

MULTIPLE INTELLIGENCE GAMES MODEL
UNTUK MENGASAH KECERDASAN ANAK DI DAERAH RAWAN BENCANA
JAWA TENGAH

Lilis Madyawati, Hamron Zubadi, Dede Yudi
Universitas Muhammadiyah Magelang
lilis_madya@yahoo.co.id

ABSTRACT

The research had been done for 2 years is begun by the researcher's desire to realize the *education for all people*, especially for early-aged children in disaster areas in Central Java. The education for children before disaster, during disaster, and after disaster should be considered since the children's education must be carried out despite the disaster. The game activities, which are part of education and children's life, are still done partially. Moreover, it doesn't focus on multiple intelligences yet, and less attention in the children's characteristic and necessities as well.

The subjects of this research are pre-school institutions and such a thing, either formal or non formal, in five disaster areas in Central Java which include: Cilacap Regency, Banyumas Regency, Kebumen Regency, Klaten Regency, and Wonosobo Regency.

After formulating the strategy of the game development model for sharpening the children's intelligence in form of integrating and modifying all of intelligences into game activities, the researcher apply the model to the research subjects and other users of the model. Developing the initial model, trial model, revised model, evaluation, finalization, and socialization, the researcher is success to develop a model called *Multiple Intelligence Games Model*.

The research produce some items: 1) Mapping of *Multiple Intelligence Games Model* implementation, 2) the implementation of *Multiple Intelligence Games Model* in disaster areas, 3) the potential of *Multiple Intelligence Games Model* implementation in disaster areas, 4) the instruction and procedure of *Multiple Intelligence Games Model*, and 5) textbook of educating the children using *Multiple Intelligence Games Model*. After the implementation of *Multiple Intelligence Games Model* in the children's game activities, the children's intelligence in disaster areas is increase.

Keywords: MIGM, children's intelligence

PENDAHULUAN

Berbagai stimulan dapat diberikan kepada anak sebagai salah satu bentuk pendidikan yang mengarah pada mencerdaskan kehidupan bangsa. Menstimulan kognitif, bahasa, emosi, sosial maupun fisik pada anak harus sesuai dengan perkembangan mereka. Bermain merupakan belajarnya bagi anak, merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya.

Belum lagi munculnya kebijakan pemerintah mengenai kabupaten dan kota layak anak yang bertujuan untuk mengintegrasikan sumber daya pembangunan dalam upaya pemenuhan hak-hak anak. Pendidikan untuk semua sebagai salah satu prinsip terselenggaranya kota/kabupaten layak anak dipandang masih perlu ditinjau dan dibenahi utamanya pada daerah-daerah rawan bencana, ada harapan ada sinergi antara tataran kebijakan pemerintah dengan realita di lapangan. Dengan melakukan pengembangan model-model kegiatan bermain yang ramah anak diharapkan mampu membantu program pemerintah dan mengoptimalkan kecerdasan jamak pada berbagai tataran pendidikan.

Kecerdasan jamak yang meliputi berbagai kecerdasan memang sangat penting untuk dioptimalkan. Optimalisasi kecerdasan jamak lewat kegiatan bermain yang ramah anak perlu dilakukan sebagai salah satu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus mendukung program pemerintah kota/kabupaten layak anak menuju Indonesia layak anak. Upaya mewujudkan kota/kabupaten layak anak menuju Indonesia layak anak melalui model kegiatan bermain telah dijalankan di Dumai/Riau yang telah menikmati tata ruang kota yang nyaman dalam menyalurkan minat dan hobi kesenangan anak tanpa ada perbedaan suku, agama, maupun status sosial. Tujuannya agar mewujudkan anak yang sehat, cerdas, ceria, dan berbudi luhur serta terlindungi hak dan jaminan hidupnya, juga melindungi anak dari tindak kekerasan dan diskriminasi.

Beberapa kota nasional telah meraih penghargaan kota layak anak Nasional Tingkat Madya. Hal ini merupakan indikator bahwa pemerintah telah memberikan apresiasi positif

melindungi anak-anak dari kekerasan serta gaya hidup yang tidak ramah, perlakuan salah terhadap anak maupun eksploitasi yang dapat merugikan fisik dan mental anak. Studi dan pemikiran tentang kota/kabupaten layak anak (KLA) sudah banyak dilakukan karena banyak pihak dan kalangan telah memiliki pemahaman tentang pentingnya pemenuhan hak-hak anak, mendorong terbangunnya ruang peran anak di berbagai wilayah, serta membangun partisipasi masyarakat dalam keberpihakan pada anak-anak.

Pada hal lain, model kegiatan bermain yang disesuaikan dengan usia anak serta dilakukan secara konsisten dan bervariasi telah diyakini dapat menstimulasi kecerdasan jamak. Dengan bermain, sistem panca indera anak dirangsang sehingga dapat menyerap berbagai informasi yang pada akhirnya memacu berbagai aspek kecerdasan atau lebih dikenal dengan kecerdasan jamak. Berbagai model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak seperti digunakannya alat-alat musik perkusi, lompat tali, amupun memanjat bola dunia, bermain dengan balok-balok angka dan masih banyak lainnya. Model kegiatan bermain ini sangat memacu kecerdasan anak.

Sejak dicanangkannya kebijakan pembangunan Kota Layak Anak, pengarusutamaan hak anak di semua wilayah menjadi sangat penting. Yang menjadi permasalahan adalah model kegiatan bermain yang benar-benar ramah anak dan berbasis pada kecerdasan jamak masih kurang memadai sehingga belum sepenuhnya mampu menjadi pendukung utama program Pendidikan untuk Semua. Hal ini dikarenakan selama ini model-model kegiatan bermain tidak terfokus pada kecerdasan jamak, belum mengasah pada ramah anak dan masih dilakukan secara parsial, sehingga upaya pengembangan yang dilakukan tidak satu dan fokus. Pengembangan model kegiatan bermain dengan memperhatikan kecerdasan jamak diharapkan dapat menyatupadukan berbagai upaya pengembangan sektor Pendidikan untuk Semua sehingga keberhasilan pendidikan dapat lebih bertumbuh. Kegiatan penelitian ini dilakukan selama dua tahun. Penelitian ini telah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian tentang: 1) model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang ramah anak di daerah rawan bencana Jawa Tengah dan pengaruh faktor-faktor yang dapat menjadi penunjang keberhasilan pengembangan model

kegiatan bermain, 2) merumuskan dan menyusun satu model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak, 3) menghasilkan pengembangan model kegiatan bermain, serta 4) mengimplementasikan hasil pengembangan model kegiatan bermain tersebut, menguji hasilnya dan merevisi hingga menjadi model akhir.

Sejak disadari bahwa melalui bermain anak dapat melatih kemampuan fisik, proses berpikir, memahami dan mengikuti aturan bahkan dapat memacu berbagai kecerdasan anak, berbagai upaya untuk mengembangkan model kegiatan bermain sudah banyak dilakukan. Berbagai aspek yang dirasakan menjadi kelemahan dari kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang ramah anak, misalnya kegiatan bermain yang belum nyata ramah anak, pelaksanaan kegiatan bermain yang parsial, terbatasnya sarana dan prasarana yang sudah diupayakan untuk diatasi. Upaya pengembangan tidak hanya dilaksanakan oleh satu dinas saja, namun pihak lainpun turut melakukan kegiatan peduli anak ini.

KAJIAN PUSTAKA

Lazaer (2005) mengemukakan bahwa kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) merupakan perkembangan mutakhir dalam bidang inteligensi yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan jalur-jalur yang digunakan oleh manusia untuk menjadi cerdas. Kecerdasan jamak adalah kecerdasan yang lebih dari satu. Pernah orang mempertanyakan konsep IQ, terutama dengan hubungannya dengan prestasi sekolah dan kesuksesan dalam dunia kerja. Orang dengan IQ tinggi belum tentu berprestasi di sekolah karena banyak juga anak berkategori *gifted* dengan IQ di atas 130 masuk dalam *gifted underachiever* yaitu tidak berprestasi. Demikian pula anak yang berprestasi bagus belum tentu sukses dalam bisnis dan pekerjaannya. Begitu pula orang tua yang merasa kurang puas dengan hasil skor tes IQ anaknya di sekolah namun merasa anaknya mempunyai potensi terutama di bidang-bidang tertentu, mulai tertarik dengan konsep kecerdasan jamak.

Teori *Multiple Intelligences* bertujuan untuk mentransformasikan sekolah agar kelak sekolah dapat mengakomodasi setiap siswa dengan berbagai macam pola pikirnya yang unik. Gardner (1998) menegaskan bahwa

skala kecerdasan yang selama ini dipakai ternyata memiliki banyak keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Gardner menambahkan kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur kecerdasan matematis logis, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.

Kecerdasan jamak adalah berbagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak, antara lain verbal linguistik (kemampuan menguraikan pikiran-pikiran dalam kalimat, presentasi, pidato, diskusi, tulisan), logika matematika (kemampuan logika matematika dalam memecahkan berbagai masalah), visual spasial (kemampuan berpikir tiga dimensi), *bodily kinesthetic* (ketrampilan gerak, menari, olah raga), *musical* (kepekaan dan kemampuan berkespresi dan bunyi, nada, melodi), intrapersonal (kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri), interpersonal (kemampuan memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain), serta naturalis (kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan).

Sekolah ramah anak dapat dimaknai sebagai suatu sekolah yang dapat memfasilitasi dan memberdayakan potensi anak. Untuk memberdayakan potensi anak sekolah tentunya harus memprogramkan sesuatunya yang menyebabkan potensi anak tumbuh dan berkembang. Banyak aktivitas yang biasa dilakukan anak di masyarakat yang memiliki nilai positif dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dengan adanya perubahan, terutama di kota-kota karena terbatasnya lahan dan perubahan struktur bangunan menyebabkan beberapa aktivitas yang penting bagi anak tersebut hilang dan tidak dapat dilakukan lagi.

Jika kegiatan-kegiatan tersebut tidak tergantikan berarti ada beberapa potensi anak yang hilang karena tidak dapat dilakukan anak di masyarakat. Oleh karena itu perlu dicari solusi untuk menggantikan aktivitas yang hilang tersebut. Utamanya, akan lebih bagus jika sekolah memprogramkannya. Beberapa aktivitas yang hilang di masyarakat, misalnya: lompat kali/parit, keberanian, koordinasi gerak, jiwa kepahlawanan, salto di jerami, bermain di kali/sungai, berenang, menyelam,

bermain ketapel, dsb. UNESCO menyatakan anak dengan sebuah ungkapan *Right Play* (hak bermain), artinya bermain menjadi bagian dari dunia anak.

Penerapan kecerdasan jamak pada berbagai lini pendidikan diharapkan juga ramah anak. Sejalan dengan Pendidikan untuk Semua, hal semacam ini juga perlu diterapkan di daerah- daerah rawan bencana. Sekolah- sekolah dibangun sedemikian rupa, aman bagi anak guna mengantisipasi dan meminimalkan resiko akibat terjadinya bencana. Upaya sekolah aman harus diterapkan terutama di daerah rawan bencana, utamanya gempa bumi, tsunami, gunung meletus, dan sebagainya. Sriyulianti (2012) mengharap kepada pihak Kementerian Pendidikan Nasional melaksanakan pembangunan sekolah yang memenuhi kriteria aman dari bencana dalam rehabilitasi sekolah rusak maupun pembangunan sekolah baru. Pembangunan sekolah- sekolah baru maupun perbaikan sekolah rusak dengan memprioritaskan arah pengembangan ke sekolah yang ramah anak dan memfokuskan kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui berbagai model kegiatan bermain, tanpa adanya unsur paksaan, menyenangkan, serta mengundang rasa kegembiraan.

Sekolah Ramah Anak di daerah rawan bencana pada implementasinya dapat dalam berbagai bentuk, dari *asesment*, materi kegiatan dan model pembelajaran, *roadshow*, permodelan, pendampingan teknis para anak, media visit, hingga monitor dan evaluasi program pendidikan penanganan anak di daerah rawan bencana. Penelitian tentang model- model kegiatan bermain untuk mengoptimalkan kecerdasan jamak telah dapat dipahami secara umum. Beberapa bentuk model kegiatan bermain yang telah dilaksanakan di Indonesia di antaranya: 1) kegiatan bermain peran model penanganan bencana alam di pantai selatan pulau Jawa, 2) Simulasi bermain untuk menanggulangi ancaman bencana di wilayah Jawa Timur, 3) Permainan matematika berbasis *Lesson Study* di Boyolali Jawa Tengah.

Salah satu cara paling tampak pada model kegiatan bermain adalah suasana yang menyenangkan. Sekalipun demikian, fenomena bermain sambil belajar ini dalam aplikasinya masih dirasa kurang. Padahal menurut Hartley, Frank dan Goldenson (2009), fungsi bermain bagi anak meliputi:

melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata, menerminkan hubungan dalam keluarga, menyalurkan perasaan dan dorongan, sebagai kilas balik peran, mencerminkan pertumbuhan, dan belajar memecahkan masalah. Belum lagi dalam situasi bencana dan pasca bencana, aktivitas sosial budaya menjadi terganggu. Ruang fisik dan ruang sosial untuk bermain dan bersosialisasi secara normal menjadi hilang. Keadaan ini berlangsung lama hingga masa rekonstruksi dan rehabilitasi. Pasca bencana membuat anak- anak rawan untuk kehilangan waktu beristirahat, mendapatkan waktu luang dan bermain dengan cukup.

Berbagai kegiatan bermain dengan menggunakan alat- alat permainan yang edukatif hendaknya dirancang yang ramah anak serta dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, kegiatan dan lingkungan bermain pada anak disyaratkan memiliki kualitas oksigen yang baik dan dalam jumlah yang cukup. Permainan yang menggunakan fisik akan sangat baik untuk membantu mengalirkan oksigen ke otak dengan lancar dan cukup. Hal lain yang dapat dikembangkan dalam mewujudkan kegiatan dan lingkungan bermain yang ramah anak yaitu dengan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain bersama serta memainkan banyak permainan tradisional atau membuat boneka tangan. Tersedianya ruang dan sarana bermain yang nyaman mungkin menghindari kejenuhan dan dapat mengendurkan otot- otot yang tegang.

Berdasarkan temuan yang didapatkan oleh Madyawati (2014) dalam penelitian Hiba DIKTI bahwa model- model kegiatan bermain di banyak tempat daerah- daerah bencana Jawa Tengah masih parsial, belum fokus pada kecerdasan jamak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rokhmawati (2013), bahwa model- model kegiatan bermain yang telah ada belum memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Sudah seharusnya model- model kegiatan bermain khususnya di daerah rawan bencana menyediakan ragam kegiatan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*), salah satunya dengan cara melakukan pengembangan- pengembangan pada model kegiatan bermain (Berk & Winsler, 2005).

Secara khusus pengembangan model- model kegiatan bermain dapat berkontribusi pada: 1) menanamkan filosofi pelaksanaan

pendidikan anak usia dini dengan pelbagai kegiatan yang indah, menarik, dan menyenangkan anak, 2) menyebarkan wawasan tentang pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang atraktif. Tingginya derajat penyimpangan pada pendidikan anak usia dini yang mengharuskan perlunya secara intensif, penyebaran wawasan dan pemahaman tentang makna dan proses pendidikan yang atraktif, 3) mengubah sikap dan perilaku para pendidik anak usia dini khususnya serta pemerhati pendidikan anak lainnya yang belum sesuai dengan karakteristik pendidikan anak.

METODE PENELITIAN

Multiple Intelligence Games Model (MIGM) yang telah diimplementasikan di daerah rawan bencana sebagai sebuah solusi mengasah kecerdasan pada anak yang merupakan pengembangan model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak diharapkan dapat menyatupadukan berbagai upaya memajukan keberhasilan pendidikan anak usia dini sehingga beragam model-model kegiatan bermain dapat lebih bertumbuh. Penelitian di tahun pertama (Madyawati, dkk., 2014) telah berhasil menjawab permasalahan dan menemukan:

- 1) Model- model kegiatan bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah dan pengaruh faktor- faktor yang dapat menjadi penunjang keberhasilan pengembangan model kegiatan bermain, dan
- 2) Merumuskan serta menyusun strategi awal pengembangan model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak.
- 3) Strategi pengimplementasian *Multiple Intelligence Games Model*.

Sejalan dengan tujuan yang dicapai dalam keseluruhan tahapan penelitian berupa Implementasi Model Kegiatan Bermain (*Multiple Intelligence Games Model*) di daerah rawan bencana untuk meningkatkan kecerdasan pada anak, maka penelitian ini menggunakan metode *action research*. Metode ini dipilih karena telah dilakukan kajian (*research*) terhadap model- model kegiatan bermain yang ada di daerah rawan bencana Jawa Tengah dan kemudian berdasarkan hasil kajian itu merumuskan satu strategi pengembangan model- model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Selanjutnya dilakukan implementasi tindakan (*action*) pengembangan model kegiatan

bermain *Multiple Intelligence Games Model* untuk menerapkan strategi yang diperoleh diikuti dengan revisi guna menghasilkan model akhir.

Secara keseluruhan tahapan kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua tahap dengan metode pelaksanaan pada masing-masing tahap sebagai berikut:

Tahap Pertama, tujuan yang dicapai dari pelaksanaan kegiatan bermain pada tahap pertama adalah menghasilkan satu strategi pengembangan kegiatan- kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak. Untuk mewujudkan hasil tersebut kegiatan utama dilaksanakan dalam dua langkah, yaitu: 1) identifikasi keberadaan model- model kegiatan bermain yang sudah ada di daerah rawan bencana, dan 2) penyusunan strategi pengembangan model- model kegiatan bermain. Tahap kedua, berupa kegiatan lanjutan yang ditujukan untuk mengimplementasikan pengembangan model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model*. Kegiatan penelitian pada tahap kedua ini juga dilaksanakan dalam dua langkah sebagai kelanjutan langkah sebelumnya yaitu Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain (*Multiple Intelligence Games Model*) di daerah rawan bencana dan verifikasi pengembangan model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model*. Pada langkah ketiga dilaksanakan sosialisasi pengembangan model, persiapan, dan implementasi pengembangan model, dengan metode *action* dan pendampingan oleh peneliti. Setelah pengembangan model diaplikasikan, selanjutnya dilaksanakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Dari seluruh kegiatan ini dihasilkan pengembangan akhir model kegiatan bermain (*Multiple Intelligence Games Model*) untuk daerah rawan bencana.

Penelitian ini dengan capaian akhir terimplementasikannya *Multiple Intelligence Games Model* yang berupa kegiatan- kegiatan bermain yang memfokuskan pada kecerdasan jamak dengan studi di daerah- daerah rawan bencana Jawa Tengah (kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo). Berdasar pada alir penelitian, peneliti menentukan pada variabel apa sajakah hubungan terjadi. Analisis hubungan tersebut dilakukan pada masing- masing variabel

penelitian. Variabel kontrol yang umumnya dapat mempengaruhi dapat berupa: faktor usia, jenis kelamin, pola asuh, dan kerentanan terhadap bencana. Hasil analisis awal dianalisis lebih lanjut dengan metode regresi. Analisis regresi korelasi bivariat digunakan untuk mengukur kerentanan hubungan di antara hasil- hasil pengamatan dari populasi yang mempunyai dua varian (*bivariate*). Peneliti juga menggunakan Parsial untuk mengetahui hubungan linier antara dua variabel dengan melakukan kontrol terhadap satu atau lebih variabel tambahan (variabel kontrol). Korelasi *bivariate* dan Parsial dilakukan menggunakan bantuan *SPSS for Windows version 22.00*.

Peneliti juga melakukan: 1) *Management and Staffing Analysis* (analisis terhadap sumber daya manusia) yang mencakup kegiatan survei terhadap kemampuan dan kapasitas pengguna model dalam menjalankan dan melanjutkan *Multiple Intelligence Games Model* yang diterapkan, serta 2) *Risk and Aversion Analysis* (analisis resiko), mengkaji apa yang perlu dihindari dan apa yang perlu diatasi agar penerapan *Multiple Intelligence Games Model* dapat maksimal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk mengimplementasikan pengembangan model kegiatan bermain *Multiple Intelligence Games Model*. Setelah dilaksanakan Sosialisasi Pengembangan Model, Persiapan dan Implementasi Pengembangan Model dengan metode *action* dan Pendampingan oleh peneliti yang ditindaklanjuti dengan *FGD (Focus Group Discussion)*. Dari seluruh kegiatan telah dihasilkan Pengembangan Akhir Model Kegiatan Bermain *Multiple Intelligence Games Model* untuk daerah rawan bencana.

Hasil yang telah dicapai untuk Pengembangan Model Kegiatan Bermain berbasis kecerdasan jamak di daerah rawan bencana sejak pengembangan awal hingga Finalisasi Pengembangan Model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak meliputi:

A. Peta Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain *Multiple Intelligence Games Model*

Peta Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain yang selanjutnya disebut *Multiple Intelligence Games*

Model ini berawal dari data tentang Model- model Kegiatan Bermain yang ada di daerah- daerah rawan bencana Jawa Tengah. Adapun yang dimaksud daerah rawan bencana Jawa Tengah meliputi: Kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo. Model-model kegiatan bermain yang ada di daerah rawan bencana Jawa Tengah tersebut belumlah terfokus pada upaya mengasah kecerdasan jamak, sebagai contoh:

1. Daerah: Kabupaten Cilacap

Nama Permainan: Bedil- bedilan

Aspek yang diasah: motorik halus, motorik kasar, kognisi, kecerdasan interpersonal, dan verbal linguistik.

Nama Permainan: Bentengan

Aspek yang diasah: motorik kasar, kecerdasan interpersonal, sosial emosional, verbal linguistik.

Nama Permainan: Ciple Gunung

Aspek yang diasah: motorik halus, motorik kasar, sosial emosional, kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik

Nama Permainan: Gobak Sodor

Aspek yang diasah: motorik kasar, verbal linguistik, sosial emosional

Nama Permainan: Kelereng

Aspek yang diasah: motorik halus, kognisi, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, verbal linguistik.

Nama Permainan: Petak Umpet

Aspek yang diasah: Kognisi, verbal linguistik, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, motorik kasar.

2. Kabupaten Banyumas

Nama Permainan: Balap Pelepah Pinang

Aspek yang diasah: kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, kognisi, verbal linguistik, motorik kasar.

Nama Permainan: Permainan Chi

Aspek yang diasah: motorik kasar, motorik halus

Nama Permainan: Uluk umbul/ Bekel

Aspek yang diasah: verbal linguistik, motorik halus, kognitif, sosial emosional

3. Kabupaten Kebumen

Nama Permainan: Bermain Bola

Aspek yang diasah: motorik kasar, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, kognitif

Nama Permainan: Dakon

Aspek yang diasah: motorik halus, kognisi, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik.

Nama Permainan: Egrang

Aspek yang diasah: motorik halus, motorik kasar, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional.

Nama Permainan: Layang- layang

Aspek yang diasah: koordinasi mata dan tangan, motorik halus, kognisi, sosial emosional.

Nama Permainan: Istana Pasir

Aspek yang diasah: motorik halus, kognisi, kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik, sosial emosional

Nama Permainan: Petak Umpet

Aspek yang diasah: kognisi, verbal linguistik, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, motorik kasar

Nama Permainan: Ular Naga

Aspek yang diasah: kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik, motorik kasar, seni

4. Kabupaten Klaten

Nama Permainan: Bermain Balok

Aspek yang diasah: kognitif, motorik halus, sosial emosional

Nama Permainan: Bermain Air

Aspek yang diasah: kecerdasan intrapersonal, motorik halus

Nama Permainan: Bermain Pasir

Aspek yang diasah: motorik halus, kognisi, kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik, sosial emosional

Nama Permainan: Ciluk-Ba

Aspek yang diasah: sosial emosional, kecerdasan intrapersonal.

Nama Permainan: Bermain Peran

Aspek yang diasah: kognisi, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, verbal linguistik, sosial emosional.

5. Kabupaten Wonosobo

Nama Permainan: Congklak

Aspek yang diasah: motorik halus, kognisi, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, verbal linguistik

Nama Permainan: Jamuran

Aspek yang diasah: kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, sosial emosional, verbal linguistik, seni

Nama Permainan: Kasti

Aspek yang diasah: motorik kasar, sosial emosional, kecerdasan interpersonal, motorik halus, kognisi.

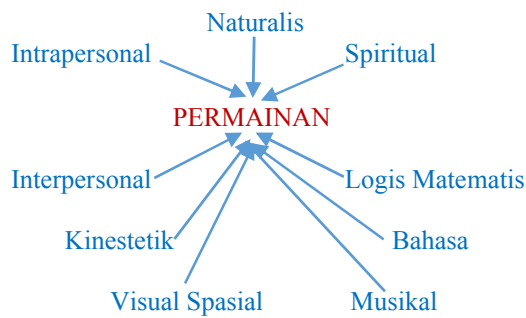
Nama Permainan: Layang- layang

Aspek yang diasah: koordinasi mata dan tangan, motorik halus, kognisi, sosial emosional, seni.

Kegiatan- kegiatan bermain di kelima daerah rawan bencana Jawa Tengah tersebut benar- benar belum terfokus pada kecerdasan jamak yang seharusnya mengasah sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan matematis logis, sosial emosional, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan spiritual. Berawal dari keprihatinan peneliti, agar dihasilkan anak- anak usia dini dengan kecerdasan yang optimal, maka stimulan yang diberikan oleh para orang dewasa dalam bentuk kegiatan- kegiatan bermain harus berlandaskan kecerdasan jamak.

B. Strategi Pengembangan Model Kegiatan Bermain (*Multiple Intelligence Games Model*)

Hasil identifikasi model- model kegiatan bermain yang terdapat di lima kabupaten daerah rawan bencana Jawa Tengah yang belum berbasis kecerdasan jamak tersebut selanjutnya peneliti kembangkan dengan dua cara, yaitu: a) mengintegrasikan kecerdasan jamak dalam kegiatan- kegiatan bermain secara empirik, b) melakukan modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak yang diimplementasikan dalam setiap satuan kegiatan yang terjabarkan dalam Kegiatan Pembuka, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Penutup.



Gambar 1. Integrasi Kecerdasan Jamak



Gambar 2. Modifikasi Kegiatan Inti

III. Peta Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain

Berikut Contoh Peta Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain (*Multiple Intelligence Games Model*):

1. Daerah: Kabupaten Cilacap

Nama Permainan: Bedil- bedilan

Aspek yang ada: motorik halus, motorik kasar, kognisi, kecerdasan interpersonal, verbal linguistik.

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, kecerdasan intrapersonal, spiritual, naturalis.

Nama Permainan: Bentengan

Aspek yang ada: motorik kasar, kecerdasan interpersonal, sosial emosional, verbal linguistik

Aspek yang dikembangkan: matematis logis, visual spasial, musikal, kecerdasan intrapersonal, spiritual.

Nama Permainan: Ciple Gunung

Aspek yang ada: motorik halus, motorik kasar, sosial emosional

Aspek yang dikembangkan: matematis logis, visual spasial, musikal, kecerdasan interpersonal, spiritual

Nama Permainan: Gobak Sodor

Aspek yang ada: motorik kasar, verbal linguistik, sosial emosional

Aspek yang dikembangkan: matematis logis, visual spasial, musikal, kecerdasan

intrapersonal, kecerdasan interpersonal, spiritual.

Nama Permainan: Kelereng

Aspek yang ada: motorik halus, kognisi, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, verbal linguistik

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, kecerdasan interpersonal, spiritual

Nama Permainan: Petak Umpet

Aspek yang ada: kognisi, verbal linguistik, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, motorik kasar

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, spiritual

2. Daerah: Kabupaten Banyumas

Nama Permainan: Balap Pelelah Pinang

Aspek yang ada: kecerdasan intrapersonal, kognisi, verbal linguistik

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, kecerdasan intrapersonal, spiritual

Nama Permainan: Permainan Chi

Aspek yang ada: motorik kasar, motorik halus

Aspek yang dikembangkan: verbal linguistik, matematis logis, visual spasial, musikal, kecerdasan intrapersonal, naturalis, spiritual

Nama Permainan: Uluk Umbul/ Bekel

Aspek yang ada: verbal linguistik, motorik halus, kognitif, sosial emosional

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, kecerdasan intrapersonal, naturalis, spiritual

3. Kabupaten Kebumen

Nama Permainan: Bermain Bola

Aspek yang ada: motorik kasar, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, kognisi

Aspek yang dikembangkan: verbal linguistik, visual spasial, musikal, kecerdasan interpersonal, spiritual

Nama Permainan: Dakon

Aspek yang ada: motorik halus, kognisi, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik

Aspek yang dikembangkan: visual pasial, musikal, naturalis, spiritual

Nama Permainan: Egrang

Aspek yang ada: motorik halus, motorik kasar, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional

Aspek yang dikembangkan: verbal linguistik, matematis logis, visual spasial, musikal, spiritual

Nama Permainan: Layang- layang

Aspek yang ada: koordinasi mata dan tangan, motorik halus, kognitif, sosio emosional

Aspek yang dikembangkan: verbal linguistik, visual spasial, musikal, kecerdasan intrapersonal, spiritual

Nama Permainan: Istana Pasir

Aspek yang ada: motorik halus, kognitif, kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, kecerdasan interpersonal, spiritual

Nama Permainan: Petak Umpet

Aspek yang ada: kognisi, verbal linguistik, kecerdasan intrapersonal, sosial emosional, motorik kasar

Aspek yang dikembangkan: visual spasial, musikal, spiritual

Nama Permainan: Ular Naga

Aspek yang ada: kecerdasan intrapersonal, verbal linguistik, motorik kasar, seni

Aspek yang dikembangkan: matematis logis, visual spasial, kecerdasan interpersonal, spiritual

Adapun sejumlah potensi Implementasi Pengembangan Model Kegiatan Bermain *Multiple Intelligence Games Model* meliputi: 1) Lembaga Pendidikan Formal dan Nonformal, 2) Lingkungan, 3) Tersedianya Media dan Alat Peraga, 4) Peran Strategis dan Perhatian Orang Tua, 5) Pelatihan Bagi Orang Tua dan Tenaga Pendidik Anak Usia Dini, 6) Potensi Lokal, 7) Respon Anak, 8) Ketersediaan Sarana dan Prasarana, 9) Sikap dan Pengetahuan dari Tenaga Pendidik Anak Usia Dini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan yang didapatkan oleh Madyawati, dkk. (2014- 2015) dalam penelitian Hiba DIKTI yang berjudul: "Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak sebagai Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah bahwa *Multiple Intelligence Games Model* benar-benar perlu diaplikasikan di banyak tempat di daerah- daerah bencana Jawa Tengah. *Multiple Intelligence Games Model* merupakan model kegiatan bermain yang

terfokus pada kecerdasan jamak. *Multiple Intelligence Games Model* ini telah terfokus pada kecerdasan jamak, mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, intensitas dan densitas bermain.

Multiple Intelligence Games Model untuk daerah rawan bencana ini mampu menyediakan ragam kegiatan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*) dengan tujuan mempersatukan pendidikan dan kreativitas peserta didik. Potensi- potensi yang dimiliki anak didik mampu ditumbuhkembangkan termasuk potensi memberikan respon kreatif terhadap hal- hal sekitar kehidupannya. Model kegiatan bermain yang berbasis kecerdasan jamak ini sebagai suasana inovatif (*innovative seeming*). Secara khusus diterapkannya *Multiple Intelligence Games Model* pada kegiatan bermain anak usia dini dapat berkontribusi pada: 1) menanamkan filosofi pelaksanaan pendidikan anak usia dini, 2) menyebarkan wawasan tentang pelaksanaan pendidikan anak usia dini, serta 3) mengubah sikap dan perilaku para pendidik anak usia dini. Model- model kegiatan bermain penting dikembangkan agar sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada serta sesuai dengan kurikulum dan karakter peserta didik. Didukung dengan pendapat Bobbi, Reardon, dan Mourie (2006) bahwa pengembangan model kegiatan bermain harus mempertimbangkan peserta didik, tingkat perkembangan peserta didik, relevansi dengan kebutuhan peserta didik.

Multiple Intelligence Games Model akan menambah kepemilikan model kegiatan bermain yang berbasis pada kecerdasan jamak untuk daerah rawan bencana khususnya dan di Indonesia umumnya. Diterapkannya *Multiple Intelligence Games Model* pada kegiatan- kegiatan bermain pada anak akan mampu meningkatkan kecerdasan pada anak usia dini dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa di daerah rawan bencana. Pencapaian kecerdasan anak dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu: a) kegiatan- kegiatan bermain pada anak- anak di daerah rawan bencana telah menggunakan *Multiple Intelligence Games Model*, b) kecerdasan anak- anak di daerah rawan bencana meningkat setelah diimplementasikannya *Multiple Intelligence Games Model*, serta c) secara afektif dan psikomotor anak- anak di

daerah rawan bencana telah dapat mengaplikasikan berbagai nilai-nilai kecerdasan jamak dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Implementasi *Multiple Intelligence Games Model* di daerah rawan bencana sangat perlu dilakukan agar kecerdasan anak di daerah minoritas lebih meningkat.
- 2) Implementasi *Multiple Intelligence Games Model* dengan memperhatikan karakteristik dan kebiasaan anak usia dini. Implementasi *Multiple Intelligence Games Model* dilakukan dengan berpedoman pada Buku Petunjuk Pelaksanaan *Multiple Intelligence Games Model* sebagai sebuah pengembangan model kegiatan bermain yang dilengkapi dengan Prosedur Pelaksanaan
- 3) Dalam Implementasi *Multiple Intelligence Games Model* memperhatikan berbagai potensi yang meliputi Lembaga pendidikan formal dan nonformal, lingkungan, tersedianya media dan alat peraga, peran strategis dan perhatian orang tua, pelatihan bagi orang tua dan Tenaga Pendidik anak usia dini, Potensi Lokal, Respon Anak, Ketersediaan Sarana dan Prasarana, serta Sikap dan Pengetahuan dari Tenaga Pendidikan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa *Multiple Intelligence Games Model* sangat baik diterapkan pada kegiatan-kegiatan anak usia dini di daerah rawan bencana. Beberapa hal yang dapat peneliti sarankan yaitu:

- 1) Dalam Pemberian Pendampingan Anak pada kegiatan-kegiatan bermain oleh para praktisi pendidikan anak usia dini di daerah rawan bencana Jawa Tengah hendaknya berpedoman dan mengacu pada Buku Petunjuk

Pelaksanaan *Multiple Intelligence Games Model*.

- 2) Dalam implementasi *Multiple Intelligence Games Model* sebaiknya memperhatikan berbagai potensi pendukung dari berbagai daerah rawan bencana.
- 3) Dalam pelaksanaan implementasi, para pendidik perlu memahami karakteristik anak serta mengetahui modal kecerdasan awal yang dimiliki anak.
- 4) *Multiple Intelligence Games Model* sangat perlu diimplementasikan pada berbagai tataran lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal serta dilakukan secara utuh, terpadu, dan seimbang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih disampaikan kepada:

1. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, yang telah mendanai kegiatan penelitian ini.
2. Kopertis Wilayah VI, atas dukungannya.
3. Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Tengah
4. Badan Penanggulangan Bencana Daerah Propinsi Jawa Tengah
5. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Ciiilacap, Kabupaten Banyumas, Kabupaten Kebumen, Kabupaten Klaten, dan Kabupaten Wonosobo atas kerja samanya
6. Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Cilacap, Kabupaten Banyumas, Kabupaten Kebumen, Kabupaten Klaten, dan Kabupaten Wonosobo, atas bantuan dan kerja samanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2012. *Sekolah Sang Juara: Menerapkan Multiple Intelligence Games Model di Dunia Pendidikan 2nd*, terjemahan Yudhi Murtanto, Bandung: Kaifa.
- Bennett, William J Chester E, Finn Jr dan John T.E.Cribb, Jr. 2009. *The Educated Child: a parent's guide*. New York: The Free Press.

- Brandt, Henry & Skinner, Kerry L. 2009. *I Want to Enjoy My Children*. Doubleday Religious Publishing Group.
- Bronson, Martha B. 2005. *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Material to Support Development*. Washington, DC: NAEYC.
- Bobbi, Reardon dan Nourie J. 2005. *Tool of The Mind*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Botkin, K. 2011. *Role Playing/ Simulation*. Journal TESL. Vol VI No. 9.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2006. *Teaching and Learning through Multiple Intelligence* (terjemahan Tim Inisiasi) Depok: Inisiasi Press.
- Catron, Carol E dan Jan Ellen. 2009. *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. New Jersey: Merrill Publ.
- Departemen Pekerjaan Umum. 2011. *Pengelolaan Penanganan Bencana. Modul Khusus Fasilitator*.
- Docket, Sue dan Marlyn Fleer. 2010. *Play and Pedagogy in Early Childhood- Bending the Rules*. Sidney: Harcourt.
- Dodge, Diane Trister dan Laura J. Colker. 2010. *Creative Curriculum for Early Childhood*. Washington, DC: Teaching Strategies.
- Fajar. 2012. *Early Childhood Care and Development in Indonesia*. Jakarta: Forum PADU.
- Forman, George E. dan David S. Kushner. 2003. *The Child's Construction of Knowledge: Piaget for Teaching Children*. Washington, DC: NAEYC.
- Gardner, Howard. 2003. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligence for 21st Century*. USA: Basic Books.
- ISAAC Regional Council. *Emergency Action Guide*. <http://www.isaacqld.gov.au/emergency> (diakses 4 Maret 2013).
- Jefree Dorothy M, Roy McConkey dan Simon Hewson. 2004. *Let Me Play*. Canada: Human Horizons Series.
- Maddaleno, Matilde dan Fransisca Infante. 2011. *Life Skills Approach to Child and Adolescent Healthy*. USA: Pan American Health Organization.
- Madyawati, Lilis. 2011. *Bermain dan Permainan I (untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.**
- _____ . 2012. *Bermain dan Permainan II (untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Grup.**
- _____ . 2013. *Strategi Pengembangan Bahasa Melalui Permainan*. UMM Press.**
- _____ . 2013. Mengoptimalkan Word Acquisition pada Anak di Daerah Rawan Bencana Melalui Media Bercerita Wayang Kardus. Laporan Penelitian. Universitas Muhammadiyah Magelang (tidak diterbitkan).**
- _____ . 2014. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak sebagai Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. Laporan Penelitian (Hibah DIKTI)(tidak diterbitkan).**
- Miller, Laurie. 2006. *Play Activities for Children Birth to Nine Years*. University of Massachusetts.
- Nurul Kusuma, Dewi. 2012. Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak- Kanak (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citra), *Thesis*. Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan).
- Oktari, Rina Suryani. 2011. *Komunitas Manajemen, Pengurangan Resiko Bencana*. Solution Exchange. Research Development.
- Purwastuti, Andriani. 2013. *Model Permainan Berwawasan Kebangsaan Bagi Anak sebagai Sarana Integrasi Bangsa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, NH Jaya. 2013. Analisis Kapital Sosial Keluarga di Kota Bengkulu dalam Pengurangan Resiko Bencana. *Laporan Penelitian*. Universitas Bengkulu.
- Rajabali, Fatema. 2009. *Child-led disaster risk Reduction and Climate Change Adaptation*.
- Rokhmawati. 2013. "Studi tentang Kegiatan Bermain Strategi Keakapan Hidup pada Anak" *Thesis*. Universitas Negeri Jakarta.
- Semiawan, Conny. 2005. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan dasar*. Jakarta: Prenhalindo.
- Tompkins, Patricia K. 1997. Role Playing Simulation. *Journal TESL. Vol IV No. 8*.
- Unicef. 2001. *Convention on the Rights of the Child (Konvensi Hak- Hak Anak)*.

Zulaichah, Anik. 2014. Penerapan Bermain Botol Aroma untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelompokkan Jenis Buah. *Jurnal PAUD Teratai Vol 3 Nomor 2*.