

PERMAINAN TEBAK GAYA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Aja Raihand Sofia¹, Esti Nurul Hasanah², Saini³, Suharni⁴, Winda Nuriyah Siregar⁵,
Masganti Sitorus⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
e-mail : sofiaajaraihand@gmail.com

ABSTRACT

Developing multiple intelligences in early childhood requires the right steps. One way that can be used is play. The games carried out in developing this intelligence must be related to the indicators of child development. One of the games that can develop children's multiple intelligences is the guess the style game. This game can increase children's focus and concentration in understanding an idea and stimulate imagination and expression skills. The purpose of this research is to find out how children's learning outcomes after using the method of playing guess the style and how it plays a role in increasing multiple intelligences in early childhood. This research is a qualitative descriptive research. This research instrument uses an observation sheet containing student observations in the learning process. The results showed that the application of guessing game can improve children's multiple intelligences and learning outcomes in early childhood.

Keywords: playing, style guessing game, multiple intelligences

ABSTRAK

Dalam mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak usia dini diperlukan langkah-langkah yang tepat. Salah satu cara yang bisa digunakan ialah bermain. Permainan yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan tersebut harus berkaitan dengan indikator-indikator perkembangan anak. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak adalah permainan tebak gaya. Permainan ini dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi anak dalam memahami suatu ide serta merangsang imajinasi dan keterampilan berekspresi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana hasil belajar anak setelah menggunakan metode bermain tebak gaya serta bagaimana perannya dalam meningkatkan kecerdasan majemuk pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisikan pengamatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tebak gaya dapat meningkatkan kecerdasan majemuk anak dan hasil belajar pada anak usia dini.

Kata Kunci: bermain, permainan tebak gaya, kecerdasan majemuk

PENDAHULUAN



Setiap anak mempunyai karakter yang berbeda-beda dalam segala hal. Perbedaan tersebut bisa jadi meliputi minat, bakat, dan kemampuan. Dalam teori yang dikemukakan oleh Howard Gardner disebutkan tentang kecerdasan ganda (Gardner, 1993). Bahwa semua anak mempunyai kecerdasan yang tidak tunggal, bahkan bermacam-macam. Sebetulnya, kecerdasan dapat diamati melalui beberapa sudut pandang, termasuk pendekatan teori pembelajaran, pendekatan teori neurobiologis, pendekatan teori psikometri, dan pendekatan teori perkembangan (Musfiroh, 2014).

Untuk itu, penting sekali bagi guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengenali kecerdasan masing-masing peserta didiknya. Guru perlu memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri individu peserta didik. Salah satu keunggulan dari pemahaman dan pengenalan ini adalah terciptanya proses belajar mengajar yang lebih efektif (Estari, 2020). Jika guru tidak memahami karakteristik peserta didik, dampaknya bisa mencakup stagnasi perkembangan, penurunan potensi belajar, dan kurangnya variasi dalam perkembangan anak. Guru yang kompeten dapat mengidentifikasi kecerdasan anak dengan mengamati bagaimana mereka menunjukkan perilaku, kecenderungan, minat, serta kualitas respons mereka terhadap rangsangan yang diberikan (Musfiroh, 2014).

Kecerdasan majemuk/*multiple intelligence* merupakan kecerdasan ganda yang dapat mengembangkan kecerdasan bahasa anak, kecerdasan musical, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalistic, dan kecerdasan eksistensial (Sit, 2020). Usaha menstimulasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini dapat dilakukan dengan banyak metode, salah satunya yaitu permainan. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu menstimulasi perkembangan anak. Sebagaimana halnya dikemukakan oleh Pratiwi, bermain memiliki dampak signifikan pada perkembangan anak, memengaruhi aspek fisik, dorongan komunikasi, ekspresi emosional, pemenuhan kebutuhan dan keinginan, pemberian sumber belajar, stimulasi kreativitas, perkembangan pemahaman diri, pembelajaran sosial, penanaman standar moral, adaptasi permainan sesuai peran jenis kelamin, dan pembentukan ciri kepribadian yang diinginkan (Pratiwi, 2017). Permainan juga dapat mendorong rasa keingintahuan pada anak.

Banyak sekali permainan yang dapat membantu pertumbuhan pada anak usia dini. Salah satu di antaranya ialah permainan tebak gaya. Permainan tersebut merupakan kegiatan di mana anak-anak diminta untuk mengkhayal/ berimajinasi dengan pikirannya untuk mengungkapkan sesuatu yang akan disampaikannya. Sebagai hasilnya, akan terlihat bagaimana kreativitas dan keaktifan anak dalam menyampaikan ide-ide dan pengetahuan yang mereka yang dimiliki tentang suatu topik. Tujuan dari permainan tebak gaya ialah untuk membantu menstimulasi kecerdasan majemuk seperti kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan jasmaniah-kinestetik, dan juga kecerdasan interpersonal.

Beberapa aspek yang dapat diamati pada diri anak dalam kegiatan permainan tebak gaya yaitu antara lain, reaksi spontan, sikap, dan kesenangan. Dan salah satu dari kecerdasan majemuk anak yaitu kemampuannya dalam mengungkapkan diri dengan gerak tubuh mereka, ataupun berbicara tentang gerakan tubuh. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tebak gaya memiliki keterkaitan dengan perkembangan kecerdasan majemuk pada anak, di mana mereka dapat menguasai gerakan, mengikuti instruksi lalu menebak berdasarkan *clue* yang diberikan. Berdasarkan argumentasi yang telah disusun tersebut, peneliti ingin mendeskripsikan tentang penerapan kegiatan bermain tebak gaya pada anak usia dini sekaligus mengamati keterkaitannya dengan perkembangan kecerdasan majemuk pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Adapun jenis penelitiannya ialah penelitian deskriptif. Sumber data yang digunakan adalah peserta didik pada lembaga Raudhatul Athfal Istiqomah, khususnya pada kelompok B, tahun ajaran 2022/2023. Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan hasil dari teknik observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Penelitian ini telah berupaya membuat pemodelan dan perancangan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan majemuk yang dimiliki anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran anak usia dini dengan metode bermain berbasis kecerdasan majemuk. Data hasil pengamatan awal dituangkan dalam suatu lembar observasi yang dilakukan di kelas, kemudian hasil analisis terhadap pengamatan awal tersebut dibandingkan dengan temuan setelah pelaksanaan kegiatan bermain tebak gaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penerapan strategi permainan tebak gaya peneliti melakukan dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti mengobservasi kelas dan pengambilan data melalui wawancara terhadap guru kelas. Kemudian penerapan strategi permainan tebak gaya ini dilakukan pada pertemuan kedua dilakukan pada Selasa tanggal 29 November 2022.

- Kegiatan Awal

Pembukaan dilakukan oleh guru, guru menanyakan kabar siswa, guru menjelaskan materi yang akan dilaksanakan pada hari itu. Tema yang dibawa oleh guru yaitu tema Hewan. Guru menanyakan tentang hewan, guru memberikan kesempatan anak bercerita mengenai hewan, guru menjelaskan tentang hewan.

- Kegiatan Inti

Pada awal kegiatan guru akan mengelompokkan anak sesuai dengan barisan meja belajar anak-anak. Kemudian guru menjelaskan bagaimana permainan yang akan dimainkan dan mencontohkan permainan yang akan dilakukan. Guru membagikan kertas gambar kepada setiap pemain yang akan memperagakan gambar tersebut sesuai dengan tema yang sudah ada. Guru menunjuk kelompok yang akan memainkan permainan terlebih dahulu, kemudian setiap kelompok memainkan secara bergantian dengan kelompok lain dan memperagakkannya di hadapan teman lain.

Kelompok lain akan mendiskusikan jawaban yang tepat untuk menebak gerakan yang diperagakan pemain, apabila lawan main mengetahui jawabannya maka harus mengangkat tangan untuk menjawab agar lebih teratur dalam bermain. Kemudian yang permainan ini dilakukan sesuai dengan urutan meja yang telah tersusun di awal.

- Kegiatan Penutup

Guru akan mengumpulkan poin-poin yang sudah terjawab oleh setiap kelompok. Guru akan memberikan kesempatan anak untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami, kemudian guru akan menjelaskan kembali tentang materi yang sudah dimainkan.

Permainan tebak gaya harus dibuat sekreatif mungkin untuk menarik minat anak. Rancangan permainan harus dirancang sedemikian lucu untuk menarik rasa kemauan dan keingintahuan anak. Agar anak merasa senang untuk melakukan permainan yang dibuat oleh peneliti (Zwagery, 2021).

Pada permainan yang akan dimainkan oleh anak usia dini, pemainnya adalah semua siswa yang ada dalam kelas tersebut. Permainan ini dimainkan oleh 1 orang untuk memperagakan kata/frasa yang telah ditetapkan sesuai dengan tema. Kemudian siswa yang lain dapat menebak gerakan/clue pemain yang berada di depan kelas. Setiap anak dapat menjawab dan akan bergantian dengan siswa yang lainnya untuk memperagakan kata/ gambar yang telah disampaikan oleh guru. Begitu seterusnya sampai permainan selesai. Yang berhasil menebak akan mendapatkan bintang dari guru.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 30 November 2022 di kelas B RA Istiqomah. Pertemuan ketiga ini tidak melakukan penerapan strategi permainan tebak gaya, tetapi lebih mengarah pada pengulangan materi yang telah dilaksanakan. Anak-anak diminta untuk menceritakan kembali pengalaman saat permainan tebak gaya berlangsung. Data presentase hasil aktivitas belajar siswa selama pengamatan dituangkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Aktivitas Siswa

No	Pertemuan	Rata-rata aktivitas siswa	Persen (%)	Kategori
1	I	3,17	77,5 %	Berkembang
2	II	3,37	85,0 %	Berkembang
3	III	3,40	88,0 %	Berkembang Sangat Baik

Pada pertemuan pertama penilaian aktivitas belajar siswa keseluruhannya sebesar 77,5% hal ini termasuk pada kategori berkembang. Di pertemuan kedua penilaian aktivitas belajar siswa keseluruhannya sebesar 85,5% termasuk pada kategori berkembang. Di pertemuan ketiga penilaian aktivitas belajar siswa dengan keseluruhan sebesar 88,0% termasuk pada kategori berkembang sangat baik. Hasil penelitian dari observasi menunjukkan bahwa aktivitas dari belajar siswa terus meningkat dalam setiap pertemuannya dengan menerapkan metode permainan tebak gaya kepada anak usia dini.

Berdasarkan keseluruhan penelitian dapat dipahami bahwa kegiatan bermain tebak gaya yang dilakukan sebagai stimulasi melibatkan aktivitas bermain peran. Hal ini relevan dengan yang disampaikan oleh Maulida, bahwa permainan tebak gaya adalah permainan yang memainkan peran, di mana anak akan memperagakan suatu kata/fasa di hadapan teman dengan gerakan yang sesuai dengan instruksi dari pendidik kemudian teman yang lain akan menebak *clue* yang telah diperagakan oleh pemainnya (Maulida, 2014).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara kognitif anak-anak mampu mengembangkan daya pikirnya selama mengikuti aktivitas bermain tebak gaya. Sejalan dengan itu anak-anak tampak berusaha menggunakan imajinasinya, belajar untuk memecahkan masalah, dan mampu mendeskripsikan cara orang lain menyampaikan informasi tentang suatu topik. Respon yang ditunjukkan oleh anak-anak selama kegiatan bermain juga menandakan ekspresi yang penuh semangat, riang, penuh keseruan dan kegembiraan.

Bermain merupakan suatu pembelajaran yang penting dalam mengembangkan kecerdasan sekaligus kepribadian anak, serta memiliki manfaat mengajarkan keterampilan sosial bagi anak yang sangat berguna bagi kehidupan mereka yang akan datang (Zaini, 2015). Pada saat bermain, anak-anak dapat belajar bagaimana caranya menunggu giliran, bagaimana kerja sama antar tim, bagaimana menerima kekalahan dan bagaimana sikap seorang pemenang. Hal ini bisa melibatkan perkembangan kecerdasan majemuk anak.

Bermain dapat mengajarkan kepada anak keterampilan dasar yang akan berguna bagi kehidupannya. Di mana anak dapat belajar mengenal permainan bahwa ia tak bisa selalu menjadi yang pertama dalam kegiatan tersebut. Dan juga menerima kekalahan yang kemudian tidak merasa kecewa atas pencapaian yang ia dapat atau kegagalannya. Hal tersebut yang mengajarkan anak untuk tegar dalam menghadapi persoalan-persoalan yang nantinya akan ditemui (Rimm, 2003).

Beberapa hal yang dapat menjadi catatan adalah bahwa permainan tebak gaya juga mesti memperhatikan kepentingan peserta didik sealamiah mungkin. Dunia anak adalah dunia bermain (Mardiani & Rivda Yetti, 2020). Dengan demikian bermain sudah menjadi kebiasaan yang menyatu dengan tahap perkembangan anak-anak. Namun sebagaimana menurut Rubin, Vein, dan Vanderber, bermain harus dipacu oleh dorongan intrinsik pada anak. Anak dapat terlibat dalam

kegiatan tersebut hanya jika hal tersebut benar-benar memberikan kepuasan pribadinya, bukan semata-mata untuk meraih hadiah atau karena adanya perintah dari orang lain (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983). Artinya, aktivitas bermain yang sesungguhnya adalah sesuatu yang terjadi secara natural dan diinisiasi oleh anak.

Di samping itu, terdapat suatu hal penting yang bisa dijadikan poin dalam aktivitas tebak gaya, yaitu kegiatan menebak. Kegiatan menebak itu sendiri menjadikan anak-anak terangsang untuk membuat hipotesis atau kesimpulan-kesimpulan sementara. Menurut Mendak, aktivitas membuat hipotesis memiliki peran penting dalam membangun kemampuan dasar membaca pada anak (Mendak, 1983). Untuk itu, penting bagi guru untuk mengenal tentang seni menebak dan mendorong perkembangan anak-anak dengan aktivitas menebak tersebut.

Di sisi lain, Fadlillah mengemukakan bahwa peralatan permainan edukatif memiliki potensi untuk merangsang dan memajukan kecerdasan ganda pada anak. Dalam konteks ini, peralatan permainan berfungsi sebagai sarana dan sumber pembelajaran. Hal ini dikarenakan fakta bahwa proses pembelajaran pada anak seringkali terjadi melalui aktivitas bermain (Fadlillah, 2019). Alat-alat peraga yang digunakan dalam permainan tebak gaya merupakan salah satu contoh dari peralatan permainan edukatif yang digunakan untuk kepentingan pengembangan kecerdasan majemuk.

Kecerdasan majemuk hanya dapat diamati dengan melakukan observasi terhadap sikap, perilaku, kebiasaan, tindakan, kecenderungan bertindak, kepekaan terhadap sesuatu hal yang dilakukan anak setiap harinya. Namun untuk menstimulasinya guru pasti seringkali membutuhkan alat atau media yang sesuai. Untuk itu, penggunaan kartu gambar, flash card, ataupun poster dapat menjadi alternatif alat permainan yang bisa dimanfaatkan dalam aktivitas bermain tebak gaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Analisis hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa stimulasi kecerdasan anak melalui permainan tebak gaya berjalan dengan baik dan menghasilkan penilaian sesuai harapan. Penerapan kegiatan bermain tebak gaya dapat membuat anak-anak semangat dalam memperagakan suatu peran atau ekspresi. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak-anak dapat secara aktif mengekspresikan dan mendeskripsikan imajinasinya dengan penuh percaya diri. Sebagai salah satu dari jenis kegiatan bermain, permainan tebak gaya dirasakan memiliki kontribusi positif untuk dapat menstimulasi kecerdasan majemuk anak. Hal ini dapat menjadi salah satu upaya positif yang dapat dijadikan rujukan oleh pendidik anak usia dini bahwa bermain harus menjadi aktivitas yang diutamakan di lembaga pendidikan anak usia dini.

2. Saran

Permainan tebak gaya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan dalam melatih kecerdasan majemuk anak. Namun dalam pelaksanaannya modifikasi perlu dikembangkan lagi oleh para pendidik anak usia dini agar permainan tebak gaya ini menjadi aktivitas yang dinamis dan terus bisa menyesuaikan dengan ide-ide baru yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20961/shes.v3i3.56953>
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory In Practice*. New York: HarperCollins Publishers.
- Mardiani, L., & Rivda Yetti. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 30(1), 499–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.490>
- Maulida, M. N. (2014). STUDENT LERNERGERBNISSSE KLASSE XII IPA 1 SMA PADANGAN MIT SPIELSTYLE CRUSH IM GERMAN RHETORISCHEN FÄHIGKEITEN. *Laterne, Volume 03*(permainan tebak gaya), 127–123.
- Mendak, P. A. (1983). Reading and the art of guessing. *Reading World*, 22(4), 346–351. <https://doi.org/10.1080/19388078309557724>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Arizona: Sage Publications.
- Musfiroh, T. (2014). *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*. Universitas Terbuka.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Rimm, D. S. (2003). *mendidik dan menerapkan disiplin pada anak prasekolah* (oktober 20). jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rubin, K., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play of children. In M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology, Vol. 4, Socialization, personality, and social development* (4th ed., pp. 693–774). New York: Wiley.
- Sit, M. (2020). *Kecerdasan Majemuk Ruang Lingkup, Indikator, dan Pengembangannya*

(edisi pert; E. Widiyanto, ed.). Jakarta: Kencana.

- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118–134.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
- Zwagery, R. V. (2021). Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 59–65.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.10061>