

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI

¹⁾Komala, ²⁾Chandra Asri

¹⁾komala.pendas@yahoo.com, ²⁾chandraasriwd@yahoo.com

^{1, 2)}Pendidikan Guru PAUD, STKIP SIBandung

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas program pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak di TK Kartika XIX-3 dan TK Pandiga Cimahi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya potensi perkembangan kecerdasan *majemuk* anak usia dini yang belum berkembang dengan baik, sehingga perlu dikembangkan secara optimal dengan menerapkan program pembelajaran permainan tradisional. Untuk merumuskan kerangka program dan menemukan data-data sebagai bahan penyusunan program, maka dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan kuasi eksperimen terhadap anak kelompok B TK Kartika XIX-3 dan TK Pandiga yang terdiri dari 18 orang kelompok kontrol dan 18 orang kelompok eksperimen. Prosedur penelitian terdiri atas pra lapangan, pelaksanaan studi, analisis data dan pelaporan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan sebagai berikut: *Pertama*, perkembangan kecerdasan *majemuk* anak usia dini nampak beragam untuk tiap-tiap anak. *Kedua*, Program pembelajaran yang ditemukan yaitu program pembelajaran melalui permainan tradisional rumusannya meliputi: rasional, tujuan, sasaran dan ruang lingkup. *Ketiga*, program pembelajaran melalui permainan tradisional mempunyai efektivitas yang positif untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan *majemuk* anak usia dini, dari rata-rata diperoleh bahwa rata-rata kelompok eksperimen sebesar 172,70 lebih besar dibandingkan kelompok kontrol sebesar 143,550. Ini berarti kecerdasan *majemuk* dikelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol atau dengan kata lain perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran melalui permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kecerdasan *majemuk* anak. Berdasarkan temuan di atas rekomendasi dalam penelitian ini ditujukan untuk guru Taman Kanak-kanak sebaiknya menyempurnakan program sesuai dengan kurikulum yang terkait dengan tema-tema pembelajaran tertentu untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran baik kajian teoritis maupun praktis bagi anak, sehingga anak mampu mengembangkan kecerdasan majemuk yang menonjol/dominan dalam dirinya. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya menerapkan jenis permainan mana yang dapat mengembangkan semua kecerdasan (kecerdasan majemuk) anak sehingga akan nampak secara optimal peningkatan kecerdasan majemuk anak.

Kata Kunci: Kecerdasan Majemuk, Permainan Tradisional dan Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims at investigating the effectiveness of learning programs using traditional games to develop early childhood's multiple Intelligence in TK Kartika XIX-3 and TK Pandiga Cimahi. This study is motivated by the discovery of early childhood's multiple intelligence possibility developments that has not been developed well, so that it needs developing optimally by applying traditional games learning program. To formulate program framework and find data as material for program formulation, this study uses quantitative approach and quasi-experiment method. The sample of this study is group B TK Kartika XIX-3 and TK Pandiga consisting of 18 students of class control and 18 students of class experiment. The procedures of this study consist of pre-field, implementing study, data analysis and study report. The results of this study show that: *First*, the development of early childhood's multiple intelligence is various for every student. *Second*, learning program of traditional games has the following formulation: rationality, purpose, target and scope. *Third*, learning program through traditional games is effective to develop early childhood's multiple intelligence. Based on the results, the mean of class experiment is 172, 70 higher than class control whose mean is 143,550. It means that class experiment's multiple intelligence is better than class control; in other words, the treatment given to class experiment in the form of learning program through traditional games is effective to develop students' multiple intelligence. Based on the results above, this study recommends that kindergarten teachers should formulate learning programs in accordance with curriculum that is related to particular learning themes in order to develop theoretical or practical learning activities for students, so that they are able to develop their multiple intelligence dominant in their selves. The researchers themselves should apply kinds of games that are suitable for developing children's multiple intelligence so that it will appear optimally.

Keywords: multiple intelligence, traditional games, early childhood

A. PENDAHULUAN

Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda, karena semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaannya ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak masih berusia dini (Musfiroh, 2011:1).

Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang sangat tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Setiap anak memiliki semua jenis kecerdasan itu, tetapi hanya ada beberapa yang dominan atau menonjol dalam diri seseorang. Di sinilah seorang pendidik anak usia dini perlu mengembangkan kecerdasan majemuk anak sejak dini karena pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. Usia itu merupakan masa peka bagi anak, Para ahli menyebut sebagai masa golden age, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan 50%.

Melalui bermainlah anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya seperti intelegensi, bakat, minat, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani maupun keadaan sosialnya. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda tetapi berdasarkan penelitian bila anak distimulasi sejak dini akan ditemukan potensi yang paling baik/unggul dalam dirinya. Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berfikir, memahami diri sendiri dan berkomunikasi dengan orang lain. Karena itu, anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kemampuan yang tersembunyi melalui pembelajaran yang bermakna seawal mungkin agar tidak kehilangan peluang dan momentum

yang paling penting dalam hidupnya. Sebab waktu terbaik untuk membangun kecerdasan anak adalah ketika dia masih muda.

Melalui permainan tradisional guru anak usia dini dapat membangun kedekatan, pengaruh dan hubungan dengan anak-anak lain secara menyenangkan, tanpa tekanan sehingga selain motoriknya kecerdasan anak (intelektual, sosio emosional, bahasa) yaitu kecerdasan matematik logis, bahasa, visual spasial, musical, kinestetik, natural, intrapersonal, interpersonal maupun spiritual yang dapat berkembang dengan baik. Dockett dan Fleer dalam Yuliani (2009:144) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti terdorong untuk meneliti mengenai program pembelajaran menggunakan Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini, dengan Judul “Efektivitas Program Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini” (Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK Kartika XIX-3 dan TK Pandiga Mutiara Tahun Pelajaran 2015/2016).

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah Efektivitas Program Pembelajaran melalui Permainan Tradisional terhadap pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini?”

Rumusan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban dan bukti empirik yang akan diajukan sebagai rumusan masalah penelitian yang dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut: Bagaimanakah gambaran umum mengenai tingkat pencapaian kecerdasan majemuk anak usia dini di TK Kartika XIX-3 dan TK Pandiga Kota Cimahi? Bagaimanakah efektivitas program pembelajaran melalui permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan majemuk anak usia dini Di TK Kartika XIX-3 dan TK Pandiga Kota Cimahi?

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk memperoleh pengetahuan dan bukti empirik mengenai efektivitas permainan tradisional dalam proses belajar sambil bermain sebagai sarana dalam mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini. Secara khusus menjawab semua pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti.

Manfaat dari penelitian membantu memperkaya dan mengembangkan khasanah teori praktek jenis-jenis permainan tradisional yang mendukung kepada kompetensi guru PAUD secara tepat dan benar dalam mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini dan dapat dijadikan model untuk mengembangkan program pembelajaran di TK dengan mempraktekan berbagai permainan tradisional anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan *majemuk* Anak Usia Dini serta membantu memperbaiki sistem pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) khususnya metode pembelajaran dan penyusunan instrumen penilaian yang tepat dengan melibatkan guru TK secara aktif.

B. KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

1. Kajian Teori

Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligences*) merupakan istilah yang diciptakan oleh Howard Gardner. Istilah ini meskipun telah lahir sejak tahun 1970an, akan tetapi baru pada tahun 1983 melalui bukunya *Frame of Mind*, Gardner benar-benar memunculkan teorinya tersebut (Armstrong, 2001).

Teori kecerdasan jamak dimulai dengan mengidentifikasi produk, masalah, dan penyelesaian yang penting dalam konteks budaya tertentu. Setiap kecerdasan mempunyai proses psikologi sendiri. Dengan demikian, dapat dibenarkan jika dikatakan bahwa buku cerita misalnya dapat membangkitkan kecerdasan linguistik dan alam membangkitkan kecerdasan naturalis.

Menurut Santrock (2007) kemampuan untuk memahami diri sendiri maupun orang lain, serta kemampuan untuk dapat bergaul di dunia ini, dalam teori Gardner termasuk kategori kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal, dalam teori Stenberg adalah kecerdasan praktis, sedangkan Daniel Goleman menyebutnya kecerdasan emosional. Untuk mengetahui

kecerdasan ini tidak dapat secara langsung seperti mengukur tinggi, berat dan usia tetapi dapat diukur secara tidak langsung dengan cara mempelajari dan membandingkan tindakan kecerdasan yang ditunjukkan oleh orang-orang (Santrock:2007). Menurut Howard Gardner untuk mendorong perkembangan anak-anak yang masih belia perlu menyediakan suatu konteks untuk melihat kekuatan dan kelemahan tiap-tiap anak dengan lebih jelas karena berdasarkan teori dasar bahwa tiap-tiap anak memiliki potensi untuk mengembangkan kekuatan-kekuatan dalam satu bidang atau lebih.

Kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah dan beradaptasi serta belajar dari pengalaman, Santrock: 2007. Menurut Howard Gardner dalam Musfiroh, 2010:3) kecerdasan dipandang sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan produk yang dibuat dalam satu atau beberapa budaya. Secara terperinci Gardner menguraikan kecerdasan sebagai berikut: (a) kemampuan untuk menyelesaikan dan menemukan solusi masalah dalam kehidupan nyata; (b) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan dan (c) kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Howard Gardner menyebutnya dengan kecerdasan jamak (*multiple intelegensi*). Pandangan Gardner mengenai kecerdasan jamak ini telah membuka mata manusia di seluruh pelosok dunia dalam membuat patokan tentang kecerdasan. Pada awalnya Howard Gardner menyampaikan teori kecerdasan ganda berdasarkan tujuh aspek. Tetapi kemudian berkembang menjadi 8, hingga 9 dan 10. Menurut penelitian Howard Gardner, di dalam diri setiap anak tersimpan sepuluh jenis kecerdasan yang siap berkembang. Ia memetakan lingkup kemampuan manusia yang luas tersebut menjadi sepuluh kategori yang komprehensif atau sepuluh macam kecerdasan dasar yaitu Kecerdasan Linguistic-Verbal, Kecerdasan Matematis-Logis, Kecerdasan Visual-Spasial, Kecerdasan Ritmik-Musikal, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Natural/Lingkungan, Kecerdasan Eksistensial dan Kecerdasan Spiritual. Yang menjadi fokus penelitian penulis di sini hanya pada Kecerdasan Interpersonal dan Kecerdasan intrapersonal.

Menurut Gardner (Armstrong, 2001) kecerdasan jamak memiliki karakteristik sebagai berikut ini :

(1) semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal; (2) terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan, seorang anak dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan; (3) semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bekerjasama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat seseorang. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang; (4) semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh kebudayaan di dunia dan kelompok usia; dan (5) pada orang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pencapaian profesi dan hobi.

Permainan tradisional dewasa ini sudah hampir punah di kalangan anak-anak. Anak-anak lebih baik bermain game atau PS di depan computer masing-masing daripada bermain sore-sore di halaman rumah bersama-sama. Oleh karena itu permainan tradisional sebaiknya dikenalkan di sekolah dan dijadikan sarana belajar anak usia dini dimana “belajar sambil bermain” dan “bermain sambil belajar” merupakan salah satu prinsip belajar anak usia dini (Depdiknas, 2001, 2003, 2007). Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini.

Permainan tradisional yang dibahas dalam penelitian ini diantaranya kelenang keleneng, gagarudaan, numpang tanya dan Boy-boyan yang kenyataan di lapangan sudah hampir tidak ada. Peneliti memilih permainan tradisional ini karena dalam permainan ini penulis melihat suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan ide dan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan pengembangan fisik motoriknya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan ide, gagasan, imajinasi dan perasaan secara kreatif. Menurut Husna (2009) ada beberapa permainan tradisional yang berasal dari Jawa Barat diantaranya:

1. Permainan Kelenang Keleneng

Permainan kelenang keleneng dapat bermanfaat untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu aspek motorik halus: anak dapat memegang erat tubuh temannya dengan kuat; motorik kasar: anak dapat melompat

menirukan gerakan binatang; bahasa: anak dapat menyebutkan kata dari awal huruf vocal; seni: anak dapat menyanyikan lagu berbahasa sunda; moral agama: anak dapat mengucapkan basmalah setiap melakukan tugas; kognitif: anak dapat membilang jumlah gambar dari kartu perintah; emosi: anak berani memeragakan dan melakukan perintah di kartu perintah di depan teman-temannya. Cara bermain guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan anak membentuk barisan memanjang ke belakang yang paling depan memegang ke tihang sebagai acuan kekuatan sambil memegang erat tiang yang ada di depannya, jangan sampai terlepas, setelah itu ibu-ibu guru memulai permainan dengan menyanyikan lagu kelenang keleneng.

“Kelenang keleneng samping koneng keledat keledut samping butut (Guru)

Guru : Permisi (Punten)

Anak : Siapa..... (Eta saha?)

Guru : Pak Tani

Anak : Mau apa? (Bade naon?)

Guru : Mau minta ubi (Hoyong nyuhunkeun hui)

Anak : Silahkan mangga.

Kemudian guru memegang atau memijit-mijit pundak anak, yang sedang berpura-pura menjadi ubi, Setelah itu ibu guru menarik tubuh anak yang paling belakang sampai terlepas dari pegangan tangan tubuh temannya. Anak yang terlepas harus berpisah dari barisan tersebut dan harus mengambil dan memilih kartu perintah yang terdiri dari kartu bintang dan matahari. Kartu perintah dapat dimodifikasi oleh guru. Kartu perintah terdiri dari 2 kelompok. Kelompok Bintang: baca bismillah, alfatihah, mengucapkan angka 1-20, menitukan kodok melompat dan lain-lain. Kartu matahari: mengucapkan kata yang berawalan 9, o, menghitung gambar, membaca do'a mau makan dan lain-lain.

2. Gagarudaan.

Permainan Gagarudaan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kognitif, bahasa kreativitas, tata ruang, mengenal bentuk-bentuk alam seperti burung, bunga, pohon, hewan dan fauna, wawasan ketangkasan, kepemimpinan, bernyanyi dan kerja sama. Pemain terdiri dari 3 orang atau lebih, tempatnya bebas. Cara bermain adalah permainan ini merupakan uji wawasan. Setiap pemain harus menyebutkan kata yang diawali huruf tertentu. Pemain tidak boleh asal menyebutkan kata karena harus

disepakati kata-kata yang ditebak adalah nama benda atau buah-buahan, Negara, kota, atau nama-nama lainnya.

Seluruh pemain membentuk lingkaran. Seperti permainan Hom Pim Pa, setiap pemain gambeng dengan yel-yel : “Gagarudaan ada lima dasar?” Setelah itu, setiap pemain menunjukkan jari-jarinya, terserah berapa saja jumlahnya. Salah seorang pemain menghitung jari-jari yang disodorkan dengan abjad A, B, C, D dan seterusnya. Jika jumlah jari 7 maka dalam abjad adalah huruf G.

Setiap pemain harus menyebutkan kata yang diawali huruf “G”. Misalnya, kalau nama barang-barang gelas, genting, gantungan, dan lain-lain.

Pemain tidak boleh mengulang kata yang sudah dilontarkan oleh pemain lain. Jika tidak mampu menyebutkan kata yang ditentukan maka ia terkena hukuman. Misalnya: menyanyi, bersalaman dengan temannya atau hukuman lain yang telah disepakati. Sehingga dengan permainan ini anak harus dapat mengingat angka atau kata-kata yang telah dilontarkan teman, membaca gambar yang harus disebutkan, nyanyian yang harus dinyanyikan, mengendalikan diri dan bekerja sama dengan teman-temannya agar tidak mengulang kata-kata yang sama, diharapkan permainan ini akan dapat mengembangkan kemampuan jamak anak tersebut.

3. Permainan Numpang Tanya.

Permainan ini untuk mengembangkan kreativitas yang tinggi, dan wawasan. Sedangkan ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama dan kejujuran termasuk sedang. Permainan ini terdiri dari 3 orang atau lebih, tempatnya bebas. Seluruh pemain membentuk lingkaran. Telapak tangan kanan pemain diletakkan di atas telapak tangan kiri pemain yang ada di sebelah kananya. Mulai dengan menyanyi, telapak tangan kanan pemain menepuk tangan kanan pemain di sebelah kirinya. Begitu pun pemain berikutnya saling sambung menyambung menepuk tangan temannya sambil menyanyikan lagu:

Permisi.....permisi

Numpang Tanya se- bentar.....

Nama-nama buah.... Misalnya.....

Nah, pemain yang kena tepuk saat lagu selesai harus menyebutkan satu nama buah sambil menepuk tangan pemain selanjutnya. Pemain selanjutnya itu pun menyebutkan nama buah yang berbeda dengan pemain sebelumnya.

Begitu seterusnya hingga ada pemain yang kalah, misalnya karena menyebutkan kata yang sudah disebut atau tidak dapat menyebutkan kata yang dimaksud. Nama buah bisa diganti dengan nama hewan, teman atau yang lainnya. Permainan tradisional ini selain dapat mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa dan sosial anak serta kerja sama antara teman-temannya (interpersonal) juga dapat mengembangkan kecerdasan logis matematik, berkomunikasi/berbahasa, musical, spasial, narutal, spiritual dan moral karena anak harus menggunakan logika berfikir untuk dapat mengungkapkan atau menjawab temannya dengan baik lalu mengungkapkannya dengan bahasa yang dapat dipahami, dan kemampuan fisik motorik tangannya agar dapat bekerja sama dengan teman, dengan menahan keinginan diri dan emosi diri sendiri untuk menghadapi pertanyaan pertanyaan yang dilontarkan menunggu giliran kebagian pada anak tersebut.

4. Permainan Boy-Boy-an.

Jenis permainan ini tidak hanya dikhususkan untuk anak laki-laki saja, karena bernama boy-boy-an yang artinya anak laki-laki. Anak perempuanpun bisa ikut bermain, tetapi karena potensi yang harus dilibatkan adalah gerak motorik, waspada dan beberapa kerja otot lainnya, maka cenderung sering dimainkan oleh anak laki-laki.

Permainan tradisional yang dimainkan oleh lima sampai sepuluh orang ini, format permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau pocelen yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu orang sebagai penjaga lempengan, yang lainnya kemudian bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka penjaga harus mengambil bola dan melemparkannya ke anggota lain yang melempar bola sebelumnya. Yang terkena lemparan bola yang ganti menjadi penjaga lempengannya.

Walaupun banyak manfaat dari permainan tradisional ini, keberadaannya sekarang tinggal dalam bentuk tulisan atau juga terkubur ditelan kemajuan jaman. Orangtua lebih senang anaknya bermain di dalam rumah dengan alasan yang kuat yaitu : aman. Anak lebih banyak di beri playstation dan juga game-game lain yang sesuai dengan jaman.

Oleh karena itu dengan mengenalkan permainan di sekolah anak-anak dapat mengetahui dan mengaplikasikannya di rumah atau lingkungan tempat bermainnya. Dengan begitu banyak manfaat dari permainan tradisional. kenapa tidak kita lestarikan budaya dan juga memetik manfaat dari permainan tersebut. Menurut beberapa penelitian para pengamat diantaranya dari Mohammad Zaini Alif yang tergabung pada Komunitas Mainan Rakyat Jawa Barat (Hong), permainan tradisional dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seorang anak. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik. (Menjadi Cerdas dan ceria dengan permainan tradisional Http: /14/9/2010).

Berikut berbagai manfaat permainan tradisional beserta contoh permainan yang bisa dimainkan bersama anak kita, untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Contoh permainan: Gagarudaan/Abc ada Lima, lompat tali, loncat tali, boy-boyan dan lain-lain. Permainan tersebut membutuhkan hubungan dengan orang-orang, kedekatan, suasana hati, keinginan orang lain dan kemampuan dan kemampuan untuk menguasai emosi antar personal. Permainan tersebut terdiri dari beberapa anak yang terbagi dalam dua tim berbeda yang dapat membantu mengasah emosi untuk saling tolong menolong antar anggota tim, bekerja sama, saling berkomunikasi, mengatur perasaan sendiri, mengetahui keinginan orang lain yang dapat mengembangkan kecerdasan jamak. Efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan jamak yaitu apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai dengan baik melalui permainan tradisional yang dapat memacu anak untuk memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud, keinginan orang lain, menanggapi secara layak dan memotivasi diri sendiri untuk mencapai perasaan yang nyaman yang memungkinkan dapat mengendalikan situasi yang buruk dan mengubahnya menjadi baik. Ide-ide serta menggunakan daya khayalnya dan sekaligus dapat memicu bermain membantu perkembangan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri yang memberi kontribusi pada perkembangan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitarnya dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak. Hal ini sesuai dengan pendapat H. Emerson yang dikutip Soewarno Handyaningrat S. (1994:16) yang menyatakan

bahwa “Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam kenyataannya, efektivitas permainan tradisional merupakan proses untuk mencapai tujuan yaitu untuk melaksanakan ide, program atau seperangkat aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan. Efektivitas permainan tradisional melalui pendekatan yang telah dikemukakan di atas memberikan tekanan pada proses. Esensinya efektivitas adalah tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya melalui suatu proses, suatu aktivitas yang digunakan untuk mentransfer ide/gagasan, program atau harapan-harapan yang dituangkan dalam bentuk permainan tradisional yang didesain agar dilaksanakan sesuai dengan desain untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak usia dini.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menggunakan metode quasi eksperimen karena penelitian ini merupakan kegiatan sehari-hari dalam proses belajar mengajar yang tidak mungkin untuk mengontrol semua variable yang mempengaruhi variable bebas dan terikat secara ketat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yakni metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan (*nonequivalent control groups design*) pada anak kelompok B TK Kartika XIX-3 dan TK Pandiga Mutiara Cimahi. Stouffer (1950) dan Campbell (1957) dalam Dicky Hastjarjo (2008:4) merumuskan eksperimen kuasi (*quasi experiment*) sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.

Proses perbandingan tergantung kepada kelompok perbandingan tak setara yang berbeda banyak hal dan bukan karena adanya perlakuan. Tugas peneliti dalam menafsirkan hasil rancangan eksperimen kuasi adalah memisahkan efek perlakuan dari efek yang disebabkan ketidaksetaraan awal diantara unit-unit di dalam masing-masing kelompok perlakuan. Perhatian utama penelitian hanya pada efek perlakuan. Untuk memperoleh pemisahan efek ini, peneliti harus menyatakan ancaman khusus terhadap validitas kesimpulan yang

ditiadakan oleh penugasan acak dan peneliti harus berusaha memecahkan permasalahan ini. Eksperimen kuasi perlu secara eksplisit menyatakan faktor-faktor kausal tak relevan yang "tersembunyi" didalam *ceteris paribus* penugasan acak.

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada anak usia dini yang sudah dan sedang berjalan. Sementara itu, pendekatan kuantitatif juga digunakan untuk mengetahui validitas rasional program permainan tradisional. Pada tataran teknis dilakukan langkah sebagai berikut: metode analisis deskriptif, dan metode kuasi eksperimen.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari kondisi nyata dan data yang diolah dan dianalisis dalam penelitian ini kecerdasan majemuk anak pada kelas control dan eksperimen terjadi di lapangan pada Taman Kanak-kanak yang berada di TK Pandiga Mutiara dan TK Kartika XIX-3 Kota Cimahi pada awal pembelajaran tidak menunjukkan perbedaan untuk membuktikan hipotesis penelitian yaitu melihat peningkatan kecerdasan majemuk anak setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional maka dilakukan analisis data. Peningkatan itu maksudnya peningkatan keseluruhan, sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu disajikan statistik deskriptif data skor pretest, posttest dan N-Gain Kecerdasan Majemuk Anak. Berdasarkan hasil penelitian pada saat awal pembelajaran (pretest) rata-rata kelas eksperimen sebesar 100,4 dan rata-rata kelas control 107,39. Perbedaan rata-rata tersebut tidak terlalu besar. Selanjutnya pada kelas control dan eksperimen dilakukan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda. Kelas control menggunakan pembelajaran seperti biasa (konvensional) sedangkan kelas eksperimen menggunakan permainan tradisional. Rata-rata *posttest* diperoleh bahwa pada kelas sebesar 252,39 sedangkan kelas control sebesar 235,94. Peningkatan kecerdasan majemuk anak pada kelompok eksperimen sebesar 151,94 sedangkan kelas control sebesar 128,96.

Berdasarkan data hasil penelitian di TK Pandiga dan TK Kartika XIX, ditemukan adanya variasi gambaran umum kecerdasan majemuk yang berbeda mulai dari belum berkembang, masih berkembang, dan berkembang sesuai harapan. Dari jumlah anak sebanyak delapan belas orang hasil

penelitian pada saat pretest pencapaian kecerdasan bahasa anak usia dini di TK Pandiga ada tiga anak berada pada kategori belum berkembang dan lima belas anak berada pada kategori mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa untuk anak yang berada pada kategori belum berkembang memungkinkan penanganan yang lebih baik dari guru melalui stimulasi dan motivasi pada saat pembelajaran melalui bermain dan menjalin kerja sama dengan orang tua dalam mengembangkan kecerdasan anak.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian perkembangan kecerdasan *majemuk anak* di TK Pandiga dan TK Kartika XIX-3 belum ada anak yang mencapai tingkat perkembangan yang sangat bagus dari kedua TK tersebut. Hasil ini sedikit berbeda dengan temuan awal penelitian pada studi pendahuluan di latar belakang masalah yang menunjukkan bahwa kecerdasan anak usia TK Kartika XIX-3 umumnya cenderung berada pada kategori belum berkembang dan TK Pandiga mulai berkembang.

Berdasarkan temuan gambaran umum perkembangan kecerdasan *majemuk* anak di TK Kartika XIX dan TK Pandiga Mutiara dari semua indikator kecerdasan *majemuk* berada pada kategori mulai berkembang baik indikator kecerdasan bahasa, matematis logis, tilikan ruang, kinestetis, music, interpersonal, intrapersonal, naturalis maupun spiritual anak yang dapat dilihat sehari-hari oleh guru maupun yang nampak terlihat oleh peneliti seperti anak-anak umumnya dapat berkembang. Hal ini terlihat pada waktu melakukan pembelajaran baik di kelas maupun pada waktu bermain nampaknya menunjukkan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Berdasarkan data hasil penelitian di TK Pandiga dan TK Kartika XIX-3 tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah anak delapan belas orang menunjukkan bahwa sebelum pelaksanaan program permainan tradisional adanya variasi gambaran umum kecerdasan majemuk mulai dari belum berkembang, mulai berkembang, dan berkembang sesuai harapan. Hampir sama dengan temuan hasil observasi bahwa perkembangan kecerdasan *majemuk* anak pada awalnya (pretest) belum ada anak yang mencapai tingkat perkembangan yang sangat bagus dari kedua TK tersebut.

Berdasarkan temuan penelitian itu menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kecerdasan *majemuk* dari kedua TK tersebut belum ada yang mencapai kategori yang paling tinggi yaitu berkembang

sangat bagus, baik di TK Pandiga maupun TK Kartika XIX-3 Cimahi. Hal ini mengimplikasikan perlunya perhatian untuk membantu meningkatkan kecerdasan *majemuk anak* tersebut ke arah yang lebih tinggi yaitu berkembang sangat bagus dan berkualitas.

Hasil temuan penelitian diperoleh bahwa kegiatan belajar di TK selama ini umumnya tidak memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua kecerdasan (*majemuk*), anak lebih banyak mengembangkan kognitifnya yaitu membaca, menulis dan berhitung. Berdasarkan temuan anak masih belum melibatkan kemampuan memahami tilikan ruang, musical, spiritual, interpersonal, maupun intrapersonal seperti mengetahui siapa dirinya, apa yang ingin ia lakukan, bagaimana reaksi diri terhadap suatu situasi, dan memahami situasi seperti apa yang sebaiknya dihindari. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Seto (2012) dalam proses pembelajaran di sekolah anak-anak masih ber kepafokus pada calistung (membaca, menulis dan berhitung). Program pembelajaran Permainan Tradisional merupakan suatu pendekatan yang dilakukan untuk meningkatkan kegiatan belajar khususnya untuk mengembangkan kecerdasan *majemuk* anak usia dini. Program ini dikembangkan berdasarkan tujuan dan kondisi tertentu sebagai hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti setelah peneliti melakukan studi pendahuluan di TK Pandiga dan TK Kartika XIX-3 Cimahi.

Uji efektivitas program pembelajaran melalui permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* anak TK Pandiga dan TK Kartika Tahun 2015/2016 berdasarkan penilaian guru dan pengamatan peneliti menunjukkan hasil yang sama. Berdasarkan pengamatan peneliti menunjukkan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan *majemuk* lebih efektif meningkatkan kecerdasan *majemuk* anak dibanding dengan metode pembelajaran konvensional yang ditujukan dengan terdapatnya perbedaan peningkatan skor rata-rata normal yaitu semua data berdistribusi normal karena mempunyai nilai $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan varians data pre test dan post test data kecerdasan *majemuk* kelompok eksperimen dan control homogen karena memiliki nilai p (sig) $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji t independen data pre test dan kecerdasan *majemuk* kelompok eksperimen dan control secara keseluruhan adalah tidak signifikan karena memiliki nilai $p > 0,05$. Hal ini berarti bahwa pretest (sebelum perlakuan) kecerdasan *majemuk*

anak tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya bila uji efektivitas pembelajaran melalui program permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan *majemuk* pada saat pretest tersebut diuji berdasarkan indikator-indikatornya tampak bahwa hasil uji t independen data pre test kecerdasan *majemuk* kelompok eksperimen dan kontrol pada setiap indikator adalah tidak signifikan karena memiliki nilai $p > 0,05$. Hal ini berarti pada saat pretest (sebelum perlakuan) indikator-indikator kecerdasan *majemuk* tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Ini berarti bahwa pada saat sebelum perlakuan kecerdasan *majemuk* anak di TK Pandiga dan TK Kartika tidak ada perbedaan walaupun menggunakan metode pembelajaran yang berbeda beda.

Sedangkan berdasarkan data posttest kecerdasan *Majemuk* hasil uji t independen data posttest kelompok eksperimen dan control kecerdasan *majemuk anak* adalah signifikan karena memiliki nilai $p > 0,05$. Hal ini berarti bahwa setelah perlakuan, kecerdasan *majemuk* anak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Bila dilihat dari rata-rata kelompok eksperimen sebesar 252,39 lebih besar dibandingkan kelompok control sebesar 235,94 yang berarti kecerdasan *majemuk* di kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok control atau dengan kata lain perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran melalui program permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kecerdasan *majemuk* anak.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional efektif untuk meningkatkan kecerdasan *majemuk* anak di TK Kartika XIX-3 kota Cimahi

Uji efektivitas pembelajaran melalui program permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan *majemuk* pada saat pretest tersebut diuji berdasarkan indikator-indikatornya tampak bahwa hasil uji t independen data pre test kecerdasan *majemuk* kelompok eksperimen dan control pada setiap indicator adalah tidak signifikan karena memiliki nilai $p > 0,05$. Hal ini berarti pada saat pretest (sebelum perlakuan) indikator-indikator kecerdasan *majemuk* tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Ini berarti bahwa pada saat sebelum perlakuan kecerdasan *majemuk* anak di TK Pandiga dan TK Kartika XIX-3 Cimahi tidak

ada perbedaan walaupun menggunakan metode pembelajaran yang berbeda beda.

Sedangkan berdasarkan data posttest kecerdasan *majemuk* hasil uji t independen data posttest kelompok eksperimen dan control kecerdasan *majemuk* adalah signifikan karena memiliki nilai $p > 0,05$. Hal ini berarti bahwa setelah perlakuan, kecerdasan *majemuk* anak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan control. Bila dilihat dari rata-rata kelompok eksperimen sebesar 252,39 lebih besar dibandingkan kelompok kontrol sebesar 235,94 yang berarti kecerdasan *majemuk* di kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok control atau dengan kata lain perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran melalui program permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kecerdasan *majemuk* anak.

Berdasarkan hasil uji t independen data Posttest kelompok eksperimen dan control kecerdasan interpersonal dan intrapersonal adalah signifikan karena memiliki nilai $p < 0,05$. Hal ini berarti bahwa setelah perlakuan, kecerdasan *majemuk* anak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan control. Jika dilihat dari rata-rata diperoleh bahwa rata-rata kelompok eksperimen sebesar 252,39 lebih besar dibandingkan kelompok kontrol sebesar 235,94. Peningkatan kecerdasan majemuk anak pada kelompok eksperimen sebesar 151,94 sedangkan kelas kontrol sebesar 128,96. Ini menunjukkan bahwa kecerdasan *majemuk* dikelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol atau dengan kata lain perlakuan pada kelompok eksperimen berupa pembelajaran melalui permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kecerdasan *bahasa, matematis logis, tilikan ruang, musical, interpersonal, intrapersonal, natural dan spiritual* anak. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional efektif untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak di TK Kartika XIX-3 Cimahi.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional efektif untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak usia dini. Hasil ini menunjukkan bahwa telah diperoleh instrument penelitian untuk mendeteksi dan menstimulasi pengembangan kecerdasan majemuk anak Taman Kanak-kanak yang teruji secara validitas dan

reliabilitas serta teruji secara kontruk keterbacaan yang telah ditelaah oleh ahli sehingga dapat digunakan untuk menstimulasi dan mendeteksi kecerdasan majemuk anak.

Sebagai saran bagi guru, sebaiknya memposisikan anak sebagai pusat pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran keseluruhan, khususnya untuk membantu mengembangkan kecerdasan majemuk anak, baik di kelas maupun dilapangan bermain.

Bagi lembaga TK sebaiknya menyempurnakan program sesuai dengan kurikulum yang terkait dengan tema-tema pembelajaran tertentu untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran baik kajian teoritis maupun praktis bagi anak, sehingga anak mampu mengembangkan kecerdasan yang menonjol/dominan dalam dirinya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen (2012) *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Javalitera.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligence in The Classroom*. Alexandria, Virginia US: ASCD. *Anak Cerdas Panduan membantu anak Belajar Dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya*. Alih bahasa: Rina Buntaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Campbel, Linda, Campbel, Bruce, dan Dickson. (2006) *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Alih Bahasa Tim Intuisi. Jakarta: Intuisi Press.
- Creswell, W.J. (2008). *Research Design: Qualitative & Quntitative Approach*, Third Edotion. London: SAGE Publication.
- Hastjarjo. Dicky (2008). *Ringkasan buku Cook & Campbell. (1979). Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Houghton Mifflin Co.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang Kehidupan*. Penerjemah: Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga.
- Ismail. Andang. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jamaris, M (2004). *Assesmen Pendidikan Anak Usia Dini*, Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini di Jakarta.

- Kwartolo, Yuli. (2005). *Jurnal Pendidikan Penabur - No.04 / Th.IV / Juli 2005 Sumber intrapersonal ways of knowing (Adapted by Leslie Wesman from the work of Howard Gardner, Thomas Armstrong, Linda Campbell, and David Lazear.*
- Lwin, M. at.all. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan.* Alih bahasa: Christiane Sujana. Jakarta: Indeks.
- M. Husna. (2009) *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan, dan Keakraban Sesuai untuk Edukasi, Training, dan Outbond.* Yogyakarta: ANDI.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2011). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Jakarta: Universitas Terbuka.