

## UPAYA MENGEMBANGKAN KECERDASAN MAJEMUK ANAK MENGGUNAKAN METODE AUDIO VISUAL DAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TK AL AZHAR 6

**Retno Zen Astuti**

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pancasakti Bekasi, Indonesia

Email: retnozen20@gmail.com

---

### ABSTRAK

---

**Kata kunci:**

Kecerdasan majemuk,  
audio visual, permainan  
tradisional

Kecerdasan Majemuk adalah berbagai jenis kecerdasan yang dimiliki setiap orang. Seorang anak bisa memiliki kecerdasan yang berbeda dari anak lain. Dalam teori multiple intelligence yang diusulkan Gardner, semua orang memiliki jenis kecerdasan yang berbeda. Gardner membaginya menjadi delapan jenis kecerdasan. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan majemuk adalah kegiatan bermain gerak dan lagu serta kegiatan bermain outdoor dengan menggunakan media audio visual berupa laptop dan sound kecil serta permainan tradisional. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Satu periode ke awal Ciri khasnya adalah Zaman Keemasan, yang pada saat ini segala potensinya paling pesat anak yang sedang tumbuh. Salah satu cara untuk meningkatkan potensi anak sejak dini adalah untuk bermain. Karena slogan pendidikan anak usia dini adalah "belajar sambil bermain, bermain sambil belajar." Inilah dasar, bahwa bermain itu satu cara menggali potensi anak. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk bermain di pendidikan anak usia dini yaitu dengan menggunakan permainan tradisional, karena permainan tradisional akan membantu membentuk karakter anak sejak dini.

---

### ABSTRACT

---

**Keywords:**

Multiple intelligences,  
audi visuals, traditional  
games

Multiple intelligences are different types of intelligence that each person has. A child can have intelligence that is different from other children. In the theory of multiple intelligences proposed by Gardner, everyone has different types of intelligence. Gardner divides it into eight types of intelligence. One of the activities that can develop multiple intelligences is the activity of playing motion and songs as well as outdoor playing activities using audio-visual media in the form of laptops and small sounds and traditional games. Early Childhood Education (PAUD). One period to the start Its hallmark is the Golden Age, at which time all the potential is most rapidly growing child. One way to increase a child's potential from an early age is to play. Because the slogan of early childhood education is "learning while playing, playing while learning." This is the basis, that playing is one way to explore a child's potential. One of the tools that can be used to play in early childhood education is to use traditional games because traditional games will help shape children's character from an early age.

---

## PENDAHULUAN

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 (Akip, 2019). 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). 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, (Sutrisno & Mudarris, 2021)

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). (NABI, 2021)

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). (Salim, 2022)

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 kecerdasan majemuk.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan jenis penelitian eksperimen dengan desain one shot case study. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B2 di TK Al Azhar 6 yang berlokasi di Jakarta Timur. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B2 usia 5-6 tahun yang berjumlah 8 anak dari 20 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan unjuk kerja. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Setelah melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan (treatment) pada kelas B2 TK Al Azhar 6, dengan melaksanakan 3 kali pertemuan. Kecerdasan majemuk anak dapat berkembang melalui kegiatan bermain permainan tradisional yang hasilnya dapat dilihat dalam lembar observasi yang telah dilaksanakan.

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>
1.	AM	8 (33%)	15 (62%)	23 (95%)
2.	ARA	8 (33%)	17 (70%)	21 (87%)
3.	FAA	12 (50%)	20 (83%)	23 (95%)
4.	AH	10 (41%)	17 (70%)	22 (91%)
5.	S	8 (33%)	14 (58%)	22 (91%)
6.	NA	9 (37%)	18 (75%)	12 (50%)
7.	MS	9 (37%)	18 (75%)	12 (50%)
8.	AM	11 (45%)	18 (75%)	23 (95%)
Rata-rata		9,37	17,12	22,5
Presentase		39 %	71 %	93 %

Keterangan:

P.1: Pertemuan Pertama

P.2: Pertemuan Kedua

P.3: Pertemuan Ketiga

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama pada hari Senin, tanggal 10 April sudahterlihat sedikit perkembangan walaupun tidak semua anak yang dapat bermain dengan baik. Sebagian anak masih membutuhkan bantuan dari guru dalam bermain permainan tradisional. Anak sudah bisa menangkap, berlari dengan cepat tetapi masih sering terjatuh karena tidak bisa menjaga keseimbangan. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 8 Mei 2023. Pertemuan kedua ini anak sudah mulai aktif dan memahami aturan permainan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa (Suryawan, 2020a). Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut Pellegrini dalam Naville Bennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati (Kamal & Dahlan, 2020a).

Menurut Mulyadi bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial. (Fauziddin, 2017)

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. (Suryawan, 2020b)

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Putra & PF, 2018)

Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak. Menurut

Pellegrini (1991: 241) dalam Naville Bennet (1998: 5-6) bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut; (1) permainan sebagai kecenderungan, (2) permainan sebagai konteks, dan (3) permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. (Kamal & Dahlan, 2020b)

Permainan tidak lepas dari pada adanya kegiatan bermain anak, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas, yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar (Nurani & Hartati, 2020). Menurut Hurlock (2006: 320), secara garis besar dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu aktif dan pasif.

Menurut Mulyadi (2004) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain: (Handayani et al., 2017)

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
4. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. (Ismoko, 2018) Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Dalam hal ini, permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dia ketahui sampai pada yang dia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain yang sesuai dengan taraf kemampuannya. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Menurut Bennet (1998:46) dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan sebagai berikut: (Praja et al., 2018).

1. Gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan
2. Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran
3. Rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan
4. Pembelajaran menjadi lebih relevan bila terjadi atas inisiatif sendiri.
5. Anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik
6. Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan
7. Dan permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar. Permainan bagi anak merupakan bagian yang sedemikian diterimanya dalam kehidupannya sekarang sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional. Menurut Bennet dengan ini diharapkan bahwa permainan dalam pendidikan untuk anak usia dini ataupun anak sekolah terdapat pandangan yang jelas tentang kualitas belajar, hal ini diindikasikan sebagai berikut: (1) gagasan dan minat anak merupakan sesuatu yang utama dalam permainan, (2) permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran, (3) rasa memiliki merupakan hal yang pokok bagi pembelajaran yang diperoleh melalui permainan, (4) anak akan mempelajari cara belajar dengan permainan serta cara mengingat pelajaran dengan baik, (5) pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan, (6) permainan memudahkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya dan siswa akan mengalami berkurangnya frustrasi belajar.

Permainan tradisional menurut Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan darimana asalnya. Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan adang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan. (Lintangkawuryan, 2018)

Menurut Atik Soepandi, Skar dkk. (1985-1986), permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu : permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, diainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

### **Permainan Tradisional Yang Edukatif**

Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia yang beraneka-ragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi didalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan didalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk (Mardika & Yuniati, 2022), karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat Indonesia yang ramah dan terkenal tingginya akan kemauan dan kerja kerasnya untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa Indonesia, melalui permainan/olahraga tradisionalnya. Dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dalam hidupnya. Tujuan Permainan Edukatif sebenarnya untuk mengembangkan konsep diri (self concept), untuk mengembangkan kreativitas, untuk mengembangkan komunikasi, untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognitif, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Permainan edukatif itu dapat berfungsi sebagai berikut: (Prasetio, 2016).

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak

### **Peran Permainan Tradisional**

Didalam masyarakat peran penting dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keanekaragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional didalamnya, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisional memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan. Hal seperti itu diperlukan agar permainan tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya.

### **Jenis-jenis Permainan Tradisional**

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang tinggal di perkotaan, bahkan di beberapa diantaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat. Sebenarnya ada beberapa jenis

permainan tradisional yang masih dapat bertahan, itu pun disebabkan karena para pelaku permainan tradisional tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang banyak menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Kurniati, 2010:1).

Jawa Barat juga memiliki berbagai macam permainan tradisional. Permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (*kaulinan budak*) yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda serta diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini anak-anak dilatih untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional yang tersebar di Jawa Barat secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya permainan ini memiliki sifat yang universal, namun setiap daerah atau tempat memiliki cara yang berlainan dalam melakukan permainan ini. Menurut Atmadibrata (Kurniati, 2010:2) masyarakat Jawa Barat disinyalir dari sejak jaman klasik memiliki kecenderungan untuk memiliki keterampilan prestatif yang bersifat “entertainment” dalam wujud permainan rakyat yang dapat dijumpai di mana-mana. Bila permainan yang ada di Jawa Barat ini dikaji ternyata memiliki nilai edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi artistik (unsur seni), kesegaran psikologis dan sebagainya. Macam-macam permainan tradisional di Jawa Barat diantaranya *ucing sumput, rerebonan, sorodot gaplok, sapiring dua piring, huhuian, congkak, oray-orayan, perepet jengkol* dan sonlah. (AMELIYAH, 2019)

### **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. (Nugraha et al., 2020) 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 (Nugraha et al., 2020). 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 (Nugraha et al., 2020)

### **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 & Assingkily, 2021). 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 (Syarifah, 2019). 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 music 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 music 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 dan kecerdasan khusus. 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, mempersepsikan, 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 memadukan 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 “Apa-kah ada makna dalam hidup?” dan sejenisnya. Di dalam definisi inklusif kecerdasan ini memang terdapat peran yang eksplisit dari sikap religious atau spiritual misalnya, imam, ustaz, teolog, pendeta, atau dukun, tetapi di dalam kecerdasan ini terdapat peran non-religious 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.

## **KESIMPULAN**

Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan yang mengandung kesenangan semata. Namun permainan tradisional dapat melatih kemampuan motorik anak, sikap anak, dan

juga ketrampilan anak. Serta dapat membentuk karakter anak yang luhur. Dalam menerima sikap perubahan sosial di dalam masyarakat kita memang harus bersifat terbuka dan dinamis terhadap perkembangan zaman, perkembangan dunia IT. Ada sebuah garis-garis yang harus memisahkan kebudayaan asli dengan masuknya kebudayaan luar dalam era global saat ini. Perubahan sosial akan terjadi apabila masyarakat menerima masuknya perubahan itu sendiri, maka dari itu kita perlu yang namanya kesadaran sejak dini untuk menjaga dan melstarikan kebudayaan lokal masyarakat kita sendiri, kalau bukan kita yang menjaga kebudayaan tersebut, siapa lagi dan tidak akan menutup kemungkinan mudarnya permainan tradisional, sebagai salah satu contoh penulisan diatas, dapat terjadi bila kita sendiri tidak memelihara kebudayaan kita sendiri.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang diangkat dalam video tersebut. Tujuannya untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Dalam penggunaan media audio visual ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Oleh sebab itu, penggunaannya perlu mempertimbangkan beberapa aspek penting yang menunjang keberhasilannya. Untuk memperoleh keberhasilan dalam proses pembelajaran menggunakan media audio visual direkomendasikan agar: memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, jika akan menggunakan media audio visual sebaiknya video disesuaikan dengan materi dan tingkat perkembangan peserta didik, menyiapkan kondisi peserta didik sebelum penayangan video, menindak lanjuti melalui pemberian pertanyaan kepada anak berkaitan tayangan video tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akip, M. (2019). Sumber Daya Manusia Yang Berkualitas Dalam Al Qur'an. *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 17(02), 45–60.
- AMELIYAH, L. (2019). *Efektivitas Penggunaan Permainan Gobak Sodor dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B RA AL-Uhnnuha Desa Lemahtamba Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon*.
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan Belajar Melalui Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 1(3).
- Handayani, P. H., Gandamana, A., & Farihah, F. (2017). Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 15(2), 46–56.
- Ismoko, A. P. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 1(02), 146–154.
- Kamal, U., & Dahlan, T. A. (2020a). Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPFI*, 2(2), 141–159.
- Kamal, U., & Dahlan, T. A. (2020b). Belajar Berhukum Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPFI*, 2(2), 141–159.
- Lintangkawuryan, Y. (2018). Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 23(3), 202–210.
- Mardika, I. P., & Yuniati, K. (2022). Budaya Komunikasi dalam Permainan Megangsing di Catur Desa, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng. *COMMUNICARE*, 3(1).

- Masganti, S., & Assingkily, M. S. (2021). Persepsi Guru tentang Social Distancing pada Pendidikan AUD Era New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1009–1023.
- NABI, D. A. N. H. (2021). KEcErDASAN MANUSIA DALAM AL-QUR'AN. *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*, 13.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. Edu Publisher.
- Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain*. Bumi Aksara.
- Praja, A. L., Nurfaidah, S. S., & Rahmiati, D. (2018). Penggunaan Sarana Belajar Melalui Permainan Tradisional Dalam Membangun Nilai-Nilai Karakter Bangsa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 1(02).
- Prasetyo, H. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Rpg Maker Vx Ace Pada Materi Hukum Archimedes*.
- Putra, I. K. M., & PF, K. A. P. D. (2018). Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional dalam Pendidikan. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(1).
- Salim, A. (2022). Kecerdasan Spiritual Anak Menurut Abdullah Nashih Ulwan dan Relevansinya dengan Pendidikan Islam. *Jurnal Guru Dan Pendidikan Islam*, 1(2), 78–97.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020a). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Suryawan, I. G. A. J. (2020b). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Sutrisno, A., & Mudarris, M. (2021). Thematic Analysis: Human Resource Management in Verses of The Qur'an. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 7(2), 89–105.
- Syarifah, S. (2019). Konsep kecerdasan majemuk howard gardner. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176–197.



**This Work is Licensed under a**  
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License