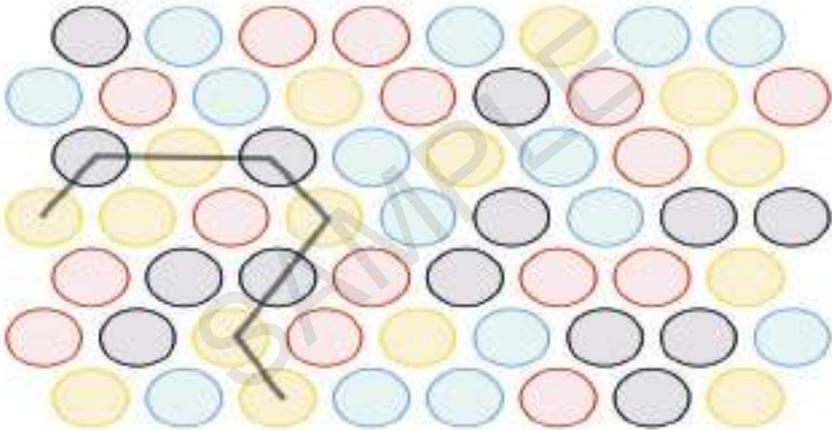
Lahelma dan rekan telah mengembangkan permainan *hula hoop* dengan menambahkan berat pada *hula hoop* sehingga beratnya menjadi 1,5 kilogram. *Hula hoop* ini diputar pemainnya di pinggang sambil berjalan dan bergerak ke kanan ke kiri, ke muka dan ke belakang serta dijaga agar tidak jatuh dari pinggang pemainnya. Pengembangan permainan ini bertujuan menurunkan obesitas pada pemainnya. *Hula hoop* yang digunakan lebih kecil tetapi ditambahkan dengan pemberat alat permainan seperti cincin atau benda lainnya yang digantung pada *hula hoop* (Lahelma et al., 2019). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok yang bermain dengan *hula hoop* lebih mengalami penurunan badan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok yang berjalan kaki.

Permainan *hula hoop* dalam bentuk maze telah dikembangkan oleh Willet, di mana *hula hoop* diletakkan di tanah dengan berbagai warna. Para pemain harus melompati *hula hoop* yang berwarna sama dan menghindari *hula hoop* yang warnanya berbeda sebagai *hula hoop* yang tidak boleh dilompati (Willet, 2015). Anak-anak yang melompati *hula hoop* berikutnya harus memastikan tidak melompati warna yang salah sebab di dalam warna yang salah itu ada hantu atau zombi di dalam *hula hoop* tersebut. Istilah yang digunakan anak-anak untuk *hula hoop* yang tidak boleh dilompati. Jika mereka melompati *hula hoop* dengan warna yang berbeda, maka pemain menjadi kalah dan tidak dapat bermain lagi.

Permainan *hula hoop* dengan nama dengan trik helikopter. Trik helikopter merupakan campuran keseimbangan, melempar dan rotasi *hula hoop*. Trik ini dilakukan dengan berdiri tegak dan memegang sebuah *hula hoop*



besar serta memutar *hula hoop* ke belakang dan ke depan. Kemudian *hula hoop* diputar di bagian pinggang, lalu di putar di bagian lutut. Selanjutnya permainan diganti dengan menggunakan 5 *hula hoop* kecil. Cara melakukan permainan ini, pertama letakkan *hula hoop* kecil di atas bahu dan tahan agar *hula hoop* kecil tidak jatuh, ketika pemain mengangkat satu kaki. Kemudian anak mengambil 4 *hula hoop* dan melemparkan ke muka, ke kiri, ke kanan dan ke belakang, sementara *hula hoop* di dahinya tidak boleh jatuh. Setelah selesai dengan *hula hoop* kecil sekarang anak bermain dengan *hula hoop* satu di pinggang dan satu di atas bahu diputar ke muka, ke belakang, ke kiri dan ke kanan seperti helikopter berputar. Untuk dapat memainkan ini dengan baik seseorang harus berlatih keseimbangan pada bahu dan kaki (Sobolieva, 2017)



**Gambar 10.1. Hula Hoop Maze**

Permainan *hula hoop* dapat dilakukan dengan tiga langkah: 1) guru menyusun *hula hoop* di atas tanah kemudian anak melompati *hula hoop* dengan satu dan dua kaki. 2) Anak-anak berlari ke dalam *hula hoop* yang diletakkan guru dengan berlomba antar-anak. 1) Anak melempar dan menangkap *hula hoop*. Pada saat ini ada anak yang berposisi sebagai pelempar *hula hoop* dan anak lain menjadi penangkap *hula hoop* (Hakiki & Khotimah, 2020). Permainan *hula hoop* model ini cocok untuk anak-anak yang baru mengenal permainan *hula hoop* sebab anak-anak tidak perlu menggoyang *hula hoop* di pinggangnya. Mereka menjadi *hula hoop* seperti lingkaran atau cakram yang dilompati, dikejar, dilempar, dan ditangkap.



Pengembangan permainan *hula hoop* juga telah dilakukan Trimi (2019) dengan menggunakan level bermain. Level bermain menjadi 3 (tiga) level. Level pertama *hula hoop* dimainkan secara individual atau sendirian dengan menggunakan gelang berukuran besar yang terbuat dari plastik. *Hula hoop* plastik diletakkan di area perut dan pinggang lalu diputar. Sebelum memainkan *hula hoop*, anak diberikan kesempatan mengamati, mencoba, dan berlatih menggunakan *hula hoop*. Guru memberi contoh memainkan *hula hoop* di depan anak-anak. Jika anak berhasil menyelesaikan *hula hoop* level 1 sesuai target, yaitu dapat menyelesaikan permainan memutar *hula hoop* di pinggang dan perut tanpa jatuh selama 2 menit. Anak yang berhasil memainkan permainan *hula hoop* level dapat melanjutkan permainannya ke level 2.

Permainan *hula hoop* level 2 juga dimainkan 4-6 orang orang anak dalam kelompok. Mereka menggerakkan *hula hoop* sambil berjalan dalam pola lingkaran yang telah disediakan. Di dalam pelaksanaan permainan *hula hoop* level 2, anak-anak harus memainkan *hula hoop* dengan cara memutar-nya di pinggang dan perut sambil berputar dalam lingkaran. Pada level ini guru menggunakan musik. Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan kriteria tidak ada anggota yang terjatuh *hula hoop*-nya selama bermain dan sampai musik berhenti. Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan sampai musik berakhir sesuai dengan aturan. Jika kelompok berhasil memenangkan permainan pada level 2, maka mereka dapat melanjutkan ke kelompok 3.

Pada level 3, permainan *hula hoop* dimainkan 3 (tiga) orang anak secara estafet. Anak berdiri pada satu garis lintasan. Anak-anak memutar *hula hoop* di perut dan pinggangnya sambil berjalan lurus kemudian menyerahkan *hula hoop* kepada teman satu timnya yang berdiri dalam posisi berdiri di hadapannya. Guru membuat formasi berdiri anak menjadi tiga kelompok berbanjar. Anak yang berdiri paling depan harus berjalan sambil memutar *hula hoop* menuju teman satu tim yang berada di depannya. Setelah tiba pada lintasan yang dituju anak, maka anak tersebut menyerahkan *hula hoop* kepada teman di depannya. Begitu seterusnya sampai pada pemain ketiga. Pemain ketiga berjalan atau berlari cepat dengan tetap memutar *hula hoop* di pinggangnya menuju garis finish. Tim yang paling duluan tiba di garis finish ditetapkan sebagai pemenang. Jika anak dapat menyelesaikan permainan level 3, maka anak telah menyelesaikan permainan *hula hoop*.



## D. PENGEMBANGAN KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PERMAINAN *HULA HOOP*

### 1. Mengetahui Taman Kanak-kanak Citra Indonesia I

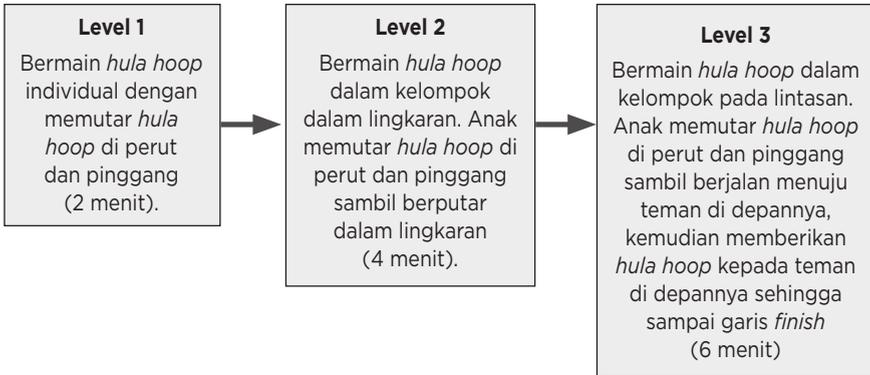
Taman Kanak-kanak swasta Citra Indonesia terletak di jalan Klambir V gg. Kalpataru No. 7 Tanjung Gusta, Medan Helevetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini berdiri pada 14 Agustus 1993. Saat ini sekolah ini dipimpin oleh Rahmawati Saragih, S.Pd. dan dibantu 3 (tiga) orang guru yaitu Trimi Juliana Saragih, M.Psi., Nofrita Handayani S.Pd., dan Neni, S.Pd. Sekolah ini terdaftar di Dinas Pendidikan Kota Medan dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10259406 dengan akreditasi C. Jumlah murid 30 orang, yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Pada tahun 2019 salah seorang guru sekolah ini, Trimi Juliana Saragih, M.Psi., telah mengembangkan permainan *hula hoop* menjadi 3 (tiga) level sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studinya di program studi Magister Psikologi Universitas Medan Area. Permainan itu tetap digunakan di sekolah ini sampai saat ini. Pada awalnya permainan ini dikembangkan untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini, tetapi berdasarkan pengamatan guru selama penelitian permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak.



Gambar 10.2. Taman Kanak-Kanak Citra Indonesia

Pengembangan permainan *hula hoop* menjadi 3 (tiga) level dapat digambarkan sebagai berikut:





## 2. Alat Bermain

Alat permainan yang digunakan dalam permainan ini, yaitu:

- 1) *Hula hoop* yang terbuat dari plastik dengan diameter 60 centimeter sebanyak anak yang akan bermain.



**Gambar 10.3.**  
*Hula Hoop Plastik*

- 2) Tali rafia atau tali plastik hitam.



**Gambar 10.4.**  
*Tali Plastik*



- 3) *Tape recorder, loud speaker* dan *file* musik.



**Gambar 10.5.**  
***Tape Recorder dan Loud Speaker***

### **3. Cara Bermain**

Permainan dilakukan dengan 3 (tiga) level. Level 1 adalah bermain *hula hoop* yang diputar di perut dan pinggang secara mandiri selama 2 menit. Level 2 dilakukan dengan memainkan *hula hoop* yang diputar di perut dan pinggang dalam kelompok yang berbentuk lingkaran. Level 3 dilakukan dengan memainkan *hula hoop* yang diputar di perut dan pinggang sambil berjalan maju ke depan dalam kelompok yang berbaris berbanjar. Anak pertama memberikan *hula hoop* ke pada anak berikutnya setelah memainkan *hula hoop* yang diputar di perut dan pinggang sambil berjalan mendekati teman berikutnya, sehingga yang terakhir berkewajiban membawa *hula hoop* ke garis *finish*. Berikut ini penjelasan permainan tiap level.

#### **a. Permainan *Hula hoop* Level 1**

Cara bermain level 1 dilakukan dalam 4 (empat) yaitu tahapan lingkungan main, tahapan sebelum main (kegiatan pemanasan), tahapan saat bermain (kegiatan inti), dan tahapan setelah bermain (kegiatan pendinginan) sebagai berikut:

##### **1) Tahapan Lingkungan Main**

Tahapan lingkungan main merupakan langkah awal yang dipersiapkan guru sebelum anak-anak bermain. Guru meletakkan *hula hoop* di lantai sehingga mudah diambil anak dan membuat garis pembatas antar-anak de-



ngan dengan tali plastik, agar anak tidak menabrak temannya dalam bermain. Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk penilaian anak.

## 2) Tahapan Sebelum Main (Kegiatan Pemanasan)

- a. Visualisasi kreatif dengan senam fantasi sebagai kegiatan pemanasan.
- b. Membahas permainan yang akan dilaksanakan.

## 3) Tahapan Saat Bermain (Kegiatan Inti)

Dalam tahapan ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba bermain *hula hoop*. Guru harus memperhatikan keadaan anak saat mereka bermain, sehingga guru dapat mengarahkan kegiatan bermain anak dan tidak salah dalam memberi dukungan (motivasi) secara individu. Kegiatan inti bertujuan mengaktifkan perhatian, kemampuan, dan emosi anak. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, konsentrasi, tekun dan mandiri dalam bermain *hula hoop* secara individual.

## 4) Tahapan Setelah Bermain (Kegiatan Pendinginan)

Kegiatan pendinginan diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama setelah anak-anak bermain *hula hoop*. Setelah bernyanyi anak dan guru melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak dapat memaknai kegiatan yang dilaksanakan. Anak juga diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan mempertajam ingatan.

Langkah-langkah permainan level 1 dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 10.6. Langkah-langkah Bermain Lenggang Rotan/*Hula Hoop* Level 1**

(Gambar dipublikasikan dengan izin pemilik gambar)



## **b. Permainan *Hula Hoop* Level 2**

Cara bermain level 2 juga dilakukan dalam 4 (empat) yaitu tahapan lingkungan main, tahapan sebelum main (kegiatan pemanasan), tahapan saat bermain (kegiatan inti), dan tahapan setelah bermain (kegiatan pendinginan) sebagai berikut:

### **1) Tahapan Lingkungan Main**

Tahapan lingkungan main merupakan langkah awal yang dipersiapkan guru sebelum anak-anak bermain. Guru meletakkan *hula hoop* di lantai sehingga mudah diambil anak dan membuat garis lingkaran dengan tali plastik, agar anak tetap bermain di dalam kelompoknya. Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk penilaian anak.

### **2) Tahapan Sebelum Main (Kegiatan Pemanasan)**

- a. Anak memainkan level 1 secara individual sebelum masuk ke level 2.
- b. Membahas permainan yang akan dilaksanakan.

### **3) Tahapan Saat Bermain (Kegiatan Inti )**

Dalam tahapan ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba bermain *hula hoop* dalam lingkaran. Guru harus memperhatikan keadaan anak saat mereka bermain, sehingga guru dapat mengarahkan kegiatan bermain anak dan tidak salah dalam memberi dukungan (motivasi) secara individu dan kelompok. Kegiatan inti bertujuan mengaktifkan perhatian, kemampuan, dan emosi anak. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, konsentrasi, tekun dan mandiri dalam bermain *hula hoop* berkelompok dan bermain dalam lingkaran.

### **4) Tahapan Setelah Bermain (Kegiatan Pendinginan)**

Kegiatan pendinginan diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama setelah anak-anak bermain *hula hoop*. Setelah bernyanyi anak dan guru melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak dapat memaknai kegiatan yang dilaksanakan. Anak juga diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan mempertajam ingatan.

Langkah-langkah permainan level 2 dapat digambarkan sebagai berikut:





**Gambar 10.7. Langkah-langkah Bermain Lenggang Rotan/*Hula Hoop* Level 2**

(Gambar dipublikasikan dengan izin pemilik gambar)

### c. Permainan *Hula hoop* Level 3

Cara bermain level 3 juga dilakukan dalam 4 (empat) yaitu tahapan lingkungan main, tahapan sebelum main (kegiatan pemanasan), tahapan saat bermain (kegiatan inti), dan tahapan setelah bermain (kegiatan pendinginan) sebagai berikut:

#### 1) Tahapan Lingkungan Main

Tahapan lingkungan main merupakan langkah awal yang dipersiapkan guru sebelum anak-anak bermain. Guru meletakkan *hula hoop* di lantai sehingga mudah diambil anak dan membuat garis pembatas antar kelompok



dengan dengan tali plastik, agar anak mengikuti garis ketika meminta *hula hoop* kepada temannya satu tim. Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk penilaian anak.

## 2) Tahapan Sebelum Main (Kegiatan Pemanasan)

- a. Anak-anak memainkan level 2 sebagai pemanasan.
- b. Membahas permainan yang akan dilaksanakan.

## 3) Tahapan Saat Bermain (Kegiatan Inti)

Dalam tahapan ini guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba bermain *hula hoop* dalam lingkaran. Guru harus memperhatikan keadaan anak saat mereka bermain, sehingga guru dapat mengarahkan kegiatan bermain anak dan tidak salah dalam memberi dukungan (motivasi) untuk bekerja sama dalam tim. Kegiatan inti bertujuan mengaktifkan perhatian, kemampuan dan emosi anak. Kegiatan ini memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, konsentrasi, dan bekerja sama dalam bermain *hula hoop* dalam tim.

## 4) Tahapan Setelah Bermain (Kegiatan Pendinginan)

Kegiatan pendinginan diisi dengan kegiatan bernyanyi bersama setelah anak-anak bermain *hula hoop*. Setelah bernyanyi anak dan guru melakukan diskusi atau tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah berlangsung pada hari itu sehingga anak dapat memaknai kegiatan yang dilaksanakan. Anak juga diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman yang telah dilakukan satu hari bersama guru dan teman dengan tujuan mempertajam ingatan.

Langkah-langkah permainan level 3 dapat digambarkan sebagai berikut:





**Gambar 10.8. Langkah-langkah Bermain Lenggeng Rotan/*Hula Hoop* Level 2**

(Gambar dipublikasikan dengan ijin pemilik gambar)

Setelah dilakukan latihan bermain pada tiap level selama 2 minggu dan anak-anak sudah memahami aturan bermain pada tiap level, maka pada minggu ketujuh permainan ini dimainkan anak dari level 1 sampai level 3 sekaligus. “Anak-anak sudah mampu memainkan permainan dari level 1 sampai level 3 dengan durasi waktu antara 10-15 menit”, jelas bu Trimi sebagai pengembang permainan ini sekaligus guru TK Citra Indonesia. “Saya tidak pandai bermain *hula hoop* sebab itu saya sangat tertantang mengembangkan permainan ini, tetapi semua anak-anak di sini mampu bermain *hula hoop*, mungkin karena mereka masih kecil mereka lebih mudah mempelajari-



nya”, tambah bu Trimi. “Kami meminta bantuan guru yang bisa bermain dan anak-anak sekolah dasar yang ada di lingkungan sekolah yang sudah mahir bermain *hula hoop*, mereka melatih anak-anak,” tambah bu Novi. Bu Trimi menambahkan, “semua anak-anak menyukai permainan ini, meskipun pada awalnya mereka tidak tertarik sebab permainan ini belum pernah dimainkan di sekolah dengan sengaja. Orangtua juga antusias melihat anak-anaknya pandai bermain *hula hoop*.”

Permainan ini juga dapat mengalihkan perhatian anak dari bermain *handphone*. “Ada anak yang lebih suka bermain *hula hoop* daripada melihat *handphone* ketika orang tuanya menemani mereka bermain di sekolah,” jelas Trimi. Para guru menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat mengalihkan perhatian anak dari *gadget*. Permainan tradisional juga melibatkan banyak gerakan fisik sehingga anak-anak menjadi lebih aktif, bugar, dan tidak mengantuk. Anak-anak segera mengambil *hula hoop* yang terletak di tempat bermain, jika mereka sedang belajar atau bermain di luar kelas. Anak-anak tidak bosan mencoba meskipun kadang-kadang mereka selalu menjatuhkan *hula hoop* dari pinggangnya ketika sedang bermain. Tetapi mereka terus mencoba dan saling mengajari.

## **E. KECERDASAN MAJEMUK DALAM PERMAINAN LENGGANG ROTAN/HULA HOOP**

Pengembangan permainan lenggang rotan/*hula hoop* di TK Citra Indonesia pada awalnya bertujuan untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak. Trimi menjelaskan bahwa permainan ini menantang anak untuk tekun berlatih dan terus menemukan cara-cara bermain yang cocok untuk dirinya agar dapat memenangkan permainan. Di samping itu permainan ini dipandang dapat melatih kemandirian anak sebab anak tidak dapat mengandalkan teman dalam bermain, karena sebuah *hula hoop* tidak dapat dimainkan berdua, meskipun permainannya dapat dimainkan beramai-ramai. Ujicoba permainan dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pada tiap level sebelum dimainkan sekaligus dengan 3 (tiga) level. Berikut ini adalah peningkatan ketekunan dan kemandirian anak usia dini pada tiap level permainan.

Data di atas menunjukkan bahwa pada level 3, semua anak telah mencapai target penelitian dengan nilai rata-rata 3,8 (berkembang sangat baik) pada variabel ketekunan dan nilai rata-rata 3,6 (berkembang sangat baik) pada variabel kemandirian. Ketekunan anak diperlihatkan dengan kemampuan mengemukakan pendapat, bersikap mengkritik dalam belajar, memiliki



rasa percaya diri yang kuat, yakin dengan kemampuan sendiri, kuat berpegang pada pendirian, memiliki prinsip yang kuat, tidak mudah berubah pada pendirian, mampu mempertahankan pendirian tertantang untuk mengerjakan hal yang lebih sulit, mampu berkerja sama dengan teman, memecahkan masalah, dapat bekerja sama dengan guru, dan mampu berdiskusi. Adapun kemandirian diperlihatkan anak dengan kemampuan berteman dengan teman baru, berinteraksi dengan orang lain, mengendalikan diri, menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, menerima kekalahan dengan lapang dada, menahan marah, menunggu giliran, mentaati aturan, kreatif dan inovatif, terampil, memiliki motivasi yang besar, dan senang melakukan tugas.

**Tabel 10.1. Peningkatan Ketekunan Anak dan Kemandirian Anak Melalui Permainan Lenggang Rotan**

Variabel	Indikator	Rata-rata Capaian Anak (Skala 1-4)		
		Level 1	Level 2	Level 3
Ketekunan		Level 1	Level 2	Level 3
	1. Dapat mempertahankan pendapatnya	2,25	3	3,5
	2. Tidak mudah melepaskan yang diyakini	2,5	3	4
	3. Senang mencari dan memecahkan masalah	2,75	3,5	4
	<b>Rata-rata</b>	2,5	3,2	3,8
Kemandirian	1. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan	2	2,75	3,25
	2. Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya	2,5	3	4
	3. Mampu mengembangkan diri (motivasi intrinstik)	3	3,5	3,5
	<b>Rata-rata</b>	2,5	3,1	3,6

Catatan: Nilai Tertinggi 4

Meskipun pada awalnya permainan *hula hoop* ditujukan untuk mengembangkan ketekunan dan kemandirian, namun berdasarkan pengamatan guru ditemukan bahwa permainan ini juga mampu mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Pengembangan kecerdasan majemuk dalam permainan *hula hoop* dimungkinkan sebab permainan ini berkaitan dengan kecerdasan bahasa misalnya kemampuan bercerita setelah bermain, kecerdasan logika matematika misalnya kemampuan memahami menang dan kalah. Kecerdasan visual spasial misalnya kemampuan mengambil jarak ketika bermain. Kecerdasan kinestetik misalnya kemampuan bergerak dengan lincah. Kecerdasan musik misalnya kemampuan mengatur gerakan sesuai irama.



Kecerdasan intrapersonal misalnya kemampuan bekerja sama. Kecerdasan intrapersonal kemampuan bermain sendiri. Kecerdasan naturalis misalnya kemampuan menyebutkan sumber-sumber alat permainan. Kecerdasan eksistensial misal nya memulai permainan dengan berdoa.

Berdasarkan pengamatan 2 (dua) orang guru yang menjadi mitra dalam penelitian ini, kecerdasan majemuk anak berkembang setelah melakukan anak mengikuti permainan *hula hoop* sampai 3 (tiga) level sekaligus. Observasi kecerdasan majemuk dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap 6 (enam) orang anak yang bermain *hula hoop* dari level 1 sampai level 3. Hasil observasi dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu:

- 0.-1.0 = Sangat rendah (SR)
- 1.1-2.0 = Rendah (R)
- 2.1-3.0 = Cukup (C)
- 3.1-4.0 = Sedang (S)
- 4.1-5.0 = Tinggi (T)

Hasil observasi guru terhadap kecerdasan majemuk anak usia dini sebagai berikut:

**Tabel 10.2. Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

A. Kecerdasan Linguistik		
No.	Pernyataan	Nilai
1.	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain.	5
2.	Anak senang menceritakan pengalaman bermainnya.	4,5
3.	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	4
4.	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	4,5
5.	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	4,5
6.	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4
7.	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4,5
<b>Total Nilai:</b>		31
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,4
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini hal-hal berikut:



1. Di dalam permainan *hula hoop* yang berkelompok anak selalu melakukan diskusi dengan temannya untuk memenangkan permainan dari tim lain;
2. Setelah bermain anak-anak selalu diminta menceritakan pengalaman bermain dan cara-cara yang dilakukan agar dapat memenangkan permainan;
3. Anak-anak juga diminta menceritakan hal-hal yang membuat mereka kalah dalam permainan *hula hoop*;
4. Anak-anak juga diminta menuliskan nama teman-teman dalam kelompok sebelum permainan *hula hoop* dilakukan;
5. Anak-anak yang belum bisa bermain dengan baik diminta menceritakan kesulitannya dalam bermain, sehingga guru dapat memberikan bantuan agar mereka dapat bermain *hula hoop* lebih baik pada permainan berikutnya; dan
6. Tidak ada larangan bermain sambil berbicara dalam permainan *hula hoop*. Anak-anak bebas berekspresi misalnya berteriak karena menang atau mengatur temannya agar timnya tidak kalah.

**Tabel 10.3. Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

<b>B. Kecerdasan Logis-Matematis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	4,5
2.	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4
3.	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	4,5
4.	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	4
5.	Anak mengingat urutan permainan.	4
6.	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	4
7.	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	4
<b>Total Nilai:</b>		29
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:



1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;
2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya, yang lebih cepat selesai atau yang pemain yang simpainya tidak pernah jatuh selama bermain;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang berkaitan dengan level permainan dan jumlah pemain;
4. Mereka juga mencari cara-cara untuk menang misalnya dengan memperhatikan cara temannya yang pandai bermain *hula hoop*;
5. Mereka mengingat cara bermain berdasarkan level;
6. Mereka diberi kebebasan mencoba alat permainan pada waktu bermain, sehingga mereka selalu mencoba agar dapat bermain *hula hoop* dengan baik, meskipun pada awalnya menurut para guru anak-anak tidak tertarik bermain *hula hoop* sebab sebagian besar anak tidak mengenal permainan ini. Untuk membuat mereka tertarik guru memainkan permainan tersebut di depan anak-anak, sehingga menimbulkan rasa penasaran pada anak untuk mencoba dan ikut bermain; dan
7. Mereka juga dapat menduga menang atau kalah berdasarkan kemampuan bermain temannya selama masa latihan.

**Tabel 10.4. Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

C. Kecerdasan Visual-Spasial		
No.	Pernyataan	Nilai
1	Anak senang menggambar alat permainan.	4
2	Anak suka melihat foto-foto bermain.	4
3	Anak dapat memperkirakan jarak bermain.	4
4	Anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang.	4
5	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4
6	Anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru.	4
7	Anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		28
<b>Nilai Rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang



Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk menggambar alat-alat permainan atau benda-benda yang disukainya. Biasanya sebagian anak menggambar *hula hoop* karena mereka baru saja memainkan alat permainan tersebut;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Oleh sebab itu, anak-anak suka melihat gambar-gambar mereka ketika bermain, termasuk permainan *hula hoop* dan mereka memberi komentar terhadap gambar tersebut;
3. Dalam permainan ini anak terlihat juga mengatur jarak berdirinya dari teman-temannya agar leluasa memutar simpai di pinggangnya;
4. Sebelum bermain anak-anak selalu diam, ketika ditanya guru mereka menjawab sedang memikirkan bagaimana cara bisa menang dalam permainan;
5. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah bermain *hula hoop* yang ada di dalam gambar;
6. Anak-anak sangat suka melihat gambar-gambar yang menjadi langkah-langkah bermain. Pada saat seperti itu mereka selalu mengabaikan penjelasan guru. Mereka lebih asyik melihat gambar-gambar bermain; dan
7. Anak-anak dapat mencoret-coret cara bermain setelah selesai bermain. Hal ini terjadi karena anak menyukai permainan *hula hoop* yang telah dilakukannya bersama teman-temannya.

**Tabel 10.5. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

D. Kecerdasan Kinestetik		
No.	Pernyataan	Nilai
1	Anak lincah dalam bergerak.	4,5
2	Anak bergerak seimbang.	4
3	Anak bergerak dengan sesuai aturan main.	4
4	Anak menyukai permainan <i>hula hoop</i> .	4
5	Anak mampu bermain <i>hula hoop</i> dengan benar.	4
6	Anak selalu menang dalam bermain.	4



7	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Permainan *hula hoop* menuntut agar bergerak seimbang dan lincah agar dapat memutar *hula hoop* di pinggangnya tanpa jatuh, sebab jika *hula hoop* jatuh maka anak tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya;
2. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya: tidak boleh keluar dari garisan lintasan atau tidak boleh keluar dari lingkaran;
3. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan *hula hoop* membuat anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinestetiknya;
4. Anak-anak sangat suka berlatih sehingga mereka dapat bermain *hula hoop* dengan benar;
5. Ketekunan anak dalam berlatih membuat mereka semua pernah menang dalam permainan secara bergantian atau bersamaan; dan
6. Anak-anak berkesempatan menunjukkan kemampuannya dalam bermain *hula hoop* dengan lincah, tangkas, dan seimbang di depan orangtua, guru, teman-teman atau orang-orang yang menonton mereka dalam pertunjukan. Mereka pernah mengikuti pentas seni dan menunjukkan kemampuan mereka bermain *hula hoop* di depan guru dan murid-murid sekolah lain.

**Tabel 10.6. Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

<b>E. Kecerdasan Musikal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bernyanyi dalam bermain.	4,5
2.	Anak bisa menghafal lagu yang mengiringi permainan.	4
3.	Anak senang mendengarkan musik saat bermain.	4
4.	Anak lebih senang bermain diiringi musik	4
5.	Anak cenderung bersenandung ketika bermain.	4
6.	Anak membuat suara berirama saat bermain	4



7	Anak berteriak sambil bermain	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan *hula hoop* dilakukan dengan menggunakan musik yaitu *music chicken dance* yang mengiringi permainan anak pada level 3 dan pada semua level setelah anak mahir dari level 1 sampai level 3;
2. Anak-anak juga menunjukkan sikap lebih semangat bermain *hula hoop* jika musik disertakan dalam permainan. Apalagi di dalam permainan ini musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai maka permainan selesai;
3. Di dalam permainan ini anak-anak tidak dilarang bersuara, mereka boleh bernyanyi sambil bermain;
4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik dengan gerakan cepat sehingga anak-anak lebih semangat menyesuaikan dengan gerakan dengan irama; dan
5. Bahkan anak-anak masih mengikuti suara musik meskipun permainan telah berakhir.

**Tabel 10.7. Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

<b>E. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak senang bermain bersama teman.	4
2	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4
3	Anak kompak dalam bermain.	4
4	Anak saling membantu dalam bermain.	4
5	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4
6	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4
7	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain	4.5



<b>Total Nilai:</b>	28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>	4,1
<b>Keterangan</b>	Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok mulai level 2 sampai level 3. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan dengan baik;
2. Anak-anak harus memutar *hula hoop* dalam lingkaran pada level 2. Mereka harus sama-sama mengingatkan dan menjaga agar bermain tidak keluar dari lingkaran yang telah dibuat guru;
3. Pada level 3, anak-anak harus bekerja sama untuk menang, sebab mereka akan kalah jika kelompok lain lebih dahulu menyelesaikan permainannya dalam lintasan yang dibuat guru. Anak-anak harus dapat memindahkan *hula hoop* kepada temannya dan sampai ke teman yang paling depan agar mereka dapat menyelesaikan permainan dengan lebih dahulu sampai di garis *finish* dengan memutar *hula hoop* pada pemain terakhir; dan
4. Anak-anak saling membantu ketika memindahkan *hula hoop* dari temannya kepada dirinya. Mereka sama-sama berusaha untuk memberikan dan menerima *hula hoop* agar tidak jatuh ke tanah.

**Tabel 10.8. Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak suka bermain sendirian	4
2	Anak percaya diri dalam bermain.	4,5
3	Anak mandiri dalam bermain.	4
4	Anak berani mengambil risiko dalam bermain.	4
5	Anak suka mencoba permainan baru.	4
6	Anak bertekad untuk menang.	4
7	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5



<b>Nilai Rata-rata</b>	4,1
<b>Keterangan</b>	Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permaian *hula hoop* level 1 merupakan permainan yang dilakukan anak secara individual. Pada kesempatan ini anak dilatih mandiri dalam bermain. Anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat bermain *hula hoop* pada level berikutnya, sehingga tidak jarang terlihat anak-anak berlatih sendirian dan bermain *hula hoop* sendirian;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba permainan baru. *Hula hoop* warna-warni yang diletakkan guru di ruang bermain menarik perhatian anak untuk mencobanya meskipun awalnya anak tidak bisa bermain; dan
4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain dalam kelompok pada leveli berikutnya.

**Tabel 10.9. Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

<b>H. Kecerdasan Naturalis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1	Anak peduli kebersihan alat permainan.	4
2	Anak suka bermain di luar ruangan	4,5
3	Anak suka bermain di bawah pepohonan.	4
4	Anak suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain.	4
5	Anak dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan.	4
6	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	4
7	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi



Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan natrualis anak usia dini hal-hal berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan di luar ruangan, maka anak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan, misalnya anak membuang sampah terlebih dahulu sebelum bermain. Mereka mengatakan tidak nyaman bermain jika masih ada sampah;
2. Mereka juga suka mencari tempat teduh di halaman sekolah ketika bermain jika matahari bersinar terang;
3. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
4. Mereka juga mengetahui bahwa alat permainan *hula hoop* yang mereka gunakan terbuat dari plastik tetapi ada juga *hula hoop* yang terbuat dari benda lain seperti rotan atau tali yang dijalin; dan
5. Mereka selalu meminta bermain di luar ruangan jika tidak hujan sebab mereka merasa lebih leluasa bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan.

**Tabel 10.10. Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Lenggang Rotan**

I. Kecerdasan Esistensial		
No.	Pernyataan	Nilai
1	Anak memulai permainan dengan berdoa.	4
2	Anak berdoa meminta menang dalam permainan.	4
3	Anak tidak sedih ketika kalah.	4
4	Anak bersyukur ketika menang.	4
<b>Total Nilai:</b>		16
<b>Nilai Rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan *hula hoop* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:



1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga tidak sedih ketika kalah sebab mereka menganggap semua anak menang karena semua dapat menyelesaikan permainan. Hanya ada yang duluan selesai dan ada yang belakangan; dan
3. Mereka menunjukkan sikap gembira jika lebih dahulu selesai dari temannya, tetapi mereka tidak mengejek teman yang belakang selesai, sebab guru menerangkan mereka semua pemenang hanya ada uang menjadi pemenang nomor 1 dan nomor berikutnya.

Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui permainan *hula hoop* pada kategori sedang sampai tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada permainan lenggang rotan/*hula hoop* sebagai berikut:

**Tabel 10.11. Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak pada Permainan Lenggang Rotan**

Kecerdasan Majemuk	Nilai rata-rata	Keterangan
Lingustik	4.4	Tinggi
Logis-Matematis	4.1	Tinggi
Visual-Spasial	4.0	Sedang
Kinestetik	4.1	Tinggi
Musikal	4.1	Tinggi
Interpersonal	4.1	Tinggi
Intrapersonal	4.1	Tinggi
Naturalis	4.1	Tinggi
Eksistensial	4.0	Sedang

## DAFTAR PUSTAKA

- Aswab Nanda Pratama, "Dari "Hooping" hingga Tarian Hawaii, Ini Fakta Menarik "Hula hoop", *Kompas Online*, 05/03/2019.
- Atmaja, Budi Sarjana & Bambang T.J. Sunarto. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. (Jakarta: Teguh Karya. 2010), 124-125.
- Barenholtz, Bernard, and Inez McClintock. *American Antique Toys*. New York:



- Harry N. Abrams, Inc., 1980.
- Carregosa, A.A., Aguiar dos Santos, L.R., Masruha, M.R., Coêlho, M.L. da S., Machado, T.C., Souza, D.C.B., Passos, G.L.L., Fonseca, E.P., Ribeiro, N.M. da S., & de Souza Melo, A. (2018). Virtual Rehabilitation through Nintendo Wii in Poststroke Patients: Follow-Up. *Journal of Stroke and Cerebrovascular Diseases*, 27(2), 494–498. <https://doi.org/10.1016/j.jstrokecerebrovasdis.2017.09.029>.
- Chen, W.-H., Yang, W.-W., Liu, Y.-C., Pan, W.H., & Liu, C. (2019). Effects of hula hooping and mini hooping on core muscle activation and hip movement. *J Sports Engineering and Technology*, 233(1), 110–115. <https://doi.org/10.1177/1754337118807821>.
- Carolyn Williams, How to Run a Hula hoop Contest, dalam <https://howtoadult.com/games-kids-toothpicks-19113.html> diunduh pada tanggal 18 April, 2017.
- Caughey, T. K. (February 1960), "Hula-Hoop: An Example of Heteroparametric Excitation", *American Journal of Physics*, 28 (2): 104–109.
- Darrin Kitchen & Julie Kuehl Kitchen (2013) Integrating Physical Education and Mathematics: A Collaborative Approach to Student Learning, *Strategies*, 26:1, 31-38, DOI: 10.1080/08924562.2012.749170.
- Dini lestari, Urip Tisengati, S. (2020). *Eksplorasi etnomatematika pada alat permainan tradisionaldan kontribusinya bagi pendidikan di sekolah dasar*. 1–11. <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1387/eksplorasi-etnomatematika-pada-budaya-masyarakat-dayak-perbatasan-indonesia-malaysia-kabupaten-sanggau-kalbar.html>.
- Garcia-Falgueras, A. (2016). Hula hoop in Fitness and the Centripetal Force. *Psychology*, 7, 1503-1517. <http://dx.doi.org/10.4236/psych.2016.713147>
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. ... : *Jurnal Pendidikan Anak Usia ...*, 4, 535–541. <https://preschool.iain-jember.ac.id/index.php/preschool/article/view/3>.
- Kusna, Siti Labiba, 2017, Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Bekerja Sama Melalui Permainan Hula Hoop Kelereng pada Anak Usia 3-4 Tahun Paud Kelompok Bermain Flamboyan Gerdu Sehati Campurejo Kediri, *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam* Volume II nomor 2, edisi Juli – Desember 2017.
- Lahelma, M., Sädevirta, S., Lallukka-Brück, S., Sevastianova, K., Mustelin, L., Gylling, H., Rockette-Wagner, B., Kriska, A.M., & Yki-Järvinen, H. (2019). Effects of Weighted Hula-Hooping Compared to Walking on Abdominal



- Fat, Trunk Muscularity, and Metabolic Parameters in Overweight Subjects: A Randomized Controlled Study. *Obesity Facts*, 12(4), 385–396. <https://doi.org/10.1159/000500572>.
- Left Hand Bull, Jacqueline, and Suzanne Haldane. *Lakota Hoop Dancer*. New York: Dutton Children's Books, 1999.
- Harrington, Ruth M. (2014), *Joining the Circle: Exploring the Biopsychosocial, and Spiritual Effects of Hoop Dance*. Retrieved from Sophia, the St. Catherine University repository website: [https://sophia.stkate.edu/msw\\_papers/325](https://sophia.stkate.edu/msw_papers/325).
- Howe, C.J. and McWilliam, D. (2006), Opposition in Social Interaction amongst Children: Why Intellectual Benefits Do Not Mean Social Costs. *Social Development*, 15: 205–231. <https://doi.org/10.1046/j.1467-9507.2006.00337.x>
- Jack, Kathryn (2019), Research round-up, *Liver Nursing Supplement*, Volume 17, Issue Sup10, Pages:S12–S14 <https://doi.org/10.12968/gasn.2019.17.Sup10.S12>.
- Madyawati, L., & Sulistyanningtyas, R. E. (2020). *Local Culture Games for Post-Disaster Trauma Healing in Early Childhood*. 436, 508–512. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.106>.
- Muhammad Muhyi Faruq. *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan & Olahraga Bola Voli*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana. 2009), 2.
- Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: CV Solusi Distribusi.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media *Hula hoop* Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>.
- Tannus, L. da S.P., & Ribas, D.I.R. (2016). Evaluation of gross motor function before and after virtual reality application. *Fisioterapia Em Movimento*, 29(1), 131–136. <https://doi.org/10.1590/0103-5150.029.001.AO14>.
- Thin A.G., Poole N. (2010). Dance-Based ExerGaming: User Experience Design Implications for Maximizing Health Benefits Based on Exercise Intensity and Perceived Enjoyment. In: Pan Z., Cheok A.D., Müller W., Zhang X., Wong K. (eds.) *Transactions on Edutainment IV. Lecture Notes in Computer Science*, vol 6250. Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-14484-4\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-642-14484-4_16).
- Willett, R. (2015). Everyday game design on a school playground: children as bricoleurs. *International Journal of Play*, 4(1), 32–44. <https://doi.org/10.1080/21594937.2015.1017305>.



- Rahmayuni, Nadya dan Nur Hazizah. Penggunaan Permainan *Hula hoop* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, ISSN: 2614-3097(online) Volume 4 Nomor 1 Tahun 2020, Halaman 535-541
- Sobolieva, Oleksandra. (2017). History And Stage Method of Juggling With Hula Hoops, *Innovative Solutions In Modern Science* No. 2(11), 2017, pp. 792-7.
- Ying Xian, Lisa Kakinami, Eric D. Peterson, Karen M. Mustian, and I. Diana Fernandez. Games for Health Journal. Apr 2014.86-91. <http://doi.org/10.1089/g4h.2013.0078>.
- Zelazo, P.D. and Lyons, K.E. (2012). The Potential Benefits of Mindfulness Training in Early Childhood: A Developmental Social Cognitive Neuroscience Perspective. *Child Dev Perspect*, 6: 154-160. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2012.00241.x>.



# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK MELALUI PERMAINAN BAKIAK

## A. SEJARAH PERMAINAN BAKIAK

Permainan bakiak konon kabarnya merupakan permainan tradisional anak-anak di Sumatra Barat. Umumnya anak-anak di daerah ini selalu memainkan permainan ini hingga pertengahan tahun 1970-an. Mereka menyebutnya dengan permainan *terompa galuak* artinya terompa deret dari papan bertali karet yang panjang. Bakiak biasanya berupa kayu panjang mirip papan seluncur yang diberi beberapa selop yang terbuat dari tali (Hudaya, 2017). Sepasang “bakiak” selalu memiliki tiga pasang sandal untuk dimainkan tiga anak. Permainan ini juga dikenal di Jawa Tengah dan Jawa Timur, tetapi sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban bekas yang di paku di kedua sisinya. Mereka menamakannya Bangkiak. Permainan ini sangat populer karena alat permainannya mudah diperoleh. Ada yang mengatakan permainan ini terinspirasi terompa yang selalu dipakai Geisha-Geisha Jepang. Geisha berasal kata Geta yang artinya dalam bahasa Jepang Sandal Kayu.

Ada juga yang menamakan permainan ini dengan nama *Bakiak race* karena alas kaki yang terbuat dari kayu yang digunakan untuk bermain menimbulkan suara yang nyaring mempunyai tali karet berwarna hitam (Mas’udah, 2013). Permainan ini umumnya dimainkan anak-anak perempuan Jepang dengan menggunakan sandal terompa. Mereka memakai sandal terompa untuk melompat dengan dua atau satu kaki. Tetapi jika sandal terompa

yang digunakan berat, anak-anak dapat mengalami karena jatuh, sehingga pemilihan terompah yang ringan dan kuat menjadi pertimbangan dalam memainkan permainan ini (Bacon, 1902). Alat permainan bakiak atau terompa gulung terbuat dari dua papan kayu tebal berbentuk sandal yang panjangnya 125 cm. Anak-anak Jepang memainkan permainan ini sendirian, tetapi di Indonesia permainan ini dimainkan minimal 2 (dua) orang anak.

Meskipun permainan ini dikabarkan ada di negara lain; misalnya, Jepang atau Cina, namun sangat sedikit informasi bagaimana permainan tersebut dimainkan. Permainan selalu dimaknai tumpang tindih dengan permainan lempar sandal di beberapa tempat. Misalnya di Inggris permainan yang mirip perpaduan antara lempar sandar dengan bakiak diberi nama *clog cobbing* sebuah yang dilakukan oleh pemain dengan mengayunkan bakiak di antara kedua kaki beberapa kali untuk membuat ancang-ancang melemparkan bakiak ke belakang di atas kepala. Tentu saja permainan ini tidak cocok untuk anak usia dini, sebab membutuhkan keahlian melempar yang sangat baik dan konsentrasi yang tinggi yang belum dimiliki anak-anak usia dini. Permainan biasanya ini dilakukan pada kegiatan pengumpulan dana untuk amal (<https://www.topendsports.com/sport/unusual/clog-cobbing.htm>).

## B. MANFAAT PERMAINAN BAKIAK

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengetahui manfaat permainan bakiak bagi anak usia dini. Secara umum, permainan bakiak bermanfaat bagi stimulasi perkembangan fisik dan psikhis anak. Permainan Bakiak meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (Eka *et al.*, 2020). Permainan Bakiak dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan serta dapat melakukan permainan fisik dengan aturan, misalnya berjalan pada lintasan yang disediakan (Hayati & Fatimah, 2019). Permainan bakiak juga dapat digunakan untuk meningkatkan keseimbangan berjalan pada anak tunagrahita (Idrus, 2012). Permainan bakiak juga dapat meningkatkan melangkah ke kiri dan ke kanan secara tertib dan serentak tanpa jatuh (Sakdiyah, 2020).

Permainan bakiak dapat melatih kecerdasan sosial emosional anak usia dini (Anggraeni & Aprianti, 2021). Permainan bakiak dapat menumbuhkan rasa solidaritas kebangsaan pada anak usia dini meliputi tumbuhnya anak membangun kebersamaan, rasa simpati, empati, kerja sama untuk mewujudkan tujuan atau kepentingan bersama (Sumual *et al.*, 2019). Permainan



bakiak juga dilakukan untuk menghilangkan trauma pada anak usia dini di daerah-daerah yang mengalami bencana alam (Madyawati & Sulistyanyingtyas, 2020). Permainan bakiak yang selalu dipakai pada hari Kemerdekaan Republik Indonesia dapat menumbuhkan rasa cita budaya, kebersamaan, kerja sama, dan solidaritas antar-anggota masyarakat (Fitri *et al.*, 2020). Permainan sandal bakiak juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (Marheni *et al.*, 2021). Permainan bakiak juga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini (Ramdani *et al.*, 2021), seperti berbagi dan berteman yang merupakan karakter yang penting dalam bermasyarakat (Is-tianti *et al.*, 2020).

Permainan bakiak juga dapat meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Kecerdasan emosi dapat ditingkatkan dengan permainan bakiak panjang meliputi indikator mampu menenangkan diri, aspek memotivasi diri sendiri seperti mengendalikan keinginan bermain dan berpikir positif (Lubis & Khadijah, 2018). Permainan bakiak juga mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan indikator kerja sama dan kekompakan dalam aktivitas kemampuan berjalan cepat dengan bersamaan (Amridha, 2020). Permainan bakiak juga dapat meningkatkan kecerdasan matematis anak yang meliputi pemahaman terhadap hitungan dan kesejajaran dua garis (Kholil & Apriyono, 2018). Di samping itu, permainan bakiak dapat meningkatkan kreativitas anak dalam bermain sebab mereka berjuang untuk menang dari kelompok lawan (Febriani dan Budiana, 2017).

### C. PENGEMBANGAN PERMAINAN BAKIAK

Permainan bakiak secara umum dilakukan dengan aturan main permainan, yaitu: 1) semua tim wajib menyerahkan daftar nama pemain; 2) setiap tim minimal terdiri dua orang pemain; 3) sebelum perlombaan dimulai, semua pemain berdiri di belakang garis start di samping bakiak/terompahnya; 3) guru memberikan instruksi kepada pemain dan dengan aba-aba “Berse-dia”, peserta berdiri di atas Bakiaknya dengan kaki masuk ke dalam karet setengah lingkaran (berpegangan satu sama lain pada bahu/pinggang); 4) aba-aba “siap”, peserta siap untuk melakukan perlombaan; 5) aba-aba “Ya”, atau bunyi peluit/kibaran bendera start, peserta berjalan secepat-cepatnya menempuh jarak 25 m bolak balik sehingga menempuh jarak 50 m; 6) regu dianggap selesai dalam permainan apabila peserta bakiak bagian belakang telah melewati garis *finish* dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan perlombaan; 7) regu masih dianggap selesai walaupun regu tersebut



jatuh ke depan tetapi kedua kaki masih kontak dengan bakiak meskipun tangan menyentuh tanah; 8) regu yang paling cepat sampai di garis *finish* ditetapkan sebagai pemenang permainan (Kholil & Apriyono, 2018).

Pengembangan permainan bakiak telah pernah digabungkan dengan permainan ular tangga yang disebut dengan permainan bakiak ular tangga. Permainan ini telah dikembangkan Ramdani dan kawan-kawan. Anak bermain bakiak di atas kanvas ular tangga dan berlomba sampai ke *finish*. Bakiak yang digunakan dibuat kecil sehingga memungkinkan dimainkan di atas karpet ular tangga. Permainan *bakiak race* telah dikembangkan Mas'udah dan Fitriyatul (2013) di mana terompah diberi mainan yang menimbulkan suara ketika dijalankan pemainnya. Bunyi ini diyakini dapat meningkatkan semangat anak bermain bakiak. Permainan bakiak kartu telah dikembangkan Sakdiyah (2020) di mana anak-anak lebih dahulu menggunakan kartu nama dan menyebutkan nama teman-teman kelompoknya dan kelompok lain sebelum bermain sehingga dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Rahmida (2020) telah mengembangkan permainan bakiak menjadi 3 (tiga) level dengan cara bermain yang berbeda-beda tingkat kesulitannya. Pengembangan permainan ini ditujukkannya untuk mengembangkan sosial-emosional anak.

Pengembangan permainan bakiak untuk mengenalkan konsep matematika pernah dilakukan Lestari dan kawan-kawan (2020). Dalam permainan tersebut, mereka mengenalkan konsep matematika dalam alat permainan bakiak kepada peserta didik. Konsep yang mereka kenalkan meliputi konsep garis, panjang, lebar, titik sudut, sudut, persegi panjang, luas, dan keliling pada alas papan bakiak; pada srampat/karet bakiak mereka mengenalkan konsep garis lengkung, bangun datar setengah lingkaran; dan pada papan mereka mengenalkan konsep bangun ruang (balok) dan konsep volume. Supriyati (2018) menyebutkan enggrang batok sebagai Bakiak Tempurung, karena cara bermain mirip dengan bakiak. Orang Sulawesi menyebut permainan ini dengan nama "majekka" yang artinya berjalan. Anak-anak berjalan di atas batok kelapa yang diberi tali sebagai pegangan. Langkah permainan dikembangkan dengan dua tahap. Tahap pertama berjalan di atas batok kelapa dengan bergantian antarkaki. Langkah kedua berjalan dengan berjinjit di atas batok. Di Sumatra Utara permainan bakiak tempurung disebut dengan Pat ni Gajah.

Putri dan Sujana (2020) telah mengembangkan pendekatan *project-based learning* yang di dalam pembelajarannya dibantu dengan permainan tradisonal bakiak. Langkah permainannya sebagai berikut: 1) penentuan



dasar pertanyaan (perencanaan): guru menentukan tema proyek sesuai dengan materi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan esensial yang mengarahkan siswa untuk mengerjakan proyek berupa permainan bakiak tradisional. Tujuannya agar siswa: 1) membangun sarana mereka sendiri untuk mengembangkan keterampilan sosial; 2) merancang jadwal, kapan dan bagaimana proyek dapat diselesaikan; 3) menyelesaikan pekerjaan proyek sambil tetap diawasi oleh guru; 4) menyusun hasil laporan dan mempresentasikan produk yang dihasilkan, siswa mendeskripsikan apa yang hambatan yang mereka alami dalam pekerjaan proyek dan menganalisis keuntungan dan kerugian dari produk yang dibuat; 5) melakukan evaluasi dan refleksi; dan 6) mengembangkan keterampilan sosial dengan menggunakan permainan tradisional selama pembelajaran jasmani di lapangan sekolah. Permainan ini dilakukan pada siswa kelas VII (Putri & Sujana, 2020).

Permainan bakiak raksasa yang melibatkan 5-6 orang pemain dalam satu bakiak telah dikembangkan Zulfauzia, Lestari, dan Miranda. Tidak seperti biasanya anak-anak usia 5-6 tahun hanya bermain bakiak antara 1-3 orang dalam satu bakiak. Bakiak ini bisa menampung 10-12 anak. Agar dapat berjalan tidak berat bahan yang dipilih adalah kayu yang ringan dan tali bakiak dibuat dari tali plastik. Tujuan permainan ini adalah melatih kerja sama dan kesabaran para pemain sebab jika semakin banyak orang dalam satu bakiak semakin susah mengendalikan langkah kakinya agar serentak. Pengembangan permainan bakiak ini juga dimaksudkan untuk membuat anak cinta terhadap permainan tradisional (Zulfauzia, Sri Lestari, dan Miranda, 2016).

Rahmida (2020) telah mengembangkan permainan bakiak menjadi 3 (tiga) level dengan cara bermain yang berbeda-beda tingkat kesulitannya. Pengembangan permainan ini ditujukannya untuk mengembangkan sosial-emosional anak. Di dalam penelitian ini digunakan model yang telah dikembangkan Rahmida sebagai stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini. Permainan bakiak juga telah dikembangkan dengan cara tiga orang anak berjalan bersama dalam satu bakiak. Mereka bertiga harus kompak agar dapat memenangkan permainan (Risma, 2020). Permainan ini juga telah dikembangkan menjadi tiga tahapan. Tahap pertama pengenalan terhadap alat-alat (terompah/bakiak) pendukung permainan dan aturan mainnya. Pada minggu pertama ini dilakukan simulasi permainan dengan bantuan instruktur untuk meningkatkan antusias anak terhadap permainan.

Tahap kedua, setelah siswa mulai terbiasa memainkan permainan bakiak dan sebagian besar sudah dapat memainkannya secara mandiri dengan



pengawasan wasit. Beberapa regu diarahkan langsung oleh guru kelasnya untuk bermain lomba antarkelas. Regu yang menjadi pemenang pertama dari setiap kelas, ditandingkan lagi antartingkatan kelas dalam babak semi final khusus kelas rendah dan kelas tinggi. Pada babak final hanya ada satu regu yang mewakili kelas rendah dan satu regu yang mewakili kelas tinggi. Tahap ketiga, regu yang masuk ke babak final kembali ditandingkan. Semua siswa terlihat sangat bersemangat, sebab pemenang dalam pertandingan babak ini akan mendapatkan hadiah sebagai peran serta sekolah merayakan hari kemerdekaan Republik Indonesia ke 74 tahun (Lestari & Andira, 2021).

#### **D. PENGEMBANGAN KECERDASAN MAJEMUK DENGAN PERMAINAN BAKIAK**

Ujicoba permainan bakiak telah dilakukan di Sekolah PAUD Cambridge Kota Binjai selama 6 (enam) bulan. Sekolah PAUD Cambridge Kota Binjai beralamat di Jln. Soekarno - Hatta No. 250 H, Tunggurono Binjai Timur Kota Binjai Sumatra Utara 20375. Didirikan pada tanggal 26 Juni 2003 di bawah Yayasan Pendidikan Cambridge dengan NPSN 10260337 dan ijin operasional nomor 421.1-774. Sekolah ini telah akreditasi dengan prediket baik. Jumlah tenaga pendidik 5 (lima) orang dan 2 (dua) orang tenaga kependidikan. Jumlah murid 26 orang. Sekolah ini didirikan di atas lahan milik yayasan dan di biayai dari dana yayasan dan bantuan operasional pendidikan bagi lembaga pendidikan anak usia dini.



**Gambar 11.1. Sekolah PAUD Cambridge Binjai**





**Gambar 11.2.** Wawancara dengan Guru dan Kepala Sekolah PAUD *Cambridge* Binjai



**Gambar 11.3.** Para guru PAUD *Cambridge* Binjai Menunjukkan Lembar Pengamatan yang Telah Diisi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa awalnya pengembangan permainan bakiak ini untuk mengembangkan sosial emosional dan kemandirian anak usia dini. Namun dalam praktik selanjutnya semua kecerdasan majemuk dinilai para guru meningkat setelah dan selama permainan. Permainan bakiak di sekolah ini telah dikembangkan menjadi 3 (tiga) level. Adapun langkah-langkah tiap level dijelaskan sebagai berikut:



## 1. Permainan Bakiak Level 1

Permainan bakiak level 1 (satu) bertujuan untuk mengembangkan sosial emosional dan kemandirian anak. Indikator sosial emosional, yaitu: menunjukkan sikap inisiatif/pengaturan diri, menunjukkan emosi yang wajar, menunjukkan sikap menghargai orang lain, dapat bertanggung jawab, terbiasa menjaga lingkungan, dan dapat bertanggungjawab. Adapun indikator kemandirian yaitu: memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan, memiliki rasa percaya diri, berani memutuskan atas pilihannya sendiri, bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya, mengembangkan diri (motivasi intrinsik yang tinggi), dan berani mengambil risiko atas pilihannya. Level 1 dinamai "Bakiak Dua Pijakan Kaki." Langkah-langkah permainan bakiak level 1 sebagai berikut:

Pelaksanaan permainan bakiak level satu menggunakan bakiak dua pijakan kaki yang dimainkan 2 (dua) orang anak usia dini. Langkah-langkah permainannya ada 3 langkah. Langkah pertama, persiapan. Pada tahap persiapan guru melakukan beberapa hal agar permainan berjalan dengan baik, yaitu: 1) menjelaskan alur pelaksanaan permainan yang telah ditulis guru di papan tulis; 2) Mempersiapkan peralatan permainan dan bahan-bahan yang diperlukan untuk bermain; dan 3) Mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai proses dan hasil permainan pada peningkatan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Langkah kedua, tahap pelaksanaan. Pada tahap ini guru melakukan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup: 1) Anak-anak memulai kegiatan bermain dengan membaca doa; 2) Guru menjelaskan cara bermain dengan menunjukkan alur permainan di papan tulis; 3) Anak menyebutkan kembali cara bermain sebelum melakukan permainan; 4) anak berjanji bermain dengan penuh kompak dan saling bekerja sama; 5) guru menyampaikan tujuan permainan; dan 6) guru melakukan simulasi bermain selama 2-3 menit.

Setelah kegiatan pembukaan, permainan dilakukan anak dalam kegiatan inti. Permainan dilakukan antara 30-40 menit. Anak bermain dengan berpegangan tangan dan berjalan bersama dengan menggunakan bakiak. Mereka bermain sambil menyebutkan yel-yel 1,2 untuk meningkatkan motivasi bermain. Semua kelompok harus mencapai garis yang ditentukan dan kembali ke garis *start* yang sekaligus menjadi garis *finish*. Setelah selesai bermain, kegiatan dilanjutkan dengan penutup. Pada kegiatan penutup, anak diminta menceritakan pengalamannya selama bermain terkait dengan mengapa mereka bisa menang dan mengapa mereka kalah. Mereka dibiasakan untuk tidak saling menyalahkan teman dalam bermain. Kemudian anak



diajak bernyanyi lagu *I Want To Go Home*, dan berdoa sebelum mengakhiri kegiatan secara gembira.

Alat yang digunakan dalam permainan level 1 terdiri dari sepasang bakiak dengan 2 tempat kaki, kapur tulis untuk, dan lembar penilaian permainan.



**Gambar 11.4. Bakiak 2 Pijakan dan Kapur Tulis**



**Gambar 11.5. Bermain Bakiak Level 1**

## **2. Permainan Bakiak Level 2**

Permainan bakiak level 2 (dua) bertujuan untuk mengembangkan sosial emosional dan kemandirian anak dengan indikator yang sama pada level 1. Level 2 dinamai “Bakiak Tiga Pijakan Kaki.” Pelaksanaan permainan bakiak level dua menggunakan bakiak tiga pijakan kaki yang dimainkan 3 (tiga)



orang anak-anak usia dini. Langkah-langkah permainannya ada 3 (tiga) langkah. Langkah pertama, persiapan. Pada tahap persiapan guru melakukan beberapa hal agar permainan berjalan dengan baik, yaitu: 1) menjelaskan skenario permainan; 2) menyediakan alat-alat bermain; dan 3) menyiapkan lembar penilaian untuk menilai proses dan hasil permainan pada peningkatan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan dimulai dengan membaca doa sebelum bermain; 2) anak memperhatikan dan menanyakan kepada guru alur permainan di papan tulis; 3) guru menanya anak cara bermain sebelum melakukan permainan; 4) anak berjanji bermain dengan kompak dan saling bekerja sama; 5) guru menyampaikan tujuan permainan; dan 6) guru anak berjalan maju mundur dengan menyebutkan kata OK selama 2-3 menit.



**Gambar 11.6. Bermain Bakiak Level 2**



Setelah kegiatan pembukaan, permainan dilakukan anak dalam kegiatan inti. Permainan dilakukan antara 30-40 menit. Anak bermain dengan menyesuaikan gerakan kaki dan irama. Mereka bermain berjalan dengan bakiak maju dan mundur sambil meneriakkan yel-yel **maju mundur OK**. Semua kelompok harus mencapai garis yang ditentukan dan kembali ke garis *start* yang sekaligus menjadi garis *finish*. Setelah selesai bermain, kegiatan dilanjutkan dengan penutup. Pada kegiatan penutup anak diminta menceritakan pengalamannya selama bermain terkait dengan bagaimana perasaannya ketika berjalan maju dan mundur dengan menggunakan bakiak. Mereka dibiasakan untuk saling bekerja sama dalam bermain. Kemudian anak diajak bernyanyi lagu *I Want To Go Home*, dan berdoa sebelum mengakhiri kegiatan secara gembira.

### 3. Permainan Bakiak Level 3

Permainan bakiak level 3 (tiga) bertujuan untuk mengembangkan tetap untuk mengembangkan sosial emosional dan kemandirian anak dengan indikator yang sama pada level 1 dan 2. Level 2 dinamai “Bakiak Empat Pijakan Kaki.” Pelaksanaan permainan bakiak level dua menggunakan bakiak tiga pijakan kaki yang dimainkan 3 (tiga) orang anak anak usia dini. Langkah-langkah permainannya ada 3 langkah. Langkah pertama, persiapan. Pada tahap persiapan guru melakukan beberapa hal agar permainan berjalan dengan baik, yaitu: 1) menjelaskan skenario permainan; 2) menyediakan alat-alat bermain; dan 3) menyiapkan lembar penilaian untuk menilai proses dan hasil permainan pada peningkatan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Pada tahap pelaksanaan, guru melakukan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan dimulai dengan membaca doa sebelum bermain; 2) anak memperhatikan dan menanyakan kepada guru alur permainan di papan tulis; 3) guru menanya anak cara bermain sebelum melakukan permainan; 4) anak berjanji bermain dengan kompak dan saling bekerja sama dan bermain sesuai dengan alunan musik; 5) guru menyampaikan tujuan permainan; dan 6) guru anak berjalan maju mundur dengan menyebutkan kata OK selama 2-3 menit.

Setelah kegiatan pembukaan, permainan dilakukan anak dalam kegiatan inti. Permainan dilakukan antara 30-40 menit. Anak bermain dengan menyesuaikan gerakan kaki dan irama. Mereka bermain berjalan dengan bakiak sesuai dengan gerakan maju mundur dan mengikuti irama lagu. Semua kelompok harus mencapai garis yang ditentukan dan kembali ke garis



start yang sekaligus menjadi garis finish. Setelah selesai bermain, kegiatan dilanjutkan dengan penutup. Pada kegiatan penutup anak diminta menceritakan pengalamannya selama bermain terkait dengan bagaimana perasaannya ketika berjalan maju dan mundur dengan menggunakan bakiak. Mereka dibiasakan untuk saling bekerja sama dalam bermain. Kemudian anak diajak bernyanyi lagu "Baby Shark" dan *I Want To Go Home* secara bersama-sama dengan gerakan, dan berdoa sebelum mengakhiri kegiatan secara gembira.



**Gambar 11.7. Bermain Bakiak Level 3**

Perkembangan sosial emosional dan kemandirian anak pada tiap level sebagai berikut:



**Tabel 11.1. Peningkatan Sosial Emosional dan Kemandirian Anak Usia pada Permainan Bakiak**

No.	Sosial Emosional			Kemandirian				
	Indikator	Level Bakiak/Nilai			Indikator	Level Bakiak/Nilai		
		I	II	III		I	II	III
1.	Menunjukkan sikap inisiatif/pengaturan diri	3,5	3,6	3,7	Memiliki Kemampuan untuk menentukan pilihan	3,6	3,7	3,8
2.	Menunjukkan emosi yang wajar	3,5	3,8	3,9	Memiliki rasa percaya diri	3,8	3,9	4,0
3.	Menunjukkan sikap menghargai orang lain	3,7	3,8	3,9	Berani memutuskan atas pilihannya sendiri	3,6	3,7	3,9
4	Dapat bertanggungjawab	3,7	3,8	3,9	Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya	3,9	4,0	4,0
5.	Terbiasa menjaga lingkungan	3,6	3,7	3,9	Mengembangkan diri (motivasi intrinsik yang tinggi)	3,6	3,7	3,9
6.	Terbiasa menunjukkan sikap kedisiplinan dan menaati peraturan	3,8	3,9	3,9	Berani mengambil risiko atas pilihannya	3,6	3,8	3,9
<b>Jumlah</b>		21,8	22,7	23,2		22,1	22,8	23,4
<b>Nilai rerata</b>		3,63	3,78	3,86		3,68	3,8	3,9
<b>Kategori</b>		Tinggi	Tinggi	Tinggi		Tinggi	Tinggi	Tinggi

Catatan: Nilai Tertinggi 4

Data di atas menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak pada 6 (enam indikator), yaitu: menunjukkan sikap inisiatif/pengaturan diri, menunjukkan emosi yang wajar, menunjukkan sikap menghargai orang lain, dapat bertanggung jawab, terbiasa menjaga lingkungan, dan dapat bertanggung jawab. Nilai rata-rata perolehan anak usia 5-6 tahun pada enam indikator tersebut antara 3,63 s/d 3,86 dengan kategori tinggi. Pada saat yang bersamaan, permainan bakiak juga dapat meningkatkan kemandirian anak pada enam indikator yaitu: memiliki kemampuan untuk menentukan pilihan, memiliki rasa percaya diri, berani memutuskan atas pilihannya sendiri, bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya, mengembangkan diri (motivasi intrinsik yang tinggi), dan berani mengambil risiko atas pilihannya. Nilai rata-



rata perolehan anak antara 3,68 s/d 3,9 dengan kategori tinggi.

Meskipun pada awalnya permainan bakiak ditujukan untuk meningkatkan sosial emosional dan kemandirian pada anak usia dini, namun berdasarkan pengamatan guru ditemukan bahwa permainan ini juga mampu mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Pengembangan kecerdasan majemuk dalam permainan bakiak disebabkan permainan ini berkaitan dengan kecerdasan bahasa misalnya kemampuan bercerita setelah bermain, kecerdasan logika matematika misalnya kemampuan memahami menang dan kalah. Kecerdasan visual spasial misalnya kemampuan mengambil jarak ketika bermain. Kecerdasan kinestetik, misalnya kemampuan bergerak dengan lincah dan tepat. Kecerdasan musik misalnya kemampuan mengatur gerakan sesuai irama. Kecerdasan intrapersonal misalnya kemampuan bekerja sama. Kecerdasan intrapersonal kemampuan bermain mandiri. Kecerdasan naturalis misalnya kemampuan menyebutkan sumber-sumber alat permainan. Kecerdasan eksistensial misalnya memulai permainan dengan berdoa.

Berdasarkan pengamatan 2 (dua) orang guru yang menjadi mitra dalam penelitian ini, kecerdasan majemuk anak berkembang setelah melakukan anak mengikuti permainan bakiak sampai 3 (tiga) level sekaligus. Observasi kecerdasan majemuk dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan terhadap 6 (enam) orang anak yang bermain bakiak dari level 1 sampai level 3. Hasil observasi dibagi ke dalam 5 kategori, yaitu:

- 0.-1.0 = Sangat rendah (SR)
- 1.1-2.0 = Rendah (R)
- 2.1-3.0 = Cukup (C)
- 3.1-4.0 = Sedang (S)
- 4.1-5.0 = Tinggi (T)

Hasil observasi guru terhadap kecerdasan majemuk anak usia dini sebagai berikut:

**Tabel 11.2. Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

A. Kecerdasan Linguistik		
No.	Pernyataan	Nilai
1.	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain.	4
2.	Anak senang menceritakan pengalaman bermainnya.	4
3	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	4



4	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	5
5	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	4
6	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4
7	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4
<b>Total Nilai:</b>		29
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Di dalam permainan bakiak dua pijakan kaki anak menggunakan yel-yel;
2. Setelah bermain anak-anak selalu diminta menceritakan pengalaman bermain dan cara-cara yang dilakukan agar dapat memenangkan permainan;
3. Anak-anak juga diminta menceritakan hal-hal yang membuat mereka kalah dalam permainan bakiak;
4. Anak-anak juga diminta menuliskan nama teman-teman dalam kelompok sebelum permainan bakiak dilakukan;
5. Anak-anak yang belum bisa bermain dengan baik diminta menceritakan kesulitannya dalam bermain, sehingga guru dapat memberikan bantuan agar mereka dapat bermain bakiak lebih baik pada permainan berikutnya; dan
6. Tidak ada larangan bermain sambil berbicara dalam permainan bakiak. Anak-anak bebas berekspresi misalnya berteriak karena menang atau mengatur temannya agar timnya tidak kalah.

**Tabel 11.3. Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>B. Kecerdasan Logis-Matematis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	4
2.	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4
3.	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	5
4.	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	4
5.	Anak mengingat urutan permainan.	5



6.	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	4
7.	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	4
<b>Total Nilai:</b>		30
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,2
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Bakiak dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;
2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya yang lebih cepat selesai atau yang pemain tidak pernah jatuh selama bermain;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang berkaitan dengan level permainan dan jumlah pemain;
4. Mereka juga mencari cara-cara untuk menang misalnya dengan memperhatikan cara temannya yang pandai bermain bakiak;
5. Mereka mengingat cara bermain berdasarkan level;
6. Mereka diberi kebebasan mencoba alat permainan pada waktu bermain, sehingga mereka selalu mencoba agar dapat bermain bakiak dengan baik, meskipun pada awalnya menurut para guru anak-anak tidak tertarik bermain bakiak sebab sebagian besar anak tidak mengenal permainan ini. Untuk membuat mereka tertarik guru memainkan permainan tersebut di depan anak-anak, sehingga menimbulkan rasa penasaran pada anak untuk mencoba dan ikut bermain; dan
7. Mereka juga dapat menduga menang atau kalah berdasarkan kemampuan bermain temannya selama masa latihan.

**Tabel 11.4 Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>C. Kecerdasan Visual-Spasial</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak senang menggambar alat permainan.	3
2.	Anak suka melihat foto-foto bermain.	5



3.	Anak dapat memperkirakan jarak bermain.	4
4.	Anak sering melamun untuk memikirkan cara agar menang.	4
5.	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4
6.	Anak lebih menyukai melihat gambar cara bermain daripada mendengarkan penjelasan guru.	4
7.	Anak dapat mencoret kertas tentang cara bermain.	3
<b>Total Nilai:</b>		27
<b>Nilai Rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk menggambar alat-alat permainan. Biasanya sebagian anak menggambar bakiak karena mereka baru saja memainkan alat permainan tersebut;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Oleh sebab itu, anak-anak suka melihat gambar-gambar mereka ketika bermain, termasuk permainan Bakiak dan mereka memberi komentar terhadap gambar tersebut;
3. Dalam permainan ini anak terlihat juga mengatur jarak berdirinya dari teman-temannya agar leluasa menjalankan bakiaknya;
4. Sebelum bermain anak-anak selalu diam, ketika ditanya guru mereka menjawab sedang memikirkan bagaimana cara bisa menang dalam permainan;
5. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah bermain bakiak yang ada di dalam gambar;
6. Anak-anak sangat suka melihat gambar-gambar yang menjadi langkah-langkah bermain. Pada saat seperti itu mereka selalu mengabaikan penjelasan guru. Mereka lebih asyik melihat gambar-gambar bermain; dan
7. Anak-anak dapat mencoret-coret cara bermain setelah selesai bermain. Hal ini terjadi karena anak menyukai permainan bakiak yang telah dilakukannya bersama teman-temannya.



**Tabel 11.5. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>D. Kecerdasan Kinestetik</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak lincah dalam bergerak.	5
2.	Anak bergerak seimbang.	4
3.	Anak bergerak dengan sesuai aturan main.	4
4.	Anak menyukai permainan Bakiak.	5
5.	Anak mampu bermain bakiak dengan benar.	4
6.	Anak selalu menang dalam bermain.	5
7.	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	5
<b>Total Nilai:</b>		32
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Permainan bakiak menuntut agar bergerak seimbang dan lincah agar dapat berjalan dengan bakiak tanpa jatuh, sebab jika ada anak yang jatuh ketika berjalan dengan bakiak maka anak tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya;
2. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya tidak boleh keluar dari garisan lintasan yang dibuat guru;
3. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan bakiak membuat anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinestetiknya;
4. Anak-anak sangat suka berlatih sehingga mereka dapat bermain bakiak dengan benar;
5. Mereka semua pernah menang dalam permainan secara bergantian atau bersamaan; dan
6. Anak-anak berkesempatan menunjukkan kemampuannya dalam bermain bakiak dengan lincah, tangkas, dan seimbang di depan orangtua, guru, teman-teman atau orang-orang yang menonton mereka dalam pertunjukan. Mereka pernah mengikuti pentas seni dan menunjukkan kemampuan mereka bermain bakiak di depan guru dan murid-murid sekolah lain.



**Tabel 11.6. Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>E. Kecerdasan Musikal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bernyanyi dalam bermain.	4
2.	Anak bisa menghafal lagu yang mengiringi permainan.	4,5
3.	Anak senang mendengarkan musik saat bermain.	5
4.	Anak lebih senang bermain diiringi musik.	5
5.	Anak cenderung bersenandung ketika bermain.	4
6.	Anak membuat suara berirama saat bermain.	4
7.	Anak berteriak sambil bermain.	4,5
<b>Total Nilai:</b>		31,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan musik anak usia dini hal-hal berikut:

1. Permainan Bakiak dilakukan dengan menggunakan musik yaitu *music chicken dance* yang mengiringi permainan anak pada level 3 dan pada semua level setelah anak mahir dari level 1 sampai level 3;
2. Anak-anak juga menunjukkan sikap lebih semangat bermain bakiak jika musik disertakan dalam permainan. Apalagi di dalam permainan ini musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai maka permainan selesai;
3. Di dalam permainan ini anak-anak tidak dilarang bersuara, mereka boleh bernyanyi sambil bermain;
4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik dengan gerakan cepat sehingga anak-anak lebih semangat menyesuaikan dengan gerakan dengan irama; dan
5. Bahkan anak-anak masih mengikuti suara musik meskipun permainan telah berakhir.



**Tabel 11.7. Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

F. Kecerdasan Intrapersonal		
No.	Pernyataan	Nilai
1.	Anak senang bermain bersama teman.	5
2.	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4
3.	Anak kompak dalam bermain.	4
4.	Anak saling membantu dalam bermain.	4
5.	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4
6.	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4
7.	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		29
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok mulai level 2 sampai level 3. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan dengan baik;
2. Anak-anak harus memutar bakiak dalam lingkaran pada level 2. Mereka harus sama-sama mengingatkan dan menjaga agar bermain tidak keluar dari lingkaran yang telah dibuat guru;
3. Pada level 3, anak-anak harus bekerja sama untuk menang, sebab mereka akan kalah jika kelompok lain lebih dahulu menyelesaikan permainannya dalam lintasan yang dibuat guru. Anak-anak harus dapat memindahkan bakiak kepada temannya dan sampai ke teman yang paling depan agar mereka dapat menyelesaikan permainan dengan lebih dahulu sampai di garis *finish* dengan memutar bakiak pada pemain terakhir; dan
4. Anak-anak saling membantu ketika memindahkan bakiak dari temannya kepada dirinya. Mereka sama-sama berusaha untuk memberikan dan menerima bakiak agar tidak jatuh ke tanah.



**Tabel 11.8. Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bermain sendirian.	4
2.	Anak percaya diri dalam bermain.	4
3.	Anak mandiri dalam bermain.	4
4.	Anak berani mengambil risiko dalam bermain.	4
5.	Anak suka mencoba permainan baru.	4
6.	Anak bertekad untuk menang.	4
7.	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		28
<b>Nilai Rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini hal-hal berikut:

1. Permainan bakiak level 1 merupakan permainan yang dilakukan anak secara individual. Pada kesempatan ini anak dilatih mandiri dalam bermain. Anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat bermain bakiak pada level berikutnya, sehingga tidak jarang terlihat anak-anak berlatih sendirian dan bermain bakiak sendirian;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba permainan baru. Bakiak warna-warni yang diletakkan guru di ruang bermain menarik perhatian anak untuk mencobanya meskipun awalnya anak tidak bisa bermain; dan
4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain dalam kelompok pada level berikutnya.



**Tabel 11.9. Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>H. Kecerdasan Naturalis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak peduli kebersihan alat permainan.	4,5
2.	Anak suka bermain di luar ruangan.	4,5
3.	Anak suka bermain di bawah pepohonan.	4,5
4.	Anak suka memperhatikan cara bermain temannya sebelum bermain.	4
5.	Anak dapat menyebutkan sumber-sumber alat permainan.	4
6.	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	4
7.	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4
<b>Total Nilai:</b>		29,5
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia dini hal-hal berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan di luar ruangan, maka anak menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan, misalnya anak membuang sampah terlebih dahulu sebelum bermain. Mereka mengatakan tidak nyaman bermain jika masih ada sampah;
2. Mereka juga suka mencari tempat teduh di halaman sekolah ketika bermain jika matahari bersinar terang;
3. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
4. Mereka juga mengetahui bahwa alat permainan bakiak yang mereka gunakan terbuat dari plastik tetapi ada juga bakiak yang terbuat dari benda lain seperti tempurung; dan
5. Mereka selalu meminta bermain di luar ruangan jika tidak hujan sebab mereka merasa lebih leluasa bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan.



**Tabel 11.10. Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Bakiak**

<b>I. Kecerdasan Eksistensial</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memulai permainan dengan berdoa.	4
2.	Anak berdoa meminta menang dalam permainan.	4
3.	Anak tidak sedih ketika kalah.	4
4.	Anak bersyukur ketika menang.	4
<b>Total Nilai:</b>		16
<b>Nilai Rata-rata</b>		4,0
<b>Keterangan</b>		Sedang

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam, namun berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bakiak dapat meningkatkan kecerdasan eksistensial anak usia dini hal-hal berikut:

1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga tidak sedih ketika kalah sebab mereka menganggap semua anak menang karena semua dapat menyelesaikan permainan. Hanya ada yang duluan selesai dan ada yang belakangan; dan
3. Mereka menunjukkan sikap gembira jika lebih dahulu selesai dari temannya, tetapi mereka tidak mengejek teman yang belakang selesai, sebab guru menerangkan mereka semua pemenang hanya ada uang menjadi pemenang nomor 1 dan nomor berikutnya.

Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui permainan bakiak pada kategori sedang sampai tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada permainan bakiak sebagai berikut:

**Tabel 11.11. Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak pada Permainan Bakiak**

<b>Kecerdasan Majemuk</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Keterangan</b>
Lingustik	4,1	Tinggi
Logis-Matematis	4,2	Tinggi
Visual-Spasial	4,0	Sedang
Kinestetik	4,3	Tinggi



Kecerdasan Majemuk	Nilai Rata-rata	Keterangan
Musikal	4,1	Tinggi
Interpersonal	4,1	Tinggi
Intrapersonal	4,0	Sedang
Naturalis	4,1	Tinggi
Eksistensial	4,0	Sedang

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., & Aprianti, E. (2021). Penerapan permainan tradisional bakiak untuk melatih kemampuan sosial emosional anak kelompok b. 4(2), 173–177.
- Eka, R., Setiawaty, M., Darminto, E., & Jannah, M. (2020). Differences in Effectiveness of Clogs and Captive Path Games to Improve Gross Motor Skills in Children 4-5 Years. 2(1), 1–4.
- Fitri, M., Nur, H. A., & Putri, W. (2020). The Commemoration of Independence Day: Recalling Indonesian Traditional Games. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2020.587196>
- Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 53–61.
- Istianti, T., Hamid, S. I., Abdillah, F., & Helmi Ismail, M. (2020). Traditional plays for early childhood education: An inventory for valuing social citizenship. *Journal of Critical Reviews*, 7(5), 581–582. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.05.120>
- Kholil, M., & Apriyono, F. (2018). Identifikasi Konsep Matematika dalam Permainan Tradisional di Kampung Belajar Tanoker Ledokombo Jember . *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(1), 62–75.
- Lestari, W., & Andira, C.A. (2021). Implementasi sikap kerja sama pada permainan bakiak. *XII(1)*, 263–270.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Madyawati, L., & Sulistyningtyas, R.E. (2020). Local Culture Games for Post-Disaster Trauma Healing in Early Childhood. 436, 508–512. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.106>.



- Marheni, E., Cahyani, F.I., & Purnomo, E. (2021). *Implementation of Motor Learning on Social Skills in Children*. 35(Icssht 2019), 83–87. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.210130.016>
- Putri, A.A.S.P.A., & Sujana, I.W. (2020). Traditional Game “Bakiak” Assisted Project-Based Learning Model Influences Students’ Social Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 463. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.25360>
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). *Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak*. 5(02), 1–13.
- Risma, D. (2020). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusi, 2(2), 448–455.
- Sumual, I.F.F., Sularso, P., & Budiyo. (2019). Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 117–124.
- Tradisional, P., & Dan, B. (2017). *Upaya Mengembangkan Nilai-nilai Kerja sama Melalui Penerapan Abstrak Efforts to Develop A Cooperation Value By Applying Bakiak and Gatric Traditional Games Abstract Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas gerak tub*. 1(1), 33–41.
- Zulfauzia, Sri Lestari, D.M. (2016). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Kooperatif Bakiak Raksasa pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 5(No 1), 1–17. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/13515>.





# OPTIMALISASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI MELALUI SENTRA PERMAINAN TRADISIONAL

## A. LATAR BELAKANG PENGEMBANGAN SENTRA PERMAINAN TRADISIONAL

Model pembelajaran sentra menggunakan pendekatan *Beyond Centre and Circle Time* (BCCT) yang diadopsi pemerintah Indonesia dari *Creative for Childhood Research and Training* (CCCRT). Pendekatan ini telah dipraktikkan lebih dari 33 tahun lalu di Florida, Amerika Serikat. Pemerintah Indonesia mengadopsi pendekatan ini dengan tujuan memperbaiki praktik penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dipandang salah kaprah sebab menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Pada pendekatan BCCT, anak menjadi subjek pembelajaran sehingga mereka diberi kesempatan sebanyak-banyaknya untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Semua pembelajaran dilakukan melalui bermain sesuai dengan dunia anak yang membutuhkan kegiatan bermain untuk melakukan eksplorasi berbagai potensinya (Rindaningsih, 2012).

Di Indonesia, model pembelajaran sentra pertama sekali diadopsi Al-Falah di Ciracas, Jakarta Timur pada tahun 1996. Kemudian model ini diadaptasi oleh pimpinan Taman Kanak-kanak (TK) Istiqlal Jakarta, Nibras Salim, yang melakukan studi banding di *Creative Pre School* di Tallahassee, Flori-

da, AS pada tahun 1996 (Anam, 2007: 11). Pada dasarnya BCCT merupakan model yang dikembangkan dengan menggunakan filosofi pendidikan anak usia dini dari Montessori, High Scope, dan Reggio Emilia. Ciri yang menonjol dari model pembelajaran sentra lainnya: 1) pembelajaran dimulai dengan pemberian pijakan untuk membangun konsep, aturan, ide dan pengetahuan anak, serta konsep densitas dan intensitas bermain; 2) pembelajaran berpusat di sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran; dan 3) anak-anak belajar secara alamiah meskipun mereka berada di sekolah (Sutama dan Budhojo, 2012).

Pijakan di dalam pembelajaran sentra anak usia dini terdiri dari empat pijakan, yaitu: 1) pijakan lingkungan main, merupakan pijakan/tahapan awal dalam mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup tersedia, 2) pijakan pengalaman sebelum main, yaitu tahapan pemberian kesempatan pada anak-anak untuk mengenal kosakata baru, berdiskusi tentang tema pembelajaran, mengenal kegaitan main pada hari itu, dan membuat kesepakatan aturan dalam bermain; 3) pijakan pengalaman main, yaitu tahapan pemberian anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman bermainnya; dan 4) pijakan pengalaman setelah bermain, yaitu pemberian dukungan kepada anak untuk mengingat dan menceritakan kembali pengalaman bermainnya dan saling bercerita dan mendengarkan pengalaman bermain dirinya dan temannya (Asmah dan Wijayanti, 2018).

Sejak tahun 1996 beberapa sekolah telah mengikuti jejak TK Istiqlal Jakarta untuk menggunakan model ini dalam pembelajaran. Meskipun pemerintah tidak mewajibkan semua sekolah menggunakan model ini, namun sangat dianjurkan bagi lembaga pendidikan PAUD di Indonesia untuk menggunakan pendekatan BCCT dalam pembelajaran dengan jumlah sentra belajar sesuai dengan ketersediaan alat bermain dan ruang di sekolah masing-masing. Seiring perjalanan waktu banyak modifikasi yang dilakukan lembaga PAUD dalam menggunakan pendekatan BCCT di sekolah masing-masing. Ada yang menggabungkan model sentra dengan model pembelajaran konsiderasi yaitu sebuah model pembelajaran yang membentuk sikap anak melalui metode pembiasaan, bercerita, dan modeling/keteladanan (Hasanah & Latif, 2019).

Pada awalnya sentra belajar yang diperkenalkan di Indonesia ada tujuh sentra bermain, yaitu sentra bahan alam, sentra seni, sentra balok, sentra persiapan, sentra iman dan takwa (imtak), sentra main peran besar, dan sentra main peran kecil (Saleh, 2010: 7). Namun tidak semua sekolah menggunakan tujuh sentra tersebut. Ada yang menggunakan lima sentra atau ada yang



menambahnya dengan sentra-sentra lainnya. Sebagian sekolah mengganti nama-nama sentra tersebut sesuai dengan kebutuhannya. Misalnya mereka menamakannya menjadi sentra tauhid, *life skill* (keterampilan hidup), *art* (seni), sains dan *exercise*/olahraga/olah tubuh (Hasanah & Latif, 2019). Perbedaan sentra yang dibuka juga mempertimbangkan kemampuan guru yang tersedia untuk menjadi guru pembimbing di dalam sentra yang tersedia (Rindaningsih, 2012).

Salah satu bentuk pengembangan pembelajaran sentra dengan menggunakan permainan tradisional telah dikembangkan di sentra balok di TK Salahuddin Kota Surabaya (Swidya *et al.*, 2021). Permainan tradisional juga pernah digabungkan dengan sentra bermain peran untuk memaksimalkan perkembangan bahasa dan sosioemosional anak. Permainan tradisional digunakan sesuai tema dan perkembangan anak di sentra bermain peran (Pudjaningsih, 2017). Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini dipandang perlu sebab dapat menanamkan budaya anti kekerasan pada anak (Darmawan, 2016). Penggabungan permainan tradisional juga telah dilakukan pada sentra persiapan, sentra alam, sentra balok, dan sentra seni untuk pengembangan gerak manipulatif. Permainan yang digabungkan dalam sentra-sentra tersebut antara lain asin senter, egrang, bakiak, dan lompat karet (Zenith *et al.*, 2020).

## B. MANFAAT SENTRA PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional yang digabungkan di dalam pembelajaran sentra dapat mengembangkan kemampuan melakukan gerakan manipulatif antara lain: a) melempar benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu; b) menangkap benda dengan tangan atau menghentikan benda yang bergulir di lantai atau menangkap beberapa benda secara bersamaan; c) menyepak untuk mempertahankan keseimbangan tubuh dalam posisi berdiri dengan satu kaki sambil mengangkat satu kaki lainnya dan mengayunkanya kedepan; dan d) memukul benda dengan berbagai variasi cara memukul benda (Zenith *et al.*, 2020). Peningkatan kemampuan melempar, menangkap, dan mengelakkan lemparan bola juga berkembang dengan maksimal pada saat guru menggunakan permainan tradisional yang terintegrasi dengan pembelajaran tematik dan sentra pada anak usia 5-6 tahun (Rachmayanti *et al.*, 2021). Kemampuan melakukan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar terdiri dari menendang, berlari, naik-turun tangga, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, me-



nyusun balok, menggunting, dan menulis dapat ditingkatkan dengan permainan tradisional (Sutini, 2018).

Pada aspek sosial dan moral penggunaan permainan tradisional di sentra pembelajaran dapat mengembangkan sikap selalu bersyukur, tidak mudah bersedih, selalu gembira, tidak sombong, tidak keras kepala, percaya diri, membuat orang lain bahagia, melakukan tugas dan kewajiban dengan baik yang melalui lagu-lagu tradisional anak. Selain itu kebersamaan, berpikir kritis (cekatan dalam mengambil keputusan, cermat, legowo menerima kekalahan dan kemenangan yang terimplementasi melalui permainan-permainan tradisional anak (Wahyuningsih & Suyanto, 2015). Permainan tradisional yang diintegrasikan pada model pembelajaran sentra di TK Pembina Negeri 2 Purwokerto telah dapat menumbuhkan dan mengembangkan nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, sportivitas, cinta tanah air, demokratis, bersahabat/komunikatif, mandiri, bersabar, kreatif, kerja sama, dan gotong-royong pada anak usia dini (Setiani, 2019).

Permainan tradisional telah dijadikan salah satu stimulasi pada pembelajaran sentra dan hasilnya dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak usia dini (Djuwita & Fakhri, 2019). Oleh sebab itu, disarankan kepada para guru untuk menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran, sebab permainan tradisional membuat anak lebih aktif dan bermain dalam alam nyata. Penggunaan permainan tradisional juga memberi kesempatan anak berbagi pengalaman dengan guru dan orangtua berkaitan dengan aturan dan cara bermain. Permainan tradisional dapat menjadi sarana dalam mengembangkan proses belajar mandiri pada anak untuk menggali kemampuan dan pengetahuannya terkait berbagai macam pola serta cara berinteraksi sosial. Dalam bermain termasuk permainan tradisional, anak mengonstruksi pengetahuan yang diperoleh di benaknya, mencatat, merekam dan menganalisis sendiri makna-makna dari pengetahuan baru yang didapat dari pengalaman mereka tanpa ketergantungan pada informasi dari guru. Anak juga memperoleh pengetahuan dalam kehidupan nyata dan terbiasa memecahkan masalah sekaligus menemukan hal-hal yang berguna bagi dirinya (Imroatun, 2014).

Permainan tradisional yang dijadikan salah satu kegiatan dalam pembelajaran sentra di TK Negeri Pembina dan TK Nurul Ilmi Kota Tasik Malaya ternyata dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak usia 5-6 tahun dengan indikator kemampuan menyadari diri sendiri, kemampuan mengelola emosi sendiri, kemampuan memotivasi diri sendiri, kemampuan bersikap empati, dan kemampuan menjalin hubungan sosial (Gandana, 2016). Per-



mainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran sentra juga dapat meningkatkan: 1) perasaan senang dengan indikator anak melakukan kegiatan dengan semangat dan melakukan kegiatan tanpa merasa terpaksa; 2) ketertarikan siswa dengan indikator anak dapat berinteraksi dengan guru dan teman dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan keinginan untuk melihat/memegang media pembelajaran, menunjukkan keinginan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, dan anak menunjukkan pengalaman afektif; 3) perhatian siswa dengan indikator anak dapat berkonsentrasi terhadap kegiatan pembelajaran; dan 4) keterlibatan siswa dengan indikator anak dapat melakukan kegiatan pembelajaran (Ayuningtyas & Wijyaningsih, 2020). Hal ini sejalan dengan manfaat permainan tradisional di dalam pembelajaran anak usia dini yang dapat meningkatkan kemampuan dasar meliputi kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan berhitung dan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berinteraksi/bermain dengan teman sebaya dan bermain bergantian, kemampuan berkomunikasi atau berdialog dengan teman sebaya atau dengan orangtua, kemampuan mengekspresikan perasaan senang saat bermain, dan mengembangkan motivasi dan keterampilan dalam mengelola kesabaran, dan kemampuan dalam menentukan jarak dan menentukan ruang (Hariyanto *et al.*, 2021).

Permainan tradisional dalam pembelajaran sentra juga dapat melatih anak untuk membilang angka, mengenal angka, membandingkan jumlah benda, dan kemampuan berhitung seperti penjumlahan dan perkalian, menggambar garis, persegi, persegi panjang, trapesium, segitiga, dan lingkaran (Siregar & Lestari, 2018). Permainan tradisional yang telah digunakan dalam pembelajaran sentra dilaporkan dapat meningkatkan kemampuan kemampuan menerima bahasa seperti mendengarkan teman berbicara, menirukan kembali 3-4 uraian kata, memahami beberapa perintah yang bersamaan, memahami aturan permainan, dan memahami perbedaan kata sifat. Di samping itu permainan tradisional juga dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan bahasa seperti menirukan kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana tentang permainan, mengutarakan pendapat, menceritakan kembali tata cara permainan, mengenal suara-suara yang ada di sekitarnya (Darminiasih *et al.*, 2014; Cendana & Suryana, 2022). Permainan tradisional juga dapat meningkatkan pembendaharaan kosakata anak usia 5-6 tahun (Ilhami *et al.*, 2019). Kemampuan berbahasa anak usia dini mencakup kemampuan anak bercerita, menulis, dan membaca melalui ketajaman berpikir, bernalar dan kepekaan perasaannya untuk mengungkapkan isi syair lagu, penguasaan kosakata, ejaanm dan penulisan struktur



kalimat dapat dilatih dengan permainan tradisional yang memiliki syair dan lagu (Nurmahanani, 2018).

### C. JENIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN SENTRA

Integrasi permainan tradisional di sentra pembelajaran anak usia dini selalu dipilih guru atau pengelola sekolah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan di SLB Tunas Kasih 2 Turi Sleman telah digunakan delapan model permainan, yaitu: (1) balap sarung; (2) lempar karet; (3) dorong ban; (4) engkling; (5) pukul balon; (6) layang-layang; (7) lompat tali; dan (8) pesawat terbang yang diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun (Ardiyanto & Sukoco, 2014). Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan kecerdasan interpersonal anak usia dini juga telah digunakan permainan Ling-Ling Se' dan congklak di sekolah BP PAUD DAN DIKMAS Nusa Tenggara Barat kota Mataram (Djuwita & Fakhri, 2019). Permainan tradisional anak-anak di daerah Sunda yang dinamai Oray-orayan telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini (Nurmahanani, 2018). Di samping Oray-orayan, permainan *hombreng* dengan *bethekbethekan* juga telah digunakan untuk pengembangan kosa kata anak di Sukaharjo (Nurningsih *et al.*, 2018) Permainan tradisional Detumbar pernah diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah TK *Realfun Rainbow* Kelompok A untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2020). Permainan kuda berbisik telah dijadikan sebagai stimulasi peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini di TK Hamzanwadi dan TK Ummi Adniah Pancor (Ilhami *et al.*, 2019).

Permainan Kaulinan Barudak juga telah digunakan di dalam sentra bermain peran di TK Negeri Pembina dan TK Nurul Ilmi Tasik Malaya dengan tujuan mengembangkan kecerdasan emosional anak (Gandana, 2016). Permainan Kaulinan Barudak merupakan kumpulan permainan sondah, congklak, lompat tali, balap kelereng sendok, memasukkan pinsil/paku ke dalam lubang botol, sandal bayok, dan dam-daman (Gandana, 2016). Permainan engklek, engrang, layang-layang, gang telek, dan pawon simbah telah dijadikan sudut bermain pada teras baca sebagai sarana belajar anak pada masa covid-19 (Hariyanto *et al.*, 2021). Permainan Tikus dan Kucing dan Jamuran telah digunakan di TK Budi Mulia II Condong Catur Sleman Yogyakarta untuk mengembangkan kecakapan sosial anak (Imroatun, 2014). Permainan tradisi-



onal dir-diran, dakon, tiga jadi, lompat tali, bakelan, sunda manda, jamuran, sluku-sluku batok, dan cublek-cublek suweng juga telah digunakan di sentra-sentra pembelajaran di TK Negeri Pembina 2 Purwokerto untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan pada usia 5-6 tahun (Setiani, 2019).

Permainan tradisional juga telah digunakan sebagai permainan *indoor* dan *outdoor* di beberapa sekolah PAUD di Jawa Barat. Permainan *outdoor* meliputi *Ucing sumput*, boy-boyan, sondah, kelereng, jajangkungan, dan sapintong. Adapun permainan yang digunakan *indoor* antara lain congklak, beklen, gagarudaan, dan dam-daman (Sutini, 2018). 13 permainan tradisional Betawi yaitu Cici Putri, Ulabang, Wak-Wak Gung, Keripik Jengkol, Pung-Pung Balong, Tug Tugene atau Nenek Gerondong, Sim-Sim Terima Kasim, Nyanyian Umpet Batu, Serundang Kacang Tanah, Orang Kaya Miskin, Dengdeng, Baris Tempe-Tempe dan Cah Gulali telah diimplementasikan pada pembelajaran model sentra di TK Mutiara Duri Kosambi Cengkareng Jakarta Barat (Syaikhu & Napis, 2020). TK AL-Ichsan Kenjeran Kota Surabaya pun telah menggunakan permainan tradisional Boy-boyan untuk mengembangkan motorik kasar anak Usia 5-6 Tahun sebelum pembelajaran di sentra dimulai (Rachmayanti et al., 2021).

Permainan kelereng, petak umpet, congklak, lompat tali, dan ular naga juga telah digunakan di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini yang menggunakan pembelajaran sentra (Maghfiroh, 2020). Permainan ular naga atau permainan ular-ularan juga telah diterapkan pada pembelajaran sentra di TK Muslimat 3 Jombang untuk meningkatkan keterampilan sosial anak (Adani & Hidayah, 2015). Permainan tradisional Gorontalo juga diperkenalkan di sekolah PAUD misalnya bilu-bilulu, tapula, tumbawa, batata, tulawato, momotahu, ti bagogo, tumbu tumbu balanga, cur pal, dan tolode. Permainan ini digunakan untuk membentuk karakter anak (Nadjamuddin & Kunci, 2016). Berbagai sekolah PAUD di daerah Jakarta dan Kediri pada tahun 2016 menggunakan permainan engklek di sentra olah tubuh dan congklak di sentra kognitif untuk meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia 5-6 tahun (Lestaringrum & Handini, 2017). Di sisi lain permainan tradisional Babentengan dan Edom-edom tugel telah diimplementasikan di kelompok bermain Aviciena Anyer, Banten untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun (Alawiyah, 2014). Permainan congklak, oray-oranyan, babentengan, dan boy-boyan juga telah digunakan di lembaga PAUD untuk meningkatkan kompetensi sosial-emosional anak usia dini (Afrianti, 2018). Permainan tradisional lainnya seperti manjalo digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (Muhiddinnur Kamal, 2016)



dan permainan Juru Pencar TK Negeri Pembina Kecamatan Tegallalang, Bali untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak (Ni Luh Gede Karwina Putri, Desak Putu Parmiti, 2015).

Penggunaan permainan tradisional lainnya misalnya, rok gebuk dan main ladang te di Tegal untuk meningkatkan kerja sama anak (Yulia Ekawati, Dahlya Nurwanti, 2015), permainan pecah piring dan ular naga di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam, Sumatra Utara untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini (Nasution & Siregar, 2017), dan permainan Tarik Tambang telah untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun (Harahap dan Kamtini, 2017). di Ternate permainan Jalan Tempurung telah digunakan untuk meningkatkan kekuatan otot-otot tangan dan kaki anak usia dini (Kaoci *et al.*, 2003). Permainan tradisional *Mbojo-Bima Tutu Kali Ku Ma.Ma* digunakan di lembaga PAUD Kota Bima untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Masita & Ihwan, 2019). Permainan Gasing, Galah kepung, Tabak, Tapok Kaleng, dan Lompat Getah merupakan permainan tradisional di lembaga PAUD daerah Kalimantan Barat yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini (Kurniawan, 2016). Pada masa Covid-19 para guru juga telah memasukkan permainan tradisional cublak-cublak suweng di dalam pembelajaran daring atau *blended* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak (Kusumasari & Suhartini, 2019). Permainan Ucing Kupu-kupu juga dapat mengembangkan kemampuan sosial anak di TK Anugerah di Kota Padang (Yanto, Izzati, & Nurhafizah, 2020).

TK Rawalo Diponegoro 140 Purwokerto telah dijadwalkan 15 permainan tradisional yang dimainkan di dalam pembelajaran sentra sesuai tema. Permainan tersebut adalah Bola Bekel, Lompat Tali, Yoyo, Gatrik, Himpimpa, Ular, Panca Sila 5 Dasar, Kelereng, Benteng, Boy-Boyan, Petak Umpet, Congklak, Engklek, Tikus-Kucing, dan Suten. Semua permainan ini ditujukan untuk membentuk karakter anak usia dini (Witasari & Wiyani, 2020). Permainan *besilo'an* (selodor) dari suku Sasak Nusa Tenggara Barat telah dijadikan permainan terintegrasi pada sentra budaya di TK Negeri Pembina Sakra Barat, PAUD Pade Angen Tenges-Enges, dan PAUD Islahul Ummah. Permainan ini dijadikan stimulasi perkembangan motorik kasar anak-anak usia 5-6 tahun pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Sakra Barat (Ilhami & Khaironi, 2018).

Permainan tradisional raba-raba telah digunakan di dalam pembelajaran sentra di PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah. Permainan raba-raba mirip dengan permainan tradisional "*Babubutaan*" yang berasal dari Banjar. Permainan ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosio-



nal anak usia dini yang mencakup kesabaran, kemandirian, kepedulian, sikap menghargai, tanggung jawab, dan sosialisasi (Suryani, 2019). Permainan tradisional yang telah diintegrasikan ke dalam pembelajaran sentra antara lain permainan congklak, bekel, dan bermain karet untuk mengembangkan sikap antri, akrab dalam bermain, dan bekerja sama, sedangkan permainan petak umpet, kucing dan tikus, dan ular naga untuk mengembangkan sikap mengalah, memberi kesempatan kepada orang lain, kepedulian, menolong, dan bersedia berbagi telah digunakan di kelas TK A TK Aisyiah Busthanul Athfal 12, Pamulang (Diah Andika, 2018).

Integrasi permainan tradisional ke dalam berbagai sentra telah ditemukan, namun penamaan sentra permainan tradisional masih belum ditemukan peneliti sepanjang penelusuran artikel atau hasil penelitian yang terpublikasi. Penamaan sentra permainan tradisional peneliti temukan pada sekolah taman Kanak-kanak Bunayya 7 Deli Serdang Sumatra Utara. Oleh sebab itu bagian berikut merupakan temuan penelitian tentang implementasi sentra permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak. Hanafi (2019) menyatakan implementasi sentra dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak sebab sentra-sentra pembelajaran memiliki keunikan sendiri sehingga keragaman kemampuan anak dapat berkembang. Model pembelajaran sentra yang memberikan kesempatan kepada anak terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang sistemik, memungkinkannya dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini (Mustajab *et al.*, 2020).

## **D. IMPLEMENTASI PERMAINAN DALAM SENTRA PERMAINAN TRADISIONAL DI TK BUNAYYA 7**

### **1. Mengenal TK Bunayya 7**

Sekolah TK IT Bunayya 7 terletak di Jalan Perhubungan Desa Lau Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Jumlah murid TK IT Bunayya 7 sebanyak 90 orang, 78 orang kelompok B dan 12 kelompok A. Sekolah ini telah teakreditasi Unggul (A) pada tahun 2020. Sekolah ini dipimpin ibu Halimatus Sakdiah. Jumlah guru tetap Yayasan 10 orang. Jumlah tenaga administrasi 2 (dua) orang. Luas sekolah 1200 m<sup>2</sup> dengan 8 (delapan) ruang belajar. Dikelola oleh Yayasan al-Hijrah, sekolah ini memiliki gedung atas nama Yayasan. Perlengkapan belajar yang tersedia telah mencukupi kebutuhan siswa baik dari segi kuantitas atau kualitas. Sarana bermain out-



*door* dan *indoor* juga telah merujuk kepada kebutuhan dan standar minimal pendidikan anak usia dini. Hal ini dinilai dari ketersediaan berbagai alat permainan *indoor* dan *outdoor*.



**Gambar 12.1. Sekolah TKIT Bunayya 7**



**Gambar 12.2. Guru Sentra Permainan Tradisional dan Tenaga Administrasi TKIT Bunayya 7**



Sentra permainan tradisional telah ada sejak tahun 2017 di Taman Kanak-kanak Bunayya 7. Sekolah ini telah mengombinasikan beberapa permainan dalam sentra permainan tradisional. Kombinasi permainan misalnya menuliskan angka di kotak engklek untuk menggali kognitif dan bahasa anak. Gaco dilemparkan ke angka berapa. Sehingga 6 aspek perkembangan anak terutama sosial emosional bagaimana interaksi dengan teman dan menaati aturan atau setiap permainan dengan menggunakan mengambil nomor untuk menentukan kelompok atau siapa yang pertama mendapatkan kesempatan bermain. Anak yang mendapatkan angka lebih besar menjadi pemain pertama. Perintah permainan juga dilakukan dengan aturan. Permainan dilakukan tiap hari dengan rotasi kelas. Setiap kelas mendapatkan kesempatan bermain di sentra permainan tradisional 1 (satu) kali dan sepekan. Secara umum permainan tradisional yang digunakan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu permainan *indoor* dan *outdoor*. Permainan yang memerlukan kecukupan ruangan untuk bergerak dijadikan permainan di luar ruangan sementara permainan yang dapat dilakukan di ruangan yang kecil dijadikan permainan di dalam ruangan.

Alat peraga di sentra terdiri dari alat-alat permainan. Dalam sehari bermain minimal disediakan 2 (dua) permainan. Pelaksanaan permainan *indoor* dan *outdoor* tidak digabung dalam satu hari, sebab waktu yang tersedia tidak cukup dan juga tidak kondusif bagi anak (Hasil wawancara dengan Susi [guru kelas sentra permainan tradisional], 2021). Permainan *indoor* disediakan sesuai jumlah anak yang ikut bermain. Jika anak yang bermain 10 orang, maka guru menyediakan minimal 2 permainan sampai 4 kegiatan main. Setiap kegiatan main dimainkan 3 atau 4 orang anak. Permainan dalam ruangan yang selalu dimainkan anak bermain stik, kartu cas, congklak, atau bermain masak-masakan. Permainan di luar ruangan yang selalu dimainkan anak, main petak umpet, kucing-tikus, bermain bola, dan margala.

Berdasarkan wawancara dengan guru, kendala mengenalkan permainan tradisional karena anak-anak antara lain anak-anak kurang tertarik dengan permainan tradisional sebab mereka lebih suka bermain *game online* di *gadget*. Cara guru mengatasi kendala ini dengan **pertama**, memperagakan permainan tersebut dengan sesama guru di depan anak, kemudian permainan tersebut dimainkan guru dengan anak. **Kedua**, mengubah permainan menjadi *game* dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Misalnya, permainan congklak. Bermain congklak dipadukan dengan bermain angka dan huruf. Anak-anak yang bisa berhitung diminta menghitung jumlah batu yang tersedia di lumbung sebelum bermain dan jika tidak bisa menghitung maka giliran



bermain diberikan kepada anak yang dapat berhitung dengan benar. **Ketiga**, kendala ini belum dapat diatasi yaitu ketersediaan jadwal bermain. Guru belum mampu menyusun jadwal bermain sebab permainan masih didasarkan pada permainan yang disukai dan diketahui anak (Susi, 2021).

Keunikan pelaksanaan permainan tradisional di TK Bunayya 7 antara lain, 1) permainan tidak dikaitkan dengan konsep menang dan kalah ketika menilai perkembangan anak dalam pembelajaran; 2) penilaian dalam sentra bermain tradisional yang didasarkan pada keaktifan dan semangat anak dalam bermain, karena menurut bu Susi, anak-anak kelompok B masih meniru permainan belum berpikir untuk menang; 3) belum tersedia kelas khusus untuk sentra bermain tradisional. Sentra ini lebih mirip dengan kelas fleksibel. Pembukaan dan penutupan sentra dan permainan *indoor* menggunakan pondok yang tersedia di halaman sekolah. Menurut Bu Susi:

Sentra ini unik sebab bermain dapat dilakukan di mana saja. Sentra permainan tradisional merupakan sentra terbuka yang tidak memiliki kelas, sebab mayoritas menggunakan permainan *outdoor*, kalau *indoor* kami lakukan di pondok-pondok yang ada. Awalnya sentra ini adalah budaya dengan cakupan yang lebih luas. Kemudian telah diubah menjadi spesifik menjadi sentra khusus permainan tradisional. Saya sebagai guru sebenarnya berharap sekolah memberikan kelas khusus untuk sentra ini sebagaimana sentra lainnya (Susi, 2021).



**Gambar 12.3. Wawancara dengan Guru Sentra Permainan Tradisional di TKIT Bunayya 7**



## 2. Permainan di Luar Ruangan (*Outdoor*)

Anak usia dini sangat menyukai permainan di luar ruangan. Hampir 23 persen waktu bermain mereka dihabiskan bermain di luar ruangan (Kos & Jerman, 2013). Oleh sebab itu sekolah sangat memperhatikan penyediaan lokasi bermain di luar ruangan bagi anak usia dini. Anak-anak juga sangat senang menceritakan pengalaman mereka bermain di luar kelas (Kim, 2019). Meskipun sebagian pendidik dan orangtua memandang permainan di luar ruangan memiliki risiko, namun mayoritas mereka mendukung pentingnya bermain di luar ruangan untuk perkembangan anak (Alden & Pyle, 2019). Para guru dan pengelola TK Bunayya 7 juga berpendapat bahwa permainan-permainan tradisional yang dimainkan di luar ruangan juga menjadi kebutuhan untuk perkembangan anak. Oleh sebab beberapa permainan tradisional di luar ruangan yang ditawarkan antara lain permainan tikus dan kucing, galah panjang, telepon-teleponan, engklek, engrang, dan bola kaki.

### a. Permainan Kucing dan Tikus

Permainan Kucing dan Tikus merupakan salah satu untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal (Juherna, 2017) dan intrapersonal (Permana & Syafrida, 2019) anak usia dini. Permainan ini dilakukan 1 (satu) kali dalam seminggu selama 1 (satu) semester. Jumlah pemain tikus dan kucing 12 orang. 1 (satu) berperan sebagai tikus dan 1 (satu) orang berperan sebagai kucing. 10 orang anak lainnya menjadi pagar atau semak-semak yang menjadi penghalang kucing menangkap tikus. Cara bermain tikus dan kucing sebagai berikut:

- a. Dua anak yang terpilih menjadi tikus dan kucing melakukan hompimpa.
- b. Anak yang menang menjadi kucing dan anak yang kalah menjadi tikus.
- c. 10 anak lainnya berperan sebagai semak-semak dengan saling bergandengan tangan satu sama lainnya membentuk lingkaran.
- d. Lingkaran anak yang menjadi semak-semak menghalangi kucing mengejar tikus, namun pada saat yang sama membiarkan tikus lolos dari semak-semak atau lingkaran.
- e. Tikus yang tertangkap kucing masuk ke dalam lingkaran (menjadi bagian dari semak-semak).
- f. Kucing yang sudah menangkap tikus dinyatakan sebagai pemenang dan bergabung dengan semak-semak.
- g. Selanjutnya guru mengundi dua anak untuk menjadi tikus dan kucing baru.
- h. Permainan dilanjutkan sampai habis waktu yang ditentukan.



Hasil penilaian kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak TK Bunayya 7 setelah satu semester memainkan permainan kucing dan tikus sebanyak 12 kali dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 12.1. Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Kucing dan Tikus**

<b>E. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak senang bermain bersama teman.	5
2.	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4
3.	Anak kompak dalam bermain	4
4.	Anak saling membantu dalam bermain	5
5.	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4
6.	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4
7.	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain	5
<b>Total Nilai:</b>		31
<b>Nilai rata-rata</b>		4,4
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok dan individual. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan dengan baik;
2. Anak-anak harus menjaga agar kucing tidak dapat menangkap tikus dengan memberikan perlindungan kepada tikus secara bebas keluar masuk ke dalam lingkaran tetapi ikut menghalangi kucing masuk ke dalam lingkaran; dan
3. Anak-anak yang menjadi semak-semak harus bekerja sama untuk menang, sebab jika tikus tertangkap, maka harus ada di antara mereka yang menjadi tikus atau kucing.

**Tabel 12.2. Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Kucing dan Tikus**

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bermain sendirian.	2



2.	Anak percaya diri dalam bermain.	5
3.	Anak mandiri dalam bermain.	5
4.	Anak berani mengambil risiko dalam bermain.	5
5.	Anak suka mencoba permainan baru	5
6.	Anak bertekad untuk menang.	4
7.	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		30,5
<b>Nilai rata-rata</b>		4,2
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilakukan secara individual bagi anak yang berperan sebagai kucing. Pada kesempatan ini anak dilatih mandiri dalam bermain. Anak tidak dapat mengharapkan bantuan temannya dalam bermain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat menangkap tikus agar dapat menjadi pemenang permainan;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap bersungguh dalam menangkap tikus yang menjadi buruannya; dan
4. Anak secara mandiri memutuskan cara-cara yang tepat dalam menangkap tikus.



Gambar 12.4. Permainan Kucing dan Tikus



## b. Permainan Galah Panjang

Permainan Galah Panjang disebut juga dengan permainan Gobak Sodor. Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, galah panjang artinya permainan tradisional yang menggunakan lapangan bermain dengan bentuk petak-petak segi empat dan anak memanjangkan tangannya selama permainan untuk dapat menyentuh pemain. Permainan ini dilakukan dua tim. Satu tim sebagai penjaga garis dan 1 tim sebagai penyerang untuk dapat masuk ke garis hingga sampai ke garid finish. Langkah-langkah bermainnya sebagai berikut:

1. Guru membuat garis-garis pembatas dari kapur tulis dengan membagi lapangan main menjadi 4 bagian di halaman sekolah ;
2. Guru membagi anak menjadi dua tim. Setiap tim terdiri dari 4 (empat) orang.
3. Guru meminta anak melakukan hompimpa 1 orang saja dari tiap kelompok. Perwakilan yang menang menjadi kelompok penyerang dan perwakilan yang kalah menjadi penjaga garis.
4. Tim yang menjadi penjaga menugaskan anggotanya menjaga di masing-masing garis pembatas yang ada. Setiap anggota penjaga harus bisa menjadi penghalang dari tim penyerang yang berusaha menuju garis *finish*.
5. Tim peyerang bertugas melewati garis yang dijaga tadi agar dapat bolak balik dari garis *finish* ke awal star awal lagi.
6. Tiap pemain dari masing-masing tim hanya boleh bergerak di sepanjang garis yang telah dibuat di awal permainan dan kakinya harus menginjak garis.
7. Permainan dimulai dari para penjaga di garis melintang yang terletak di garis pertama sebagai penghadang.
8. Setiap tim menyerang harus melewati garis awal sebelum melewati semua garis melintang yang dijaga oleh lawan. Jika separuh pemain dapat melewati dan kembali berhasil ke awal garis, maka tim penyerang dinyatakan menang.
9. Di dalam satu kotak kecuali kotak pertama hanya boleh satu orang pemain dari kelompok penyerang. Jika ada dua orang penyerang di dalam satu kotak maka penyerang secara otomatis digantikan tim penjaga.
10. Jika ada pemain tim penjaga dapat menyentuh salah satu pemain penyerang, maka tim penjaga dinyatakan sebagai pemenang, setelah itu antar tim bergiliran untuk menjadi penyerang dan menjaga sampai permainan berakhir



Permainan Galah Panjang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak dan kooperatif anak usia dini (Supiani, 2018). Di samping itu permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan matematika anak (Yahman, 2019). Di Malaysia permainan Galah Panjang lebih diminati anak dari permainan digital, sebab permainan ini sangat menantang ketangkasan bagi anak-anak usia dini (Bakhir *et al.*, 2020). Permainan ini dapat meningkatkan kekompakan, kepemimpinan, tanggung jawab, dan etos kerja (Rahmadeni & Septian, 2018). Di TK Bunayya 7 permainan Galah Panjang ternyata dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dan Logika matematika anak. Hasil penilaian kecerdasan kinestetik dan logika matematika anak setelah satu semester memainkan permainan galah panjang sebanyak 12 kali dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 12.3. Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

<b>B. Kecerdasan Logis -Matematis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	4
2.	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	4
3.	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	4
4.	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	4
5.	Anak mengingat urutan permainan.	4
6.	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	3
7.	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	5
<b>Total Nilai:</b>		28
<b>Nilai rata-rata</b>		4,0
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;
2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya kelompok penyerang yang dapat bolak-balik garis awal ke garis finish dan kembali ke garis awal akan menjadi pemenang dalam permainan;



3. Mereka juga dapat mengenal angka yang dipakai pemain;
4. Mereka juga mencari cara-cara untuk menang misalnya dengan memperhatikan gerakan kelompok penyerang; dan
5. Mereka mengingat cara bermain sehingga dapat memenangkan permainan.

**Tabel 12.4. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Galah Panjang**

D. Kecerdasan Kinestetik		
No.	Pernyataan	Nilai
1.	Anak lincah dalam bergerak	5
2.	Anak bergerak seimbang	5
3.	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	4
4.	Anak menyukai permainan galah panjang	4
5.	Anak mampu bermain galah panjang dengan benar	4
6.	Anak selalu menang dalam bermain.	4
7.	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		31
<b>Nilai rata-rata</b>		4,3
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal membuat permainan galah panjang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Permainan galah panjang menuntut agar bergerak gesit dan lincah agar dapat melewati garis yang dijaga kelompok penjaga, sebab jika kelompok penyerang tersentuh oleh kelompok penjaga maka anak tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya;
2. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya tidak boleh ada dua orang kelompok penyerang dalam satu kotak galah;
3. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan galah panjang membuat anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinestetiknya;
4. Anak-anak sangat suka berlatih, sehingga mereka dapat bermain galah panjang dengan benar;
5. Ketekunan anak dalam berlatih membuat mereka semua pernah menang dalam permainan secara bergantian atau bersamaan; dan
6. Anak-anak berkesempatan menunjukkan kemampuannya dalam bermain galah panjang dengan lincah, tangkas, dan seimbang di depan orang-



tua, guru, teman-teman atau orang-orang yang menonton mereka dalam pertunjukan.



**Gambar 12.5. Permainan Galah Panjang**

### c. Permainan Telepon-teleponan

Permainan telepon-teleponan pada awalnya dikembangkan dari permainan telepon kaleng atau kotak korek api yang telah dikenal di berbagai daerah di Indonesia. Tidak diketahui darimana asal permainan ini. Namun permainan ini telah dikenal sejak para guru TK Bunayya 7 sejak mereka anak-anak. Alat permainan ini sangat sederhana terdiri dari seutang benang nilon dan 2 (dua) buah cup aqua bekas yang dilubangi dan disambungkan dengan benang. Kemudian dua anak bermain memperagakan dua orang yang senang menelepon dan menerima telepon. Tidak ada peraturan yang ketat siapa yang harus berbicara terlebih dahulu. Kedua anak bersepakat siapa yang memulai pembicaraan. Guru selalu mengaitkan bahan obrolan anak dengan tema yang sedang dipelajari. Telepon bekas gelas aqua ini biasanya dibuat guru bersama anak sebelum permainan dimulai.

Beberapa penelitian menjelaskan bahwa permainan teleponan ini dapat meningkatkan bahasa baik dalam hal berbicara maupun berkomunikasi pada anak usia dini (Fernando, 2020). Melalui permainan ini anak dilatih berdialog dengan lawan bicaranya sehingga dapat mengasah kecerdasan



bahasa anak baik dari jumlah kosakata yang dikuasai maupun dari kebenaran pengucapan kata. Namun di sekolah ini permainan kaleng juga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di samping kecerdasan bahasa anak. Kecerdasan visual muncul sebab anak membuat teleponan mainan sebelum menggunakannya. Kemampuan membuat permainan mandiri ini dapat mengasah imajinasi anak dan menumbuhkan karakter hidup hemat dan kreatif (Siti Anisah & Holis, 2020). Hasil observasi guru terhadap kecerdasan linguistik dan visual spasial anak usia dini setelah memainkan permainan telepon-teleponan selama enam kali adalah sebagai berikut:

**Tabel 12.5. Hasil Observasi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Permainan Telepon-teleponan**

<b>A. Kecerdasan Linguistik</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak lebih banyak berbicara ketika bermain	5
2.	Anak senang menceritakan pengalaman bermainnya	4,5
3.	Anak dapat menceritakan langkah-langkah bermain.	4
4.	Anak dapat mengingatkan teman yang salah dalam bermain.	4,5
5.	Anak dapat mengikuti instruksi dalam permainan.	4,5
6.	Anak dapat menuliskan nama permainan.	4
7.	Anak mengemukakan kesalahan yang terjadi dalam permainan.	4,5
<b>Total Nilai:</b>		31
<b>Nilai rata-rata</b>		4,4
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan telepon-teleponan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Di dalam permainan telepon-teleponan anak selalu melakukan tanya jawab dengan temannya;
2. Setelah bermain anak-anak selalu diminta menceritakan hal-hal yang dibicarakan dalam bertelepon dengan teman;
3. Anak-anak juga diminta menceritakan langkah-langkah bermain telepon-teleponan;
4. Anak-anak diminta menuliskan nama teman bermain sebelum permainan dilakukan;
5. Anak-anak yang belum bisa bermain dengan baik diminta menceritakan kesulitannya dalam bermain; dan



6. Anak bebas memilih pembicaraan dalam telepon meskipun guru menyarankan membicarakan hal terkait tema.

**Tabel 12.6. Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini dalam Permainan Telepon-teleponan**

C. Kecerdasan Visual-Spasial		
No.	Pernyataan	Nilai
1.	Anak senang menggambar alat permainan.	4
2.	Anak suka melihat foto-foto bermain.	4
3.	Anak dapat memperkirakan pemasangan tali pada cup botol aqua.	4
4.	Anak sering melamun untuk memikirkan cara membuat teleponan.	4
5.	Anak dapat membaca gambar cara bermain.	4
6.	Anak lebih menyukai melihat gambar cara membuat telepon daripada mendengarkan penjelasan guru.	4
7.	Anak dapat mencoret kertas tentang cara membuat teleponan.	4
<b>Total Nilai:</b>		28
<b>Nilai rata-rata</b>		4
<b>Keterangan</b>		Sedang

Berdasarkan wawancara dengan guru maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan telepon-teleponan dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru selalu memberi kesempatan kepada anak untuk membuat alat permainan sendiri;
2. Para guru selalu membuat foto permainan anak. Oleh sebab itu anak-anak suka melihat gambar-gambar mereka ketika bermain, termasuk permainan *hula hoop* dan mereka memberi komentar terhadap gambar tersebut;
3. Dalam permainan ini anak terlihat berusaha memasukkan tali ke dalam lubang yang ada dalam gelas aqua agar antara dua gelas aqua tersambung tali yang menjadi sambungan telepon;
4. Anak-anak dapat membaca langkah-langkah membuat telepon mainan yang ada di dalam gambar;
5. Anak-anak sangat suka melihat gambar-gambar yang menjadi langkah-langkah membuat telepon daripada penjelasan guru; dan
6. Anak-anak dapat mencoret-coret cara bermain setelah selesai bermain.





**Gambar 12.6. Permainan Telepon-telepon**

#### **d. Permainan Marsitekka**

Permainan Marsitekka adalah nama lain dari permainan engklek di Sumatera Utara, khususnya suku Batak Toba (Yani, 2017). Cara melakukan permainan ini sebagai berikut:

1. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa untuk semua pemain untuk menentukan kelompok mana yang lebih dahulu bermain. Kelompok yang menang yang menjadi pemain.
2. Pemain pertama dari kelompok yang menang melemparkan gaco sebelum bermain ke kotak nomor satu. Gaco terbuat pecahan genteng. Saat melemparkan gaco tidak boleh keluar atau terkena garis kotak yang telah disediakan sebab jika hal itu terjadi, maka pemain tersebut dinyatakan gugur.
3. Setelah melempar gaco, pemain melompat dengan satu kaki dari kotak 1 sampai kotak 6. Pemain berhenti sejenak di kotak A, kemudian kembali lagi dengan mengambil gaco yang ada di kotak satu dengan posisi kaki satu masih diangkat.
4. Selanjutnya pemain melemparkan gaco tersebut sampai ke kotak 2 jika lemparannya tidak tepat maka dia dinyatakan gugur.
5. Begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gaco.
6. Pergantian pemain dilakukan jika pemain tidak dapat melempar gaco.
7. Jika gaco berada di kotak 2, maka pemain mengambilnya gaco di kotak 3.



8. Jika gaco berada di kotak 4, 5, dan 6 maka pemain mengambilnya di kotak A.
9. Jika seorang pemain telah melakukan permainan dengan bolak-balik, maka pemain tersebut melemparkan gaco dengan membelakangi Engklek'nya jika pas pada kotak yang dikehendaki maka kotak tersebut menjadi rumahnya. Dia boleh berhenti dikotak tersebut seperti pada kotak A tapi hanya berlaku pada pemain yang menang. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai dari angka 1 sampai 6 menjadi milik para pemain.
10. Jika semua kotak telah dimiliki oleh seorang pemain, maka dia dinyatakan sebagai pemenang dan permainan selesai.
11. Pemenang permainan adalah pemain memiliki rumah dari kotak-kotak pada Engklek yang lebih banyak dari yang lainnya.

Beberapa penelitian menginformasikan, permainan marsitekka atau engklek bertujuan menstimulasi perkembangan anak sosial anak (Ahadi et al., 2021) dan karakter anak usia dini (Damanik & Sinaga, 2021). Permainan marsitekka dapat mengembangkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada anak usia dini (Nailul et al., 2021). Permainan marsitekka juga dapat meningkatkan karakter mandiri pada anak usia dini (Munawaroh et al., 2019). Permainan ini telah dilatihkan pada anak di TK Bunayya 7 sejak tahun 2017. Permainan dilakukan seminggu sekali pada semester 2. Hasil observasi guru terhadap kecerdasan kinestetik dan interpersonal anak usia dini setelah memainkan permainan marsitekka selama 6 (enam) kali adalah sebagai berikut:

**Tabel 12.8. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Marsitekka**

<b>D. Kecerdasan Kinestetik</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak lincah dalam bergerak	5
2.	Anak bergerak seimbang	5
3.	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	5
4.	Anak menyukai permainan marsitekka	4
5.	Anak mampu bermain marsitekka dengan benar	5
6.	Anak selalu menang dalam bermain.	5
7.	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	4
<b>Total Nilai:</b>		34
<b>Nilai rata-rata</b>		4,5
<b>Keterangan</b>		Tinggi



Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal membuat permainan marsitekka dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:

1. Anak harus melempar gaco dengan tepat sebab jika keluar atau mengenai garis kotak yang dilempar, maka pemain dianggap kalah;
2. Permainan marsitekka menuntut agar melompat dengan satu kaki secara seimbang dan lincah agar tidak jatuh, sebab jika jatuh maka anak tersebut tidak dapat melanjutkan permainannya;
3. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya melempar dengan tepat atau melompat dengan benar;
4. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan marsitekka membuat anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinestetiknya;
5. Anak-anak sangat suka berlatih, sehingga mereka dapat bermain marsitekka dengan benar; dan
6. Anak-anak berkesempatan menunjukkan kemampuannya dalam bermain marsitekka dengan lincah, tangkas, dan seimbang di depan guru dan teman-temannya.

**Tabel 12.8. Hasil Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Marsitekka**

<b>E. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak senang bermain bersama teman.	4
2.	Anak dapat mengarahkan temannya dalam bermain.	4
3.	Anak kompak dalam bermain	4
4.	Anak saling membantu dalam bermain	4
5.	Anak menunjukkan sikap simpati pada teman yang kalah dalam bermain.	4
6.	Anak dapat berbagi tugas dalam bermain.	4
7.	Anak menunjukkan sikap gembira jika teman menang dalam bermain	4.5
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan marsitekka dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan ini dilaksanakan berkelompok. Anak-anak menyadari bahwa mereka tidak akan menang jika tidak sama-sama melakukan permainan



- dengan baik;
2. Anak-anak harus sama-sama mengingatkan agar bermain temannya melempar gaco dengan tepat dan melompat dengan benar;
  3. Anak-anak menunjukkan sikap gembira jika temannya menang; dan
  4. Anak-anak saling berdiskusi siapa yang menjadi pemain pertama dan seterusnya di kelompoknya.



Gambar 12.7. Permainan *Marsitekka*

#### e. Permainan Pat ni Gajah

Di Sumatra Utara ada permainan yang mirip permainan engrang tetapi alat yang digunakan berjalan adalah bambu disebut dengan marjalangkat (Yani, 2017). Permainan engrang merupakan permainan tradisional sebab dengan nama berbeda permainan ini ditemukan di Belgia, Nigeria, dan Mexico (Malik, 2019). Tetapi jika permainan engrang menggunakan batok kelapa maka disebut Pat ni Gajah. Alat permainan yang diperlukan adalah sepasang engrang dari batok kelapa untuk tiap anak. Permainan dalam dilakukan individual atau berkelompok. Di TK Bunayya 7 permainan ini dilaksanakan secara individual agar anak lebih bebas berlatih bermain. “Jika dilakukan berkelompok anak-anak selalu menyalahkan temannya jika kelompoknya kalah, jadi pertandingan 1 anak lawan 1 anak,” jelas bu Susi guru kelas sentra permainan tradisional. Cara bermain sebagai berikut:

1. Anak dipasangkan untuk bermain;
2. Guru membuat garis *start* dan *finish*;



3. Anak memasukkan salah kaki antara jempol kaki dan telunjuk kaki ke dalam tali engrang;
4. Anak berjalan dan menjaga keseimbangan badan di atas batok yang dijadikan alas kaki;
5. Berlari secepat mungkin untuk sampai ke garis *finish*; dan
6. Anak yang paling cepat sampai garis *finish* dialah yang menjadi pemenangnya.

Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan ketangkasan, keseimbangan, seni, kekuatan, strategi, musik, dan kerja sama (Malik, 2019). Pada anak usia dini permainan engrang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik (Khusnul laely, 2015), kepercayaan diri anak (Munir, 2019), mengurangi perilaku hiperaktif (Setia Komala Sari, 2014), keuletan, kerja keras, sportivitas (Junaedi, 2018), dan tanggung jawab pada anak usia dini. Permainan engrang juga dapat meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional serta kemampuan menghitung angka 1-10 anak usia dini (Rohman, 2021). Permainan Pat ni Gajah atau engrang batok di TK Bunayya 7 digunakan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dan intrapersonal. Hasil observasi guru terhadap pengembangan kedua kecerdasan tersebut sebagai berikut:

**Tabel 12.9. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini dalam Permainan Pat ni Gajah**

<b>D. Kecerdasan Kinestetik</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak lincah dalam berjalan dengan engrang	5
2.	Anak bergerak seimbang	5
3.	Anak bergerak dengan sesuai aturan main	5
4.	Anak menyukai permainan engrang	5
5.	Anak mampu bermain engrang dengan benar	5
6.	Anak selalu menang dalam bermain.	5
7.	Anak menunjukkan ketangkasan dalam bermain.	5
<b>Total Nilai:</b>		35
<b>Nilai rata-rata</b>		5
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal membuat permainan Pat ni Gajah dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sebab di dalam permainan ini ditemukan hal-hal berikut:



1. Anak harus dapat berjalan dengan cepat dan tidak jatuh ketika menggunakan Pat ni Gajah, sebab jika anak lambat atau jatuh, maka dia dianggap kalah;
2. Permainan engrang menuntut agar berjalan di atas batok dengan seimbang, agar anak dapat melanjutkan permainannya;
3. Anak-anak juga harus bermain menurut aturan, misalnya berjalan dengan tenang dan tidak menabrak teman;
4. Layaknya anak usia dini yang suka bergerak, permainan engrang membuat anak berkesempatan menggunakan kemampuan kinstetiknya;
5. Anak-anak sangat suka berlatih, sehingga mereka dapat bermain engrang dengan benar; dan
6. Anak-anak berkesempatan menunjukkan kemampuannya dalam bermain engrang dengan lincah, tangkas, dan seimbang di depan guru dan teman-temannya.

**Tabel 12.10. Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini dalam Permainan Pat ni Gajah**

<b>G. Kecerdasan Intrapersonal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka berlatih bermain sendirian	5
2.	Anak percaya diri dalam bermain	5
3.	Anak mandiri dalam bermain	5
4.	Anak berani mengambil risiko dalam bermain	5
5.	Anak suka mencoba permainan baru	5
6.	Anak bertekad untuk menang.	4
7.	Anak bermain menunjukkan sikap senang dalam bermain	4
<b>Total Nilai:</b>		34
<b>Nilai rata-rata</b>		4,4
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan Pat ni Gajah dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan Pat ni Gajah dilakukan secara mandiri, sehingga anak harus berjuang untuk memenangkan permainan tanpa bantuan orang lain;
2. Kondisi ini membuat anak berlatih sungguh agar dapat bermain Pat ni Gajah sampai garis *finish*;
3. Anak-anak juga menunjukkan sikap suka mencoba permainan baru. Ba-



- tok Kelapa yang digunakan sesuai dengan besar telapak kaki anak; dan
4. Latihan yang dilakukan anak secara mandiri atau diajari oleh guru membuat anak percaya diri ketika diajak bermain.



Gambar 12.8. Permainan Pat ni Gajah

#### f. Permainan Bola Kaki

Permainan bola kaki di sini tidak sama dengan permainan bola kaki pada orang dewasa. Permainan bola kaki di TK Bunayya 7 dilakukan dengan mengajarkan anak menggelindingkan bola, menyepak bola, dan menggiring bola. Uniknya permainan ini tidak hanya disukai anak laki-laki tetapi digemari juga oleh anak-anak perempuan. Guru mengajarkan anak secara bergantian menendang bola dan menggiring bola sampai ke gawang. Permainan ini dilakukan anak secara bergantian sesuai dengan urutan pemain yang ditetapkan dengan cara hompimpa. Permainan ini dilakukan 2 (dua) kali dalam sebulan dan dipakai selama 1 (satu) semester. Anak yang menang adalah anak yang berhasil menendang bola masuk ke dalam gawang. Permainan dilakukan antara 20-40 menit.

Beberapa penelitian menjelaskan bahwa permainan bola kaki pada anak usia dapat mengembangkan motorik kasar anak (Ida Noritawati, Yuline, 2017). Pengembangan gerakan manipulatif (Imani *et al.*, 2020) dan menge-



nalkan warna (Siti Komal Sari, 2021) pada anak usia dini. Di TK Bunayya 7 penggunaan permainan bola kaki ditunjukkan untuk mengembangkan kecerdasan musik anak sebab permainan ini diiringi dengan musik di samping pengembangan kecerdasan kinestetik. Permainan dimulai dengan musik dan diakhiri dengan musik. Anak-anak harus menyesuaikan lambat dan kencang tendangan dengan suara musik yang didengarnya. Hasil observasi kecerdasan musik anak yang berkembang setelah mengikuti permainan ini selama 1 (satu) semester sebagai berikut:

**Tabel 12.11. Hasil Observasi Kecerdasan Musikal Anak Usia Dini dalam Permainan Bola Kaki**

<b>E. Kecerdasan Musikal</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak suka bernyanyi sambil menendang bola	4,5
2.	Anak bisa menghafal lagu yang mengiringi permainan bola	4
3.	Anak senang mendengarkan musik saat bermain bola	4
4.	Anak lebih senang bermain diiringi musik	4
5.	Anak cenderung bersenandung ketika bermain bola	4
6.	Anak membuat suara berirama saat bermain bola	4
7.	Anak berteriak sambil bermain bola	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan bola kaki dapat meningkatkan kecerdasan musikall anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Permainan bola kaki dilakukan dengan menggunakan musik aku anak sholeh;
2. Anak-anak juga menunjukkan sikap lebih semangat bermain bola kaki jika musik disertakan dalam permainan. Apalagi di dalam permainan ini musik dijadikan petunjuk mulai dan berakhirnya permainan. Musik dijadikan sebagai waktu bermain. Jika musik selesai, maka permainan selesai;
3. Di dalam permainan ini anak-anak tidak dilarang bersuara, mereka boleh bernyanyi sambil bermain;
4. Anak-anak merasa senang karena musik yang dijadikan latar permainan adalah musik dengan gerakan cepat, sehingga anak-anak lebih semangat menyesuaikan dengan gerakan dengan irama; dan



5. Bahkan anak-anak masih mengikuti suara musik meskipun permainan telah berakhir.



Gambar 12.9. Permainan Bola Kaki

## 2. Permainan di Dalam Ruang (*Indoor*)

Permainan dalam ruangan merupakan salah satu jenis permainan di kelas-kelas lembaga pendidikan anak usia dini. Kecenderungan anak bermain di dalam ruangan menurun sesuai dengan usia anak. Anak-anak usia lima tahun ke atas lebih suka bermain di luar ruangan dibandingkan anak-anak usia 3-5 tahun. Tetapi mereka tetap menikmati bermain dalam ruangan meskipun mereka lebih menyukai bermain di luar ruangan (Hirose *et al.*, 2012). Namun guru-guru juga mengakui ada permainan yang cocok dimainkan di dalam daripada di luar ruangan demikian juga sebaliknya (Storli & Sandseter, 2015). Sebagian peneliti menemukan bahwa bermain di dalam ruangan lebih mempromosikan kesehatan anak (Sando & Mehus, 2021). Di TK Bunayya 7 permainan tradisional yang digunakan sebagian kecil terdiri dari permainan *indoor*, sebab menurut para guru anak-anak lebih suka bermain di luar ruangan daripada di dalam ruangan. Di antara permainan *indoor* yang disediakan adalah:

### a. Permainan Lambung

Permainan lambung sama dengan permainan congklak. Permainan



lambung dimainkan anak secara berpasangan. Permainan ini dikenal juga dengan sebutan permainan congklak lumbang. Kata lumbang menunjukkan bahwa pemain berupaya mengumpulkan pundi-pundi miliknya sehingga menjadi lumbang penyimpanan. Congklak lumbang pada awalnya permainan anak petani yang bertujuan mengilustrasikan cara petani mengumpulkan hasil panennya kemudian disimpan di dalam lumbang. Namun permainan ini berubah menjadi permainan anak-anak bangsawan dengan bentuk congklak yang berwarna-warni (Dharmamulya, 2008). Cara bermain lumbang sebagai berikut:

1. Permainan dimainkan dua anak dengan duduk berhadap-hadapan.
2. Mereka diberikan satu papan lumbang dengan sejumlah biji congklak.
3. Untuk menetapkan siapa yang memulai permainan kedua anak melakukan suit.
4. Anak yang menang yang pertama sekali bermain.
5. Pemain mulai mengisi lumbang dengan biji dan berhenti jika sampai di lumbang besar.
6. Jika biji habis di lubang yang sudah kosong maka pemain harus bergantian bermain.
7. Pemenang adalah pemain yang jumlah lumbungnya paling banyak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan lumbang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika (Niyati & Kurniah, 2016), perkembangan kognitif (Lestari & Prima, 2018), kepercayaan diri, sikap jujur (Desari, 2018), dan kemampuan berhitung anak usia dini (Nataliya, 2015). Permainan ini cocok untuk memperkuat kegemaran anak belajar hal-hal yang berkaitan dengan hitungan (Kasim, 2016). Di TK Bunayya 7 penggunaan permainan lumbang ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Hasil observasi terhadap kecerdasan logika matematika anak setelah bermain selama satu semester sebagai berikut:

**Tabel 12.12. Hasil Observasi Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini dalam Permainan Lumbang**

<b>B. Kecerdasan Logis -Matematis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak memahami prinsip menang kalah dalam bermain.	5
2.	Anak dapat menghitung skor menang atau kalah.	5
3.	Anak bermain sambil menyebutkan angka.	5
4.	Anak dapat memperkirakan cara untuk menang.	5



5.	Anak mengingat urutan permainan.	5
6.	Anak suka mencari tahu bagaimana menggunakan alat permainan dengan benar.	5
7.	Anak dapat membuat perkiraan menang dan kalah.	5
<b>Total Nilai:</b>		35
<b>Nilai rata-rata</b>		5
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan lumbung dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Guru menjelaskan peraturan permainan sebelum permainan dimulai, sehingga anak memahami cara untuk menang dan menghindari kekalahan;
2. Anak-anak dapat mengetahui nilai menang dan kalah dalam permainan. Misalnya jumlah biji congklak menentukan menang atau kalah;
3. Mereka juga dapat mengenal angka yang berkaitan dengan level permainan dan jumlah pemain;
4. Mereka juga mencari cara-cara untuk menang misalnya dengan memperhatikan cara temannya yang pandai bermain lumbung;
5. Mereka diberi kebebasan mencoba alat permainan pada waktu bermain, sehingga mereka selalu mencoba agar dapat bermain lumbung dengan baik, meskipun pada awalnya menurut para guru anak-anak tidak tertarik bermain lumbung sebab mereka tidak mengenal permainan ini. Untuk membuat mereka tertarik guru memainkan permainan tersebut di depan anak-anak, sehingga menimbulkan rasa penasaran pada anak untuk mencoba dan ikut bermain; dan
6. Mereka juga dapat menduga menang atau kalah berdasarkan kemampuan bermain temannya selama masa-masa bermain sendiri atau bersama.





Gambar 12.10. Permainan Lumbung

#### b. Permainan Masak-masakan

Permainan masak-masakan merupakan salah satu bentuk bermain peran yang telah dikenal anak sejak lama, sehingga TK Bunayya 7 memasukkannya ke dalam permainan tradisional. Bermain peran sangat penting bagi anak usia dini dalam mengembangkan berbagai kecerdasan anak serta dapat memberikan pengalaman yang sangat beragam pada anak dalam proses menjadi diri sendiri (Kingdon, 2018). Permainan peran dapat mendorong kreativitas, kesadaran diri, kohesi kelompok, dan berpikir “*out-of-the-box*” pada anak usia dini (Bowman, 2010). Bermain masak-masakan juga dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini (Sumerti *et al.*, 2013). Bermain masak-masakan modern yang selalu disebut *fun cooking* bahkan terbukti dapat memperbaiki pola makan anak obesitas di rumah (Cunningham-Sabo *et al.*, 2016).

Permainan masak-masakan dilakukan di TKIT Bunayya untuk mengenalkan anak terhadap benda-benda alam yang dijadikan makanan, sehingga anak-anak mengetahui makanan yang baik untuk dirinya (Riska *et al.*, 2019). Di samping itu permainan ini mengajarkan anak bersyukur terhadap nikmat Allah yang telah memberi manusia makan, sebab setelah bermain masak-masakan anak-anak akan bermain pura-pura makan (DP & Sugianto, 2018). Bermain peran memang dapat mengembangkan agama anak usia dini, sebab dalam bermain anak mengidentifikasi dirinya sesuai dengan peran yang dimainkannya (Fauziddin, 2016). Permainan masak-masakan dilakukan 1 (satu)



seminggu selama 1 (satu) semester. Setelah dilakukan satu semester menurut pengamatan 2 (dua) orang guru yang mengajar di sentra permainan tradisional muncul kecerdasan naturalis dan eksistensial anak sebagai berikut:

**Tabel 12.13. Hasil Observasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini dalam Permainan Masak-masakan**

<b>H. Kecerdasan Naturalis</b>		
<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nilai</b>
1.	Anak peduli kebersihan alat permainan.	4
2.	Anak suka bermain dengan berbagai peralatan memasak	4,5
3.	Anak suka bermain benda-benda alam.	4
4.	Anak suka mencoba memasak makanan	4
5.	Anak dapat menyebutkan nama-nama benda yang dimasak	4
6.	Anak peduli kebersihan tempat permainan.	4
7.	Anak memperhatikan kerapian alat permainan setelah permainan selesai.	4
<b>Total Nilai:</b>		28,5
<b>Nilai rata-rata</b>		4,1
<b>Keterangan</b>		Tinggi

Meskipun secara langsung permainan ini tidak berkaitan dengan alam yang nyata, namun berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan masak-masakan dapat meningkatkan kecerdasan natrualis anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Karena permainan ini dilakukan menjaga kebersihan alat permainan, misalnya membersihkan alat permainan sebelum digunakan untuk memasak pura-pura;
2. Mereka juga suka menyebutkan nama-nama benda yang dimasak misalnya ayam atau sayuran;
3. Mereka juga menyadari bahwa alat-alat permainan harus dikembalikan ke tempat semula agar dapat digunakan kembali untuk bermain pada besok hari;
4. Mereka juga mengetahui bahwa alat permainan masak-masakan yang mereka gunakan terbuat dari plastik bukan benda sebenarnya; dan
5. Mereka selalu menjaga kebersihan alat permainan sebab memasak atau makan harus dari tempat yang bersih.



**Tabel 12.14. Hasil Observasi Kecerdasan Eksistensial Anak Usia Dini dalam Permainan Masak-Masakan**

I. Kecerdasan Esistensial		
No.	Pernyataan	Nilai
1	Anak memulai memasak pura-pura dengan berdoa.	4
2	Anak menyelesaikan pekerjaan dengan mengucapkan alhamdulillah	4
3	Anak makan dengan mengucapkan bismillah	4
4	Anak mengucapkan alhamdulillah ketika selesai makan	4
<b>Total Nilai:</b>		<b>16</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>4</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sedang</b>

Meskipun permainan dilakukan dengan pura-pura, namun berdasarkan wawancara dengan guru, maka ditemukan hal-hal yang membuat permainan masak-masakan dapat meningkatkan kecerdasan eksistensial anak usia dini adalah hal-hal berikut:

1. Anak-anak selalu memulai permainan dengan berdoa. Sehingga kondisi ini menyebabkan anak terbiasa meminta kepada Tuhannya setiap melakukan suatu aktivitas;
2. Anak-anak juga selalu membaca alhamdulillah setelah masakan pura-puranya selesai;
3. Anak juga selalu membaca bismillahi dan berdoa sebelum makan pura-pura; dan
4. Mereka selalu membaca alhamdulillah setelah makan pura-pura.



**Gambar 12.11. Permainan Masak-masakan**



Kesembilan kecerdasan majemuk anak usia dini dapat berkembang melalui sentra permainan tradisional pada kategori sedang sampai tinggi. Perkembangan kecerdasan majemuk anak usia ini pada sentra permainan tradisional sebagai berikut:

**Tabel 9.15. Rangkuman Data Kecerdasan Majemuk Anak pada Sentra Permainan Tradisional**

Kecerdasan Majemuk	Nilai rata-rata	Keterangan
Lingustik	4.4	Tinggi
Logis-Matematis	4.1	Tinggi
Visual-Spasial	4.0	Sedang
Kinestetik	4.1	Tinggi
Musikal	4.1	Tinggi
Interpersonal	4.1	Tinggi
Intrapersonal	4.1	Tinggi
Naturalis	4.1	Tinggi
Eksitensial	4.0	Sedang

## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, D.N., & Hidayah, I.T. (2015). *Permainan Tradisional Ular Naga*. 1–12. <https://studylibid.com/doc/528896/makalah-permainan-tradisional-ular-naga>.
- Afrianti, N. (2018). Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10405>
- Ahadi, M., Azhari, P.I., & Yus, A. (2021). *The Traditional Games-Based Thematic Teaching Materials in Improving Students Social Competence*. 8(January), 65–71.
- Alawiyah, R.T. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*, 8, 175–184.
- Alden, C., & Pyle, A. (2019). Multi-sector perspectives on outdoor play in Canada. *International Journal of Play*, 8(3), 239–254. <https://doi.org/10.1080/021594937.2019.1684145>.
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. ht-



- [tps://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608](https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608).
- Ayuningtyas, T.Y., & Wijayaningsih, L. (2020). Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>.
- Bahasa, S.N., Daerah, S., Studi, P., Bahasa, P., & Sastra, D.A.N. (2018). *Permainan Tradisional Anak Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak*. 305–310.
- Bakhir, N.M., Asyiek, M., Desa, M., & Ahmad, A.G. (2020). Permainan Interaktif Galah Panjang: Pemeliharaan Permainan Tradisional Melalui Penggunaan Teknologi Galah Panjang Interactive Games: Preservation Of Traditional Games Through The Use Of Technology. *Gendang Alam*, 10(2), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.51200/ga.vi.2628>.
- Bowman, S.L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Cunningham-Sabo, L., Lohse, B., Smith, S., Browning, R., Strutz, E., Nigg, C., Balgopal, M., Kelly, K., & Ruder, E. (2016). Fuel for Fun: A cluster-randomized controlled study of cooking skills, eating behaviors, and physical activity of 4th graders and their families. *BMC Public Health*, 16(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3118-6>.
- Damanik, R., & Sinaga, W. (2021). The Values of Character in Traditional Games Simalungun Society. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1059–1069. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1713>.
- Darmawan, O. (2016). Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini Pada Pendidikan Anak Melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional (Instill Anti-Violence Culture At Early Stage of children Education Through Local Wisdom Of Traditional Games). *Jurnal HAM*, 7(2), 111. <https://doi.org/10.30641/ham.2016.7.175>.
- Darminiasih, N.N., Marhaeni, A.A.I.N., & Sutarna, M. (2014). Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Tk Seban Sari. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Desari, U.D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap



- Kecerdasan Logika Matematika dan Karakter Jujur Anak di Paud Selva Buana Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Islam*, 3(3), 1–12.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.
- Diah Andika, S. (2018). Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Eksperiental Dengan Permainan Tradisional. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 55–62. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/3749>.
- Djuwita, W., & Fakhri, M. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Pada PAUD Di Kota Mataram. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 87–102.
- DP, A.Z., & Sugianto, B. (2018). MENINGKATKAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELOMPOK B1 TK MUTIARA HATI KENDARI. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 1(2), 64–69.
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 36–42.
- Fernando, F. (2020). Konsep Bimbingan Konseling Anak Usia Dini Serta Alternatif Mediana Melalui Permainan Tradisional. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 27–39. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.536>.
- Gandana, G. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional “Kaulinan Barudak” Di Taman Kanak-Kanak. *Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 58–72.
- Hariyanto, D., Abror, M., Yani, M., & Dharma, F.A. (2021). Pembudayaan Permainan Tradisional sebagai Wahana Belajar Luar Ruang bagi Anak. *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Ipteks*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.18196/berdikari.v9i1.9265>.
- Hasanah, R., & Latif, M.A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers And Circle Times) dan Model Pembelajaran Konsiderasi di TK Khalifah Baciro Kota Yogyakarta. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(2), 184–199. <https://doi.org/10.23971/mdr.v2i2.1538>.
- Hirose, T., Koda, N., & Minami, T. (2012). Correspondence between children’s indoor and outdoor play in Japanese preschool daily life. *Early Child Development and Care*, 182(12), 1611–1622. <https://doi.org/10.1080/03004430.2011.634065>.
- Ida Noritawati, Yuline, I.A. (2017). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Bola Kaki Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Pembel-*



- ajaran Khatulistiwa*, 6(2), 148–162.
- Ilhami, B.S., Fitri, B.F.H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.19866>.
- Ilhami, B.S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyfull Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 59. <https://doi.org/10.29408/golde-nage.v2i02.1023>.
- Imani, R. A., Muslihin, H. Y., & Elan. (2020). Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Agapedia*, 4(2), 273–284.
- Imroatun, I. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Pembelajaran Kecakapan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Sains Psikologi*, 3(1), 1–11.
- Juherna, E. (2017). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus. *Jurnal Pelita PAUD*, Vol. 2, 34–50.
- Junaedi, S. dan. (2018). Permainan Tradisional Egrang Sebagai Media Edukasi Anak. *Publipreneur Polimedia: Jurnal Ilmiah Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif*, 6(2), 545–554.
- Kaoci, W., Taib, B., & Ummah, D.M. (2003). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional "Jalan Tempurung"*.
- Kasim, M.F. (2016). Playing the game of Congklak with reinforcement learning. *8th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE)*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICITEED.2016.7863309>
- Khusnul laely, D. yudi. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Empowerment*, 3(2252), 32–41.
- Kim, B. (2019). 'Sometimes I like to see what I am doing': studying outdoor play pedagogical documentation from children's perspectives. *International Journal of Play*, 8(1), 94–106. <https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1580341>.
- Kingdon, Z. (2018). Young children as beings, becomings, having beens: an integrated approach to role-play. *International Journal of Early Years Education*, 26(4), 354–368. <https://doi.org/10.1080/09669760.2018.1524325>.
- Kos, M., & Jerman, J. (2013). Provisions for outdoor play and learning in Slovene preschools. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 13(3), 189–205. <https://doi.org/10.1080/14729679.2013.769888>.



- Kurniawan, S. (2016). *CONFERENCE Konsepsi dan Implementasi Pendidikan*.
- Kusumasari, R. N., & Suhartini, T. (2019). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Bentuk Pelestarian Budaya Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Komunikasi & Desain Visual*, 1(1), 28–33.
- Lestari, P.I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA*, November, 539–546.
- Lestaringrum, A., & Handini, M.C. (2017). Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 215–225. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.02>
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. 6(1), 1–8.
- Malik, K. (2019). Perbedaan Nilai (Value) Dan Makna (Meaning) Budaya Permainan Egrang Di Empat Negara. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 197. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13166>.
- Muhiddinnur Kamal, dkk. (2016). Penerapan Permainan Tradisional “Manjalo” sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan. *Jurnal Edukasi: Journal of Education Studies*, 1(1), 72–80.
- Munawaroh, L., Budiono, A.N., Mutakin, F., Jember, U.I., Jember, U.I., & Jember, U.I. (2019). Upaya Meningkatkan Karakter Mandiri Siswa Tk B Puspa Melati. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 2(2), 42–48.
- Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*, 5(2), 161–172. <https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.3056>.
- Mustajab, M., Baharun, H., & Iltiqiyah, 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>.
- Nadjamuddin, A., & Kunci, K. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74–79. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/441>.
- Nailul, T.M.A., Fidyningrum, S.A., Shafira, A., Hardiana, Azizah, A., & Ramadhani, D. (2021). Improving Vocabulary Mastery Through the Traditional Game. *Child Education Journal (CEJ)*, 3(2), 92–99. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>



- org/10.33086/cej.v3i2.2229.
- Nasution, R.K., & Siregar, N.I. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Analitika*, 5(1), 18–25. <http://www.ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view/822/784>.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.
- Ni Luh Gede Karwina Putri, Desak Putu Parmiti, N. M. A. (2015). Tradisional Juru Pencar dengan Media Audio Visual Sosial Emosional Anak. *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Niyati, M., & Kurniah, N. (2016). Meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan congklak tradisional. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 78–83. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/5676>
- Nurmahanani, I. (2018). Syair Lagu Permainan Anak Tradisional Sebagai Landas Tumpu Kemampuan Berbahasa di Paud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10491>.
- Permana, H., & Syafrida, R. (2019). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Kucing Dan Tikus Di Tk Sayang Ibu Tahun 2019. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 9–15. <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.12399>
- Pudjaningsih, W. (2017). Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Potensi Bahasa dan Sosioemosional Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 172–184.
- Rachmayanti, I., Sunanto, Saleh, N.R., & Mahmudah. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ichsan Kenjeran Kota Surabaya. *Sentra Cendekia*, 2(1), 1–5.
- Rahmadeni, Y., & Septian, D. (2018). Revitalisasi Nilai Budaya Melalui Permainan Galah Panjang di Masyarakat Kepulauan Riau. *Perada*, 1(1), 59–74. <https://doi.org/10.35961/perada.v1i1.12>.
- Rindaningsih, I. (2012). Pengembangan Model Manajemen Strategik Berbasis (beyond center and circle Time) BCCT Pada PAUD. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 213. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.42>.
- Riska, N., Wibowo Y.P., & Kandriasari, A. (2019). Implementing Fun Cooking Media in Healthy Food: A Computer-based Use. *KnE Social Sciences*, 3(12), 113. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i12.4078>.



- Rohman, S. (2021). Pengembangan Media “Kameta” (Karpas Matematika Modifikasi Egrang Tempurung Kelapa) Untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun. 5(02), 94–103.
- Sando, O. J., & Mehus, I. (2021). Supportive indoor environments for functional play in ECEC institutions: a strategy for promoting well-being and physical activity? *Early Child Development and Care*, 191(6), 921–932. <https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1651305>,
- Sari, Setia Komala. (2014). Mengurangi Perilaku Hiperaktif Pada Anak Autis Melalui Permainan Tradisional Egrang di SLB Negeri Kota Pariaman. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 3, 276–284.
- Sari, Siti Komal. (2021). Mengurangi Perilaku Hiperaktif Pada Anak Autis Melalui Permainan Tradisional Egrang di SLB Negeri Kota Pariaman. *Journal of Education and Action Class Research*, 1(1).
- Setiani, R. E. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39–52. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1963>.
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i1.427>.
- Siti Anisah, A., & Holis, A. (2020). Enkulturasasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i2.1005>.
- Storli, R., & Sandseter, E.B.H. (2015). Preschool teachers’ perceptions of children’s rough-and-tumble play (R&T) in indoor and outdoor environments. *Early Child Development and Care*, 185(11–12), 1995–2009. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1028394>.
- Sumerti, N.M., Wirya, I.N., & Pudjawan, K. (2013). Perkembangan Kecerdasan Jamak Anak Melalui Permainan Masak-Masakan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 1(1)*, 1–13.
- Supiani. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Demangan. *Jurnal CARE*, 6(1), 41–49.
- Suryani, N.A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Mela-



- lui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>.
- Syaikhu, A., & Napis, A.D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 2(1), 84–96. <https://doi.org/10.15408/jece.v2i1.15576>.
- Wahyuningsih, D., & Suyanto, S. (2015). Implementasi kearifan lokal melalui model bcct untuk pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4840>.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yahman, E.A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi Sebut Kata Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya Abstrak. *PAUD Teratai*, Vol.8(2), 1–9.
- Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jiv.1202.1>.
- Yulia Ekawati, Dahlya Nurwanti, and A.S. (2015). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Kemampuan Kerja sama Anak-Anak. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal*, 9(1), 67–73.
- Zenith, D., Hanim, Z., & Sjamsir, H. (2020). Kata Kunci: Efektivitas permainan tradisional, gerak manipulatif. *Pendidikan Dan Pengajaran IKIP PGRI Kalimantan Timur*, 4, 143–160.





# TENTANG PENULIS



**Dr. Masganti Sit, M.Ag.** lahir pada tanggal 21 Agustus 1967 di Kota Tanjung Balai Asahan. Anak kedua dari pasangan alm. Abdul Rahman Sitorus dan almh. Rahimah Siagian. Pendidikan terakhir Program Doktor Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta pada 2009. Pada 2013 mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum pendidikan tinggi di *Colombo Plan*, Manila.

Saat ini bertugas sebagai dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sumatra Utara Medan. Telah menulis 12 buku yaitu *Psikologi Agama* (2010), *Perkembangan Peserta Didik* (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam* (2012), *Pendidikan Anak di Era Teknologi Komunikasi dan Informasi* (2015), *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik* (2016), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (2017), *Model Pengembangan Karakter Anak Usia Dini berbasis Mind Mapping* (2018), dan *Parenting Islami Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini* (2019), *Kompetensi Moral Anak Usia* (2019), *Teacher Personality in Islam dalam buku The Dynamic of Islamic Education In South East Asia* (2019), dan *Kecerdasan Majemuk: Ruang Lingkup, Indikator, dan Pengembangannya* (2020), dan *Potret Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Covid-19 di Sumatra Utara* (2021).

Telah melakukan berbagai penelitian terkait PAUD di antaranya: Pengembangan Kompetensi Moral Anak Melalui Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Moral (2010), Analisis Kebijakan Perlindungan Anak di Sumatra Utara (2011), Pengembangan Kompetensi Sosial Anak Melalui Model Ber-

main Peran (2012), Pengembangan Kejujuran Anak Melalui Permainan Kartu (2013), Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum (2013), Analisis Perkembangan Anak Usia 4-6 di Kota Medan (2014), Pengembangan Kompetensi Guru PAUD dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran (2015), Pengembangan Kompetensi Agama Anak Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* (2016), Model Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (2017), Model Pengembangan Karakter Anak Usia Dini di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (2018), Pengembangan Model *Parenting* Islami di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (2019), dan Fenomena Penggunaan Permainan Tradisional di Lembaga PAUD (2020).

Di bidang pengabdian masyarakat, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan antara lain menjadi Dosen dan Pembimbing Tesis Pada Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan dan Program Magister Psikologi Universitas Medan Area. Menjadi Tim Akademisi Pengembangan Model PAUD di BPAUD-Dikmas Sumatra Utara sejak mulai 2013 sampai tahun 2017. Konsultan Raudhatul Athfal An-Nida' sejak tahun 2012. Juri Pekan Apresiasi PAUD Sumatra Utara sejak tahun 2016. Narasumber pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini di lingkungan Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatra Utara dan Balai Diklat Keagamaan Provinsi Sumatra Utara sejak tahun 2012 sampai sekarang. Menjadi Ketua Yayasan Pendidikan Islam Rahman-Rahimah Siaga mulai tahun 2015-sekarang.

