

STIMULASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI DENGAN BERMAIN SELOP

Rahmayeni Simajuntak

PIAUD Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
rahmayenijuntak17@gmail.com

Ririn Suryani

PIAUD Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
suryaniririn79@gmail.com

Novia Saputri

PIAUD Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
saputrinovia615@gmail.com

Nurartina Marpaung

PIAUD Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
cahayaartinamarpaung@gmail.com

Supia

PIAUD Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
supiaselian7@gmail.com

ABSTRAK

Stimulasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk merespon atau merangsang kemampuan dasar si anak sehingga tumbuh kembang optimal. Tujuan penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan dan melatih otot – otot anak buat mengeksplorasi global, serta melalui permainan ini otak kanan serta kiri anak bisa lebih aktif menggunakan menggerakkan tangan serta kaki pada senam otak. Subjek dari penelitian ini ialah menstimulasi kecerdasan majemuk anak melalui permainan bermain selop di RA Bunda Isnaini Mawardi. Metode yang di pakai pada penelitian ialah metode eksperimen dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kecerdasan majemuk anak usia dini di di RA Bunda Isnaini sudah hamper sempurna dengan sesuai kriteria yang ada.

Kata Kunci : Stimulasi, Kecerdasan, Anak Usia dini

ABSTRACT

In general, intelligence is defined as a mental ability that enables a person to think rationally. Intelligence varies, such as ordinary intelligence, memory, or attention, defined as a construction and not a concrete object. Playing means a lot of activities done to get pleasure. Playing is done by the child with full of joy and without burden. This is the reason for play which means versus from work activities. For example, this flying slide game is also useful for students, namely to increase the multiple intelligences of students and besides that it can also improve gross motor skills in children. From the research that we did, the teacher was able to find out the extent of the development and also the weaknesses of the child's multiple intelligences.

Keywords : Stimulation, intelligence, early childhood

PENDAHULUAN

Pada umumnya kecerdasan diartikan menjadi kemampuan mental ini memungkinkan seseorang bisa berpikir secara rasional, bisa memecahkan persoalan yang dihadapi serta belajar dengan cepat serta efisien. (Suparno, 2007). Intelligence (kecerdasan) ialah istilah yang sukar didefinisikan dan memberikan pemahaman yang berbeda di antara para ahli. Kecerdasan adalah kemampuan mental untuk belajar dan menerapkan pengetahuan untuk memanipulasi area, maupun kesanggupan untuk berpikir abstrak (Bainbridge dalam Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, 2013 ; 9).

Kecerdasan beragam mirip kecerdasan awam, memori, atau perhatian, didefinisikan menjadi konstruksi dan bukan benda konkret tetapi Johnson & Bouchard (2007) menatakan konstruksi yang dipengaruhi bisa diukur. Bila mereka mempunyai komponen yang bisa di uji menggunakan kentera. (St & Ambon, n. d.). Kecerdasan Majemuk (multiple intelligences) ialah sebagai penilaian bisa dipandang secara deskriptif bagaimana individu memanfaatkan kecerdasan agar bisa memecahkan masalah dan. Pendekatan ini biasanya suatu alat yang digunakan untuk melihat pikiran manusia mengoperasikan lingkungannya, baik itu berhubungan dengan benda – benda yang konkret ataupun yang abstrak. Bagi Gardner tidak ada yang bodoh atau pintar yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa kecerdasan (Khadijah, 2015 : 112).

Jadi menggunakan permainan selop terbang ini kami akan meneliti bagaimana kecerdasan beragam bisa berkembang serta menaikan kreativitas anak usia dini.

Bermain berkaitan erat pada perkembangan kecerdasan anak. Sejak lama peneliti menyakini bahwa dengan bermain bisa meningkatkan kecerdasan (Boynton & Ford, 1993). Pendapat ini telah di perkuat dengan penelitian yang mengemukakan bahwa bermain dapat meningkatkan kecerdasan anak (Armor, 2017). Para ahli memberitahukan bahwa terdapat korelasi penting signifikan antara kecerdasan dan permainan, karena permainan ini merupakan desain yang lahir dari kecerdasan, permainan membutuhkan kecerdasan, dan permainan bisa lebih berkembang juga kecerdasan (Kretchmar, 2018).

Bermain artinya banyak sekali kegiatan yang dilakukan untuk menerima kesenangan. Bermain dilakukan sang anak menggunakan penuh perasaan senang serta tanpa beban (Melia Novita, 2021). Inilah alasan bermain yang artinya versus dari kegiatan bekerja. Melalui bermain anak bisa belajar banyak sekali hal. Bermain adalah bagian yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak buat menjadi insan yang seutuhnya. Bermain bagi anak ialah keliru satu hak anak yang paling hakiki.

Poly para pakar yang mencetuskan pendapatnya dan teorinya perihal bermain, berikut pendapat dan teori asal beberapa pakar yang terkenal antara lain yaitu berdasarkan

Jean Piaget (Sit, 2022) menyebutkan bahwa kita bisa melihat kegembiraan, kebahagiaan, atau ketidakbahagiaan pada hidup seorang anak melalui bonekanya. Sedangkan dari Vygotsky menyebutkan bahwa imajinasi kreatif bersumber berasal permainan anak (Ducan, R. M., 2003). Meperlihatkan bahwa anak yang bisa memainkan permainan tradisional bisa meningkatkan kemampuan, salah satunya kemampuan kerja sama, sportifitas, serta ketangkasan dan karakternya (Yudiwinata dan Handoyo, 2014). Bahwa permainan tradisional ini bisa memberikan efek perkembangan kecerdasan intrapersonal anak (Ekawati, dkk. 2010).

Permainan tradisional anak, “selop terbang” merupakan permainan tradisional yang telah hamper punah. Anak dengan kecerdasan memiliki gerak tubuh pada atas rata – rata suka bergerak serta menyentuh. Mereka mempunyai control pada gerakan, ekuilibrium, ketangkasan dan keanggunan pada beranjak, serta mengeksplorasi dunia menggunakan otot – ototnya.

Peran otak kanan serta kiri ialah bisa digunakan memakai gerak tangan serat kaki pada senam otak. Dengan digunakan ke 2 nya, pembaruan atau kolaborasi antara keduanya untuk terjadi. Hal ini menjadikan, menginga ke 2 belahan otak menggunakan corpus collusum yakni simpul saraf komplek kawasan terjadiya transmisi info antara belahan otak. Jika sirkuit – sirkuit belahan otak tersebut cepat menyilang maka kesanggupan belajar anak bisa dibangkitkan kembali (Setiawan. Et.

Al., 2022). Rumusan tujuan penelitian berasal Stimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini dengan Bermain Selop Terbang yaitu mampu melatih otot – otot anak buat mengeksplorasi global, serta melalui permainan ini otak kanan serta kiri anak bisa lebih aktif menggunakan menggerakkan tangan serta kaki pada senam otak, melalui permainan ini juga bisa melatih ekuilibrium anak, ketangkasan anak, serta melalui permainan ini anak bisa lebih aktif lagi.

Gardner dalam Yaumi (2012), terdapat 9 kecerdasan pada kecerdasan beragam yaitu Lisan- Linguistik, Logis Matematis, Visual Spasial, Kinestetik, Musikal, Intepersonal, Itrapersonal, Naturalis. Hasanah (2019) menyatakan bahwa adanya perbedaan individu pada kemampuan mengakibatkan setiap individu mempunyai 1 atau 2 kecerdasan yang bisa diunggulkan berasal pada dirinya. Kecerdasan yang spesifik tersebut jika di tumbuh kembangkan secara maksimal dan bisa menjadi keunggulan anak tersebut. Setiap individu mempunyai cara yang tidak sama buat mengembangkan kecerdasan yang terdapat dalam dirinya sebab itu adanya proses pembelajaran khususnya setiap anak wajib menerima perlakuan yang tidak sama sinkron menggunakan potensi kecerdasannya masing – masing. Terdapat dilingkungan lebih kurang menata susunan tersebut serta yang lain bersembunyi (seperti petak umpat) adapun manfaat yang diperoleh berasal permainan ini merupakan membiasakan anak buat

berkomunikasi menggunakan teman teman yang terdapat dilingkungan kurang lebih.

Penelitian ini juga sangat berguna bagi kalangan pengajar yang dimana pengajar mampu mengetahui perkembangan kecerdasan beragam apa saja yang mampu berkembang pada diri anak melalui permainan selop terbang ini pula mampu sebagai salah satu media pembelajaran buat anak diluar kelas pada upaya pengajar mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan juga menyenangkan bagi anak sebagai akibatnya aktifitas anak dan pula akibat belajar anak bisa semakin tinggi seiring menggunakan dilaksanakannya permainan selop terbang tersebut

Permainan selop terbang ini pula berguna bagi peserta didik yaitu buat menaikkan kecerdasan majemuk anak didik serta selain itu pula mampu mempertinggi motoric kasar di anak. Berasal penelitian yang kami lakukan pengajar mampu mengetahui sejauh mana perkembangan dan serta juga kelemahan kecerdasan majemuk si anak, serta kami juga berharap kepada pengajar guru bisa menerapkan permainan selop terbang ini di sekolah. Dengan terlebih dahulu perhal permainan selop terbang, buat memperdalam pengetahuan saat ingin mempraktekkan permainan selop terbang pada anak didik disekolah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian memakai metode eksperimen, yaitu menggunakan cara

melakukan suatu percobaan yang dilakukan sang anak menggunakan bermain selop terbang, serta mengamati permainan yang dilakukan sang anak. Penelitian ini dilakukan buat menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini melalui permainan selop terbang

Penelitian ini mempunyai batasan persoalan sebagai berikut :

1. Studi eksperimental dilakukan di anak anak usia 4 – 5 tahun, sebanyak 8 orang anak di sekolah RA Bunda Isnaini Mawardi yang berlokasi pada Jalan Pimpinan, GG. Sukadamai, No. 10.
2. Studi eksperimen dilakukan dengan cara selop terbang

Pendekatan di penelitian ini termasuk pendekatan eksperimen. Berdasarkan Sugiyono, (sugiyono, 2008 ; 72) pendekatan eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang dipakai buat mencari dampak perlakuan tertentu terhadap hal lain pada kondisi yang terkendali.

Populasi serta Sampel

Populasi merupakan daerah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek biasanya punya kualitas serta ciri eksklusif yang di tetapkan sang peneliti buat di pelajari serta kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono, 2005 ; 90). Populasi pada penelitian ini alah anak usia dini di RA Bunda Isnaini Mawardi.

Sedangkan sampel merupakan sebagian buat diambil dari holistik objek yang

di teliti serta di sebut mewakili semua populasi (Soekidjo. 2005 : 79).

Tabel 1. Siswa RA Bunda Isnaini Mawardi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelompok A	5 Siswa
	Jumlah Populasi	5 Siswa

Berdasarkan ttabel di atas, maka jumlah sampel yang diambil setelah populasi ditentukan akan di jelaskan sebagai berikut:

1. Jumlah siswa yang ada di kelas kelompok A di RA Bunda Isnaini Mawardi dengan rincian sebagai berikut;
2. Dari Kelas, di wakilkkan oleh kelompok A.

- a. Jumlah siswa adalah 5 orang
- b. Peneliti memfokuskan pengambilan sampel diambil dari kelas kelompok A dengan alasan sebagai berikut: Metode pengambilan sampel didasarkan pada metode eksperimen dengan menggunakan permainan selop terbang

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan eksperimen dan juga berdiskusi tentang perkembangan anak.

Tabel 2. Format Instrument Penilaian Perkembangan Anak Kelompok : A

LP	Indicator Capaian Perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1	Dapat melempar selop dengan benar				
2	Mampu melayangkan selop ke udara				
3	Anak mampu melemparkan selop dengan jarak yang jauh				
4	Dapat melempar selop terbang sampai ke garis finish				
5	Mengikuti aturan permainan selop terbang dengan benar				

Keterangan ;

BB : Tidak berevolusi

MB : mulai tumbuh

BSH : pertumbuhan seperti yang diharapkan

BSB : dikembangkan dengan sangat baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Data Hasil ini maka bisa di peroleh pada bermain selop terbang bisa meningkatkan kecerdasan majemuk anak di RA Bunda Isnaini Mawardi TahunAjaran 2022 – 2023. Pada tahap awal ini guru biasa memakai sistem media pembelajaran ini sampai anak itu masih belum aktif dan kurang

percaya diri dalam mengekspresi dirinya sendiri. Nah oleh karena itu si peneliti menggunakan perubahan melalui metode bermain selop terbang tersebut bisa membuat kecerdasan majemuk anak dapat meningkat walaupun hasil belum

sempurna ini dilihat dari hasil observasi, tetapi terdapat beberapa anak yang belum bisa melempar selop dengan dengan tepat. Terdapat 5 orang anak yang di teliti 3 orang anak sudah dapat bermain selop terbang dan 2 orang anak yang masih belum dapat melempar selop dengan tepat

Peneliti melakukan perubahan bermain selop terbang yaitu dengan memvariasikan dengan menyusn selop selop dengan berbentuk segitiga. Stimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan bermain selop terbang terbagi menjadi 2 siklus, yaitu;

Siklus I

Pada pengamatan siklus I, peneliti melakukan kajian pada proses stimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan bermain selop terbang. Analisis ini dilakukan dengan perundingan, mengevaluasi proses bermain anak, serta melihat kekurangan pada anak. Selain itu peneliti ini berpatokan pada hasil observasi agar terdapat peningkatan kecerdasan majemuk anak kearah yang lebih baik. Hasil analisis observasi terhadap stimulasi kecerdasan majemuk anak pada

pertemuan pertama siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

Tabel 3. Kondisi Siklus I

Penilaian	Jumlah Anak	Persentase	GAP
BB	1	22%	44%
MB	1	22%	
BSH	2	34%	56%
BS	1	22%	

Dari ini bisa dilihat persentase anak yang maksimal walaupun hasilnya belum sempurna, pada tahap ini tercatat hanya 56% anak yang bisa penilaian berkembang sesuai harapan. Dari hasil ini pencapaian kecerdasan pada anak belum mencapai kriteria suksesnya penelitian maka di lanjutkan pada siklus ke II.

Siklus II

Berdasarkan observasi di siklus ke II peneliti melakukan analisis ini dilakukan dalam upaya meningkatkan perkembangan kecerdasan majemuk anak usia dini melalui permainan selop terbang usia 4 – 5 tahun. Penyelidikan ini dilakukan semuad peneliti dengan cara eksperimen dan juga wawancara. Selain itu juga para ahli juga berpedoman pada hasil observasi agar dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan majemuk anak kearah yang lebih baik lagi. Adapun hasil kajian dari pengamatan anak pada pertemuan pertama di siklus ke II dapat dilihat pada tabel dan juga grafik dibawah ini:

Tabel 4. Kondisi Siklus II

Penilaian	Jumlah Anak	Persentase	GAP
BB			22%
MB	1	22%	
BSH	3	56%	78%
BSH	1	22%	

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan adanya persentase yang bagus walaupun hasilnya belum 100% maksimal. Pada kondisi awal disiklus II tercatat sudah hamper sempurna yaitu 78% anak yang bisa penilain berkembang sesuai harapan. Dari hasil refleksi karena hasil pencapaian keerdasan pada anak sudah hamper sempurna dengan kriteria keberhasilan peneliti di siklus II.

PENUTUP

Kesimpulan

Pada umumnya kecerdasan ialah menjadi kemampuan mental biasanya seseorang bisa berpikir secara rasioanl, bisa memecahkan persoalan yang dihadapi, serta belajar dengan cepat serta efesien.

Kecerdasan beragam mirip kecerdasan awam, memori, atau perhatian, adalah menjadi kontruksi dan bukan benda konkret, tetapi Johson & Bouchard (2007) menyatakan kontruksi yang dipengaruhi bisa diukur Bila mereka mempunyai komonen yang bisa di uji menggunakan kentara.

Bermain artinya banyak sekali kegiatan yang dilakukan untuk menerima

kesenangan. Bermain dilakukan sang anak menggunakan penuh perasaan senang serta tanpa beban. Inilah alas an bermain yang artinya versus dari kegiatan bekerja. Melalui bermain anak bisa banyak belajar sekali hal.

Permainan selop terbang ini pula berguna bagi peserta didik yaitu buat menaikkan kecerdasan majemuk anak didik serta selain itu pula mmepertinggi motoric kasar di anak. Berasal penelitian yang kami lakukan pengajar mampu mengetahui sejauh mana perkembangan dan serta juga kelemahan kecerdasan majemuk si anak serta kami juga berharap kepada pengajar guru bisa menerapkan permainan selop terbang ini disekolah. Dengan terlebih dahulu membaca aneka macam penelitian terdahulu perihal permainan selop terbang buat memperdalam pengetahuan saat ingin mempraktekan permainan selop terbang pada anak didik di sekolah.

Saran

Berdasarkan dengan penjelasan yang di paparkan di atas penelitian ini focus untuk menunjukkan mutu pembelajaran di RA Bunda Isnaini Mawardi agar mencapai system pendidikan yang berkualitas terutama untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak, melalui permainan tradisional selop terbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Armor, D. J. (2017). *Maximizing Intelligence*. In Routledge . New York : Routledge.
- Bainbridge dalam Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Boynton, L. P., & Ford, F.A. (1993). The relationship between play and intelligence. *Journal of Applied Psychology*, 17 (13), 294 – 301.
- Ducan, R.M., & T. (2003). Play as the Leading Activity of the Preschool Period. *Early Education & Development*, 14(3).
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozaliana., Restya, W. P. D., Nurlita, I., (2010), *Pengaruh bermain melalui permainan tradisional terhadap kecerdasan intrapersonal anak*. Jurnal Ilmiah Mhasiswa berprestasi Vo. 1 . No. 2. Universitas Ahmad Dahlan.
- Fuad Ishan, 2008, *Dasar – Dasar Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gardned dalam Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta : Kencana
- Gardner, H. (2011) *The Theory of Multiple Intelegenes: The Battle Scarred Journey (An excerpt from The theory of multiple intelligences: As psychology, as education, as social science)* The Daily Riff.
- Hasanah, A. (2019). Stimulasi Keterampilan Sosial Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 1 (1), 25 – 29.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing
- Kretchmar, R. S. (2018). Human Evolution, Movement, and Intelligence : Why Playing Games Counts as Smart. *Quest*, 70 (1), 1 – 11.
- Melia Novita, I. dan A.T.N. (2021). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiad Mahasiswa*, 2(1), 7.
- Paul Suparno, 2004. *Teori Inteligensi Garuda dan APLikasinya di Sekolah*. Yogyakarta : Kanisius.
- Setiawan, D., Hardiyani. I. K., Aulia, A. & Hidayat, A., (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (5), 4507 – 4518.
- Sit, M. (2022). Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5066 – 5078. <https://doi.org/1031004/obsesi.v6i5.1912>
- S. Marisson George. (2012). *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Edisi Kelima)*, Jakarta Barat : Kencana.
- St, S., & Ambon, Y.P. (n.d). *Pada Diri Anak Usia Dini*. 10 – 19
- Sugiyono, P. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Suparno, P. (2007). *Teori Kecerdasan Ganda dan Aplikasi di Sekolah*. Kanisius, cctv. IV.
- Widian. Nur. Indriani. 2008. *Panduan Praktis Mendidik Anak Cerdas*. Yogyakarta : Longung Pustaka
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P. (2014). *Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak*. Jurnal Paradigma Vo. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.