

Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini

Herdayanti¹, Sri watini²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti
e-mail: herdayanti313@gmail.com, srie.watini@gmail.com

Abstrak

Potensi atau kemampuan setiap anak berbeda – beda artinya bahwa anak – anak memiliki kemampuan dan kemauan terhadap suatu bidang sendiri sesuai dengan minat dan bakat anak tersebut. Aspek kemampuan ini kita kenal sebagai kecerdasan majemuk pada Anak Usia Dini, Perkembangan dari kecerdasannya memiliki tingkatan yaitu belum berkembang , cukup berkembang, serta mampu atau sangat mampu berkembang, sehingga dengan adanya tingkatan tersebut kita perlu mengupayakan secara optimal kecerdasan majemuknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak Usia Dini melalui pembelajaran dari permainan tradisional engklek di TK A&B kids Development Center Preschool and Kindergarten. Hal ini disebabkan ada beberapa anak yang kemampuan dasarnya belum berkembang dan adanya kecenderungan rasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton, dengan permainan di harapkan anak anak memiliki motivasi belajar yang lebih baik dan suasana yang menyenangkan, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas (*class Action Researh*) dengan pendekatan kualitatif. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini pengamatan langsung pada permainan yang di lakukan anak anak dengan media permainan tersebut. Hasil dari penelitian dan pengembangan berdasarkan pada uji efektivitas maka pembelajaran dengan permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan majemuknya.

Kata kunci: Permainan tradisional engklek, kecerdasan majemuk, AUD

Abstract

Children have the different competence in each of them. Difference means they have their own capability and appetence towards specific field based on their interest and talent. The aspect of this potency known as multiple intelligence in early childhood. The Growth level of this intelligence consist of three levels, undeveloped, quite developed and high-scale developed. Based on these levels, we need to strive for excellence to optimize the multiple intelligence in early childhood. With our research we aim to elaborate the multiple intelligence in early childhood through our uniqe method of learning using “ Traditional Engklek “ Game in A&B Kids Development Center Preschool & Kindergarten. The motives behind this method is to trigger each of child by stimulating their basic skills especially the motoric, so they get motivated to learn in fun way, instead of staying in class with monoton system of study. The method of research of study is a class action research with qualitative approach. The instrument we use within this research of study is direct observation towards the game activities. The outcome of this research and development based on effectiveness test using games as part of study activities is valid in developing the multiple intelligence in early childhood.

Keywords : Traditional Engklek game, Multiple intelligence, Early Childhood Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tingkatan pendidikan sebelum memasuki tingkat pendidikan dasar. Pendidikan ini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dan dilakukan melalui

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yang di selenggarakan pada jalur formal, Non formal dan Informal.

Dalam pendidikan anak usia dini bertujuan pada pertumbuhan dan perkembangan enam aspek yaitu agama dan moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, social emosi, dan seni. Tahap perkembangan sesuai dengan kelompok usianya. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak . Pada penelitian ini hanya membahas pendidikan anak usia dini pada jalur formal yaitu pendidikan di taman kanak –kanak, inilah fase awal seorang anak mendapatkan pengetahuan dasar guna bekal masa depannya dan menunjang keberhasilan tahap pendidikan selanjutnya.

Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Hal ini merupakan upaya dalam rangka menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan mencapai pembelajaran yang sehat dan bermutu. Pembelajaran merupakan hal yang wajib dan harus diberikan kepada anak di sekolah maupun di luar sekolah dengan tujuan anak dapat berkembang sesuai umurnya mulai dari membaca , berhitung, dan perkembangan motoriknya, serta pembentukan karakter anak agar memiliki sikap tidak mementingkan diri sendiri tetapi juga orang lain .Metode pembelajaran dengan unsur bermain menurut watini & Efendi (2019) dengan teory “ Bermain ASYIK” *Design ASYIK which is a design of learning, especially in early childhood through the step or learning procedures are structured systematically starting from the initial activities, core activities and end activities in which there are element 3B Bernyanyi, Bermain, Bergerak (Singing, Playing and Moving) as well as having unique singing, yells and rewards in order to develop the child’s competence in learning.* Adapun istilah ASYIK ini berunsurkan “ A “ Aman (save), “ S ” Senang (happy), “ Y “ Yakin (Confident) “ I “ Inovatif (Innovative), and “ K “ Kreatif (Creative). Apabila unsur – unsur tersebut diterapkan dalam pembelajaran tentunya anak – anak akan merasa bahwa belajar merupakan kegiatan yang mengmenyenangkan bukan sebaliknya . (watini, *Implementation of ASYIK Play model in Enhancing Character Value of Early Childhood*, 2020)

Adapun masalah yang kita hadapi adalah realitas perkembangan kecerdasan anak berbeda-beda sehingga kita sebagai pendidik memiliki rasa tanggung jawab untuk merubah anak anak yang memiliki kekurangan dalam perkembangan kecerdasannya berkewajiban terus menstimulasi anak – anak tersebut agar mampu bersaing dengan teman – temannya, namun tidak membuat anak tersebut merasa terbebani dengan pembelajaran melainkan mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Sebagai seorang pendidik diketahui bahwa profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. (sugiyanto, 2010)

Salah satu pendekatan untuk menciptakan yang menyenangkan merubah dari yang sulit menjadi mudah dan bisa diikuti oleh anak – anak yaitu dengan melakukan permainan tradisional engklek atau demprak . Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan menurut hardianto - irawan (k, 2016).

Menurut Nur suatu metode pembelajaran di tandai dengan adanya truktur tugas, struktur tujuan , dan struktur penghargaan namun pada metode pembelajaran bermain berbeda yaitu siswa dapat menerima berbagai keragaman darki temannya, serta pengembangan keterampilan social. (nur, 2000)

Salah satu pendekatan untuk menciptakan yang menyenangkan merubah dari yang sulit menjadi mudah dan bisa diikuti oleh anak – anak yaitu dengan melakukan permainan tradisional. Permainan tradisional engklek merupakan permainan sederhana yang sudah kita kenal , namun permainan ini memiliki nama yang berbeda – beda di setiap daerah . Engklek berasal dari Bahasa jawa, di Betawi umum di kenal dengan nama dampu atau demprak, di daureh Riau di sebut setatak. Permainan ini di bawa oleh bangsa Belanda ke nusantara dengan nama “ Zondag mandaag “ atau bahasa inggris menyebutnya dengan “ *hopscotch*” .

Media permainan engklek ini dengan menggunakan bidang datar yang digambari kotak – kotak dengan pola tertentu, dan sebuah gaco berupa lempengan tipis terbuat dari pecahan keramik atau batu ceper. Permainan ini bisa dimainkan secara individu atau kelompok. Secara umum cara memainkan engklek melompat dengan satu kaki, pemain melakukan suit untuk menentukan giliran.

Selain menyenangkan bagi anak – anak permainan engklek juga membawa manfaat positif lain seperti : 1. Dapat melatih aspek gerak dan motoric kasar anak dengan melompat satu kaki dapat melatih keseimbangan tubuh anaak, melatih otot kaki, tangan, dan pumggung . 2. Melatih ketangkasan dan kecermatan anak saat melempar gaco ke kotak sasaran yang di tuju, artinya melatih anak untuk focus terhadap suatu hal. 3. Anak juga di latih untuk sabar dalam menunggu giliran dan meningkatkan sportivitas dan kejujuran. Selain melatih yang bersifat fisik dalam permainan ini anak anak juga di ajarkan bangun datar seperti persegi , persegi panjang , dan setengah lingkaran , bentuk angka dan perhitungan serta konsep huruf alphabet. Di saat pemain sedang menjalankan gilirannya anak – anak lain menunggu dengan tertib boleh dilakukan dengan bernyanyi bersama guru dengan bertepuk tangan. Pembelajaran yang di dapat dengan bernyanyi dan bertepuk tangan anak anak belajar tentang seni dan Bahasa. Melalui permainan tradisional engklek ini pembelajaran lain yang bisa diterapkan adalah sebai alat bantu dalam mengingat atau membantu atau menghafal sebuah konsep pelajaran. Yaitu dengan cara bapak / ibu guru bisa meletakkan kartu soal pada masing – masing bidang lalu setiap siswa yang masuk ke bidang itu harus menjawab soal yang ada.

Dari berbagai manfaat dengan melakukan permainan engklek ini terbukti bisa menjadi simulasi yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan majemuk pada Anak usia dini dimana dalam unsur multiple intelligences ini harus semuanya di rangsang agar dapat berkembang secara optimal di masa anak usia dini yaitu 0 – 6 tahun . Kecerdasan majemuk pertama kali dilontarkan oleh Howard Gardner Profesor dan Psokolog Dari Universitas Harvard Dalam bukunya berjudul *Frame Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences*. Mengemukakan bahwa manusia memiliki delapan kecerdasan berbeda yang mencerminkanberbagai cara berinteraksi dengan dunia . satu jenis kecerdasan ditambahkan kemudian. Sembilan kecerdasan tersebut harus di rangsang agar bisa berkembang secara optimal. 1. Kecerdasan verbal / Bahasa 2. Kecerdasan Logis Matematis 3. Kecerdasan Spasial – Visual 4. Kecerdasan Kinestetik – Jasmani. 5. Kecerdasan Musical 6. Kecerdasan Intrapersonal. 7. Kecerdasan Interpersonal 8. Kecerdasan Naturalis. 9. Kecerdasan Eksistensial. (Gardner)

Dengan mengenal berbagai kecerdasan majemuk pada anak dapat membantu pendidik dan orang tua untuk merangsang dan meningkatkan perkembangan diri anak dengan mengasah satu atau beberapa jenis kecerdasan yang tampak lebih dominan pada anak sehingga dapat mencapai potensi maksimalnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Hal ini berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian . Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam kelas menggunakan suatu tindakan untuk menungkatkan kualitas proses belajar mengajar agar diperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Widiatmaja 2000:11 di dalam jurnal sri watini 2019 Metode Penelitian Kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan subtantif yaitu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau untuk mengetahui pengetahuan yang berfungsi untuk menjelaskan ilmu yang diperoleh . (watini, Pendekatan Kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar sains pada anak usia dini, 2019) .

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki pola guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta dapat mengerti dan memahami dengan mudah sehingga anak – anak menjadi siswa yang mampu berkompetensi. Adapun manfaat dari metode penelitian tindakan kelas ini yaitu dapat meningkatkan mutupembelajaran dikelas,

mengembangkan kinerja guru sehingga lebih kreatif , serta lembaga pendidikan yang menaunginya akan lebih berkualitas.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda – beda dalam menerima suatu pengetahuan karena dunia berpikir anak adalah dunia bermain jadi dalam belajar mereka memerlukan hal yang menyenangkan seperti bermain sehingga mereka akan dapat menguasai pembelajaran tersebut. Dengan kondisi permasalahan tersebut seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan kecerdasan dan potensi – potensinya secara maksimal . Menurut Arikunto (2013:17) Bahwa satu siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari empat langkah yaitu (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Pengawasan (4) Refleksi (Arikunto, 2013) .

Penelitian ini mengikuti tahap -tahap tersebut yaitu tahap pertama menentukan perencanaan dalam upaya menyelesaikan suatu kasus tertentu dan penggunaan media yang akan di berikan yaitu permainan , visualisasi, alat peraga .Tahap kedua yaitu action anak anak melakukan permainan engklek yang sebelumnya guru mensosialisasikan dan memperkenalkan cara dan media dalam permainan yang harus diikuti setiap siswa . Tahap ketiga melakukan pengamatan terhadap setiap anak saat melakukan permainan . Tahap terakhir setelah seluruh rangkaian di lakukan kita melakukan perenungan apakah metode ini dapat membantu merubah kemampuan anak sehingga lebih baik dan dapat memecahkan permasalahan yang di hadapi anak anak usia dini. Adapun penelitian ini di laksanakan oleh anak usia 5 - 6 pada TK A&B Kids Development Center Pre School and Kindergarten perumahan Bumi Angrek Tambun Utara Bekasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret 2020 dengan jumlah siswa 16 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan serangkaian kegiatan yang dilakukan selama penelitian maka sampai pada tahap akhir yaitu evaluasi dari hasil yang telah dicapai mengenai peningkatan kecerdasan majemuk pada anak usia dini di lihat dari antusiasme atau minat dan keinginan mereka rata – rata anak menyenangi permainan tradisional engklek tersebut. Peneliti memperoleh data setelah melakukan tindakan pada siklus I sampai dengan siklus III , Pada siklus I mengenalkan permainan tradisional engklek guna perkembangan psikomotorik anak – anak melakukan lompatan – lompatan sesuai dengan pola permainan ada beberapa anak mampu melakukan lompatan dengan satu kaki dan kaki yang satunya harus menjaga keseimbangan badan dengan .tumpuan satu kaki , namun ada juga beberapa anak tidak mampu untuk melakukan kegiatan tersebut.

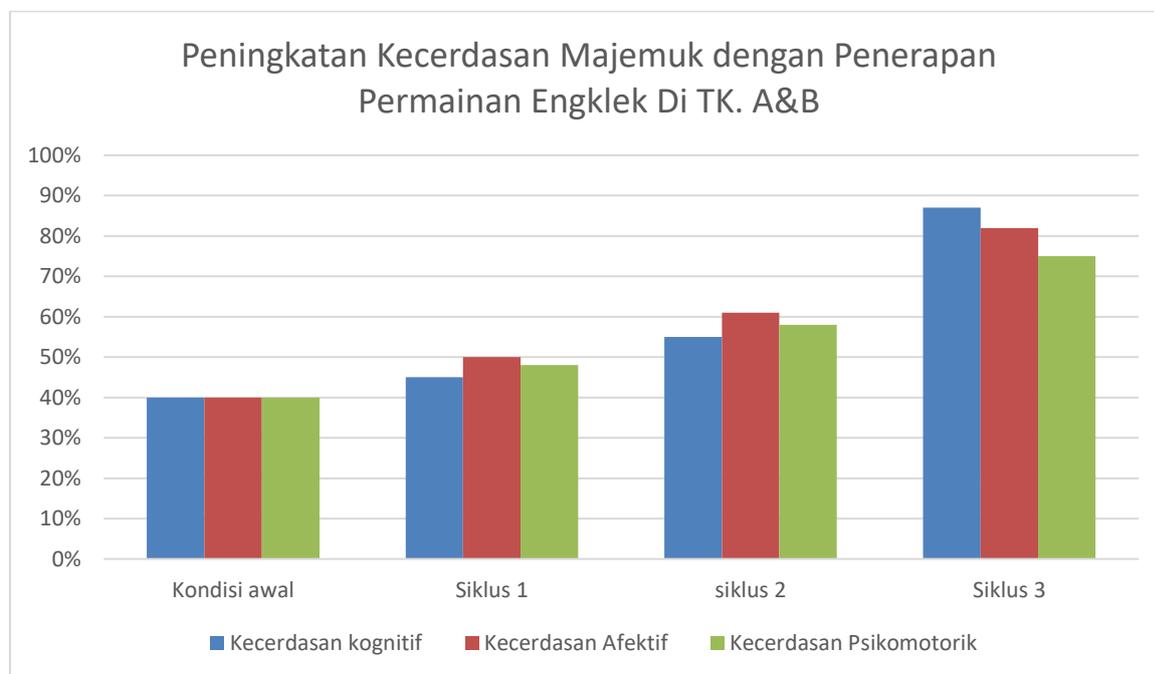
Pada siklus II pada pola engklek yang berbentuk bangun geometri atau ruang kita beri warna untuk mengenalkan warna dan angka, anak menentukan warna yang akan diinjak dan mana warna yang tidak boleh diinjak serta berapa lompatan yang harus dilakukan dan warna apa yang tidak boleh di injak, anak latihan berkonsentrasi mengenal angka dan warna serta menjaga keseimbangan badan yang di tertumpu pada satu kaki sehingga meningkatkan daya fisik motoric dan sensor daya pikirnya. Setiap anak melakukan permainan satu persatu dan anak yang lain menunggu gilirannya dengan sabar dengan demikian melatih afektif anak dalam kedisiplinan serta dapat bertoleransi dengan teman – temannya. Saat seorang anak sedang menjalankan permainan guru dan teman teman yang lain yang sedang menunggu giliran melakukan kegiatan tepuk tangan sambil bernyanyi untuk melatih kepercayaan diri dan kecerdasan Bahasa atau linguistiknya.

Adapun pada siklus ke III penelitian tindakan dengan data “ membuat latihan dengan mengklasifikasikan benda, menghitung jumlah benda, serta mengelompokkan benda benda di sekitarnya ke dalam bentuk geometrinya. Dimana anak dengan penerapan kegiatan permainan engklek ini di harapkan anak mampu melakukan aturan permainan tradisional ini serta dapat meningkatkan kecerdasan lainnya yaitu yang berhubungan dengan akademiknya seperti kognitif afektif dan psikomotoriknya seperti berhitung , membaca dan motoric halusnya. Pada siklus III ini di peroleh data adanya perkembangan yang sangat signifikan

pada kecerdasannya dengan mampu menjawab latihan – latihan tersebut yang berbentuk lembar kerja atau worksheet sederhana. Penelitian ini dilakukan hanya sampai siklus III saja.

Penelitian ini dilaksanakan di TK A & B Kids Development Center Pre School And Kindergarten dengan jumlah anak 16 anak. Setelah melalui ke tigasiklus tersebut banyak perubahan positif yang terjadi pada anak – anak terlihat lebih aktif dan kreatif serta lebih percaya diri dalam bersosialisasi dengan teman - temannya. Melalui permainan tradisional engklek ini selain mengenalkan budaya negara kita, dengan permainan ini kita juga melakukan hal dasar dalam pendidikan anak usia dini yaitu membentuk karakter anak Indonesia yang cerdas dan berbudi luhur. Menurut sri watini (2020) *The pilar of character education developed in Indonesia consistof the nine pillars (1) god's love and all his creation (2) Independence and Responsibility (3) Honestly/ trustworthy and Diplomatic (4) Respect and Courtesy (5) Generous, helpful and Helpful or corporation (6) Confidence and hardwork (7) Leadership and Justice (8) Good and Humble (9) Tolerance, Peace , and Unity. These aspect of character will be effectif if delivered through the curriculum academic. (watini, Improving citizen's awarness in conserving Diversity of Malay Tradisional Dance in Malaysia through hta Art appreciation performed by student of early childhood education, 2020)*

Hasil kegiatan permainan tradisional engklek dntk A&B Kids Development Center dengan penelitian tindakan kelas mengalami peningkatan sebagai berikut :



KESIMPULAN

Dengan adanya kecerdasan majemuk siswa, pembelajaran dan penilaian menjadi lebih bervariasi. Seorang guru harus memiliki strategi pembelajaran yang lebih bervariasi agar bisa berjalan dengan efektif. Strategi tersebut meliputi : Pengulangan dalam pemahaman Konsep, Segarkan suasana kelas dengan aktivitas yang bervariasi , Pengelolaan kelas disesuaikan dengan kecerdasan majemuk siswa ,kegiatan yang dapat menunjang kecerdasan majemuk anak, serta Integrasi penilaian majemuk .

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil sehingga penelitian ini dapat terpublikasi, terutama kepada dosen pembimbing kami teman teman di PAUD Konversi , lembaga TK A&B kids development Center Preschool and Kindergarten, dan Kampus III Universitas Panca Sakti Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). *penelitian tindakan kelas*.
- Gardner, H. (n.d.). *frame of mind the theory of multiple intelligences*.
- k, h. i. (2016). *metode pembelajaran bermain memerlukan kerja sama*.
- nur. (2000). *metode pembelajaran ditandai dengan adanya truktut tugas tujuan dan penghargaan*.
- sugiyanto. (2010). *profesionalisme guru*.
- watini, s. (2019). pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar sains anak usia dini. *jurnal obsesi*, 82-90.
- watini, s. (2020). Implementation of ASYIK Play model in Enhancing Character Value of Early Childhood. *Journal Of Physics Conference Series*, 1477.
- watini, s. (2020). Improving citizen's awarness in conserving Diversity of Malay Tradisional Dance in Malaysia through hta Art appreciation performed by student of early childhood education. *International journalof psychosocial*, 2730 - 2737..