

LAPORAN HASIL PENELITIAN



PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) ANAK

TIM PENELITIAN

KETUA: ATP'UL IMPARTINA, S.ST., M.Kes NIDN : 0701098402

ANGGOTA: 1. IHDA MAULIYAH, S.ST., M.Kes NIDN : 0724078501

2. AMRINA NUR ROHMAH, S.Tr. Keb., M. Keb NIDN: 0712049401

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN

TAHUN 2022

**LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN MANDIRI**

Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif
(APE) Anak

Bidang Penelitian : Kebidanan

Ketua Peneliti :

a. Nama lengkap : Ati'ul Impartina, S.ST., M.Kes
b. NIDN : 0701098402
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Fakultas/Program Studi : Ilmu Kesehatan/Kebidanan
e. Nomor HP : 081553701055
f. Alamat surel (email) : atiulimpartina16@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama lengkap : Ihda Mauliyah, S.ST., M.Kes
b. NIDN : 0724078501
c. Fakultas/Program Studi : Ilmu Kesehatan/Kebidanan

Anggota Peneliti (2)

a. Nama lengkap : Amrina Nur Rohmah, S.Tr. Keb. M.Keb
b. NIDN : 0712049401
c. Fakultas/Program Studi : Ilmu Kesehatan/Kebidanan

Tahun Pelaksanaan : 2022
Biaya Tahun Berjalan : 2.500.000;
Biaya Keseluruhan : 2.500.000;

Lamongan, 26 Agustus 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan



(Abdul Rohman, S.Kep., Ns., M.Kes)
NIDN. 0721087801

Ketua Peneliti



(Ati'ul Impartina, S.ST., M.Kes)
NIDN. 0701098402

Menyetujui
Kepala LPPM



(Abdul Rohman, S.Kep., Ns., M.Kes)
NIK. 19881020201211056

RINGKASAN

Permasalahan setelah adanya Pandemi Corona Virus Disease 19 (Covid-19) membuat dampak besar terutama Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini juga dialami Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Lamongan. Pihak sekolah juga mengalami kendala permasalahan yang sama yakni belum bisa maksimal untuk menerapkan E-learning, selain itu sarana prasarana di Sekolah juga tidak mendukung. Dengan seringnya anak terpapar gadget maka anak kurang melakukan interaksi secara langsung dengan teman dan tidak bisa melakukan bermain sambil belajar sehingga pihak sekolah bisa menyiapkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bisa dimanfaatkan belajar dan bermain anak siswa yang bebas gadget namun bisa menstimulasi perkembangan dan Multiple Intelligence anak. Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan ini merupakan alat yang mampu menstimulasi Perkembangan anak dan menstimulasi 9 komponen Multiple Intelligence pada anak yaitu sebuah alat permainan sederhana yang dibuat bersama pendidik untuk memudahkan bermain dan belajar siswa di rumah.

Jenis penelitian ini adalah *literature review*. Sumber datanya sekunder dan pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Artikel yang ditemukan kemudian disaring dan sampai menemukan artikel yang relevan dengan penelitian kemudian dibuat review alat permainan edukatif berdasarkan Multiple Intelligences sesuai dengan hasil studi dahulu.

Kata kunci: *Alat Permainan Edukatif, Multiple Intelligence.*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat, taufiq dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyampaikan laporan hasil penelitian ini dengan judul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Anak*”. Laporan penelitian ini disusun dengan melibatkan banyak pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak atas kerjasamanya mulai dari awal sampai dengan selesainya laporan penelitian, yaitu :

1. Dr. A.Aziz Alimul Hidayat, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan, yang telah memberikan persetujuan dan fasilitas kegiatan penelitian melalui LPPM yang terus semakin berkembang.
2. Ns. Abdul Rohman, S.Kep., M.Kep sebagai kepala LPPM Universitas Muhammadiyah Lamongan yang telah mengkoordinasi dan sebagai penanggungjawab kegiatan penelitian ini.
3. Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian penulisan laporan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, maka segala saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan.

Lamongan, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	9
BAB 4 METODE PENELITIAN	10
BAB 5 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	11
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	20
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan setelah adanya Pandemi Corona Virus Disease 19 (Covid-19) membuat dampak besar terutama Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini juga dialami Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Lamongan. Pihak sekolah juga mengalami kendala permasalahan yang sama yakni belum bisa maksimal untuk menerapkan E-learning, selain itu sarana prasarana di Sekolah juga tidak mendukung. Pihak sekolah mau atau tidak harus berpikir dan mengusahakan suatu pembelajaran yang maksimal, penelitian yang dilakukan oleh Muhti dan Nurkolis dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 212-228 dengan judul Keefektivan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada Paud di Masa Pandemi Covid-19 menunjukkan hasil bahwa Keefektivan implementasi kebijakan e-learning yang dilaksanakan oleh para guru PAUD belum efektif karena belum siapnya para guru menerapkan e-learning, pilihan media, platform, metode, alat evaluasi, dan rendahnya tingkat interaksi selama proses pembelajaran, serta banyaknya siswa yang merasakan tidak senang. Terdapat tiga kendala utama implementasi e-learning di PAUD yaitu pedagogi, teknologi, dan ekonomi. Permasalahan di atas hal ini juga dialami KB dan TK di Lamongan. Pihak sekolah juga mengalami kendala permasalahan yang sama yakni belum siap untuk menerapkan E-learning. Disamping itu keluhan wali siswa yang mengeluh kendala koneksi jaringan serta dampak yang didapatkan siswa lebih sering terpapar gadget menimbulkan permasalahan yang perlu penanganan lanjut untuk penerapan E-learning bagi siswa PAUD.

Konsep bermain sesuai dengan kurikulum pada pendidikan Anak Usia Dini dengan menyediakan pengalaman belajar yang meningkatkan perkembangan anak secara menyeluruh disamping itu konsep multiple Intelligence dalam berbagai aspek untuk itu diperlukan perkembangan APE (Alat Peraga Edukatif) merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. tidak semua permainan anak merupakan APE. Terdapat beberapa perbedaan antara alat permainan biasa dengan alat permainan edukatif, yaitu bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Direktori PAUD mengkategorikan beberapa ciri-ciri yang harus dipenuhi oleh Alat Permainan Edukatif, yaitu: a) alat permainan tersebut ditujukan untuk anak PAUD; b) difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak PAUD; c) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam-macam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna; d) aman atau tidak berbahaya bagi anak; e) dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak; f) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan; g) mengandung nilai pendidikan Apabila mengacu pada prinsip Multiple Intelligences Howard Gardner sebuah APE sebaiknya dapat digunakan untuk menstimulasi beberapa kecerdasan anak. Hal ini membutuhkan kreativitas orangtua dan guru agar dapat

memanfaatkan sebuah APE secara multifungsi agar dapat mengoptimalkan beberapa kecerdasan majemuk anak sekaligus.

Dengan seringnya anak terpapar gadget maka anak kurang melakukan interaksi secara langsung dengan teman dan tidak bisa melakukan bermain sambil belajar yang bebas gadget namun bisa menstimulasi perkembangan dan Multiple Intelligence anak. Alat Permainan Edukatif (APE) yang dikembangkan ini merupakan alat yang mampu menstimulasi Perkembangan anak dan menstimulasi 9 komponen Multiple Intelligence pada anak yaitu sebuah alat permainan sederhana yang dibuat bersama pendidik untuk memudahkan bermain dan belajar siswa di rumah. Sehingga dalam *literature review* ini akan dibahas Alat Permainan Edukatif yang dapat menstimulasi 9 item dari *Multiple Intelligence* (MI) dari hasil penelitian yang sudah dilakukan yang bisa menunjang stimulasi

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Alat Permainan Edukatif (APE)

1) Pengertian

Soetjningsih (2002) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. Suyadi (2010) mendefinisikan bahwa permainan edukatif berbasis media adalah aktivitas anak yang menggunakan benda, bahan ataupun instruksi dan teknik yang dapat merangsang anak untuk belajar. Keberhasilan belajar melalui permainan edukatif berbasis media ditentukan oleh seberapa banyak alat indra yang digunakan dalam bermain semakin berhasil belajar anak.

2) Fungsi alat APE

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

3) **Ciri-ciri**

Tedjasaputra (2007) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa ciri yaitu:

- a. Dapat dilakukan dalam beberapa cara, maksudnya alat permainan itu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat;
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
- c. Membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat permainannya. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan mainan, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan;
- d. Bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

4) **Jenis alat APE**

- a. APE ciptaan Peabody. Untuk pengembangan kemampuan berbahasa ini, kakak beradik Elizabeth Peabody membuat boneka tangan.
- b. APE ciptaan Montessori. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.

- c. APE ciptaan George Cuisenaire. George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

5) Syarat pembuatan APE

Sebelum membuat alat permainan edukatif, guru harus memperhatikan dulu beberapa persyaratan pembuatannya. Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika. Penjabaran mengenai syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Syarat edukatif maksudnya bahwa pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun.
- b. Syarat teknis Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya.
- c. Syarat estetika. Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dibuat.

2.2 *Multiple Intelligence*

1) **Pengertian**

Multiple Intelligences adalah istilah atau teori dalam kajian tentang ilmu

kecerdasan yang memiliki arti “kecerdasan ganda” atau “kecerdasan majemuk”. MI adalah sebuah teori kecerdasan yang dimunculkan oleh Dr. Howard Garner, seorang psikolog dari *Project Zero* Harvard University pada 1983. Hal yang menarik pada teori kecerdasan ini adalah terdapat usaha untuk melakukan *Redefinisi Kecerdasan*. Sebelum muncul teori *multiple intelligences*, teori kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit.

2) **Jenis**

a. Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan ini ditunjukkan dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa.

b. Kecerdasan Logis-Matematis

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencerna pola-pola tersebut, termasuk juga numeric serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang.

c. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan ini ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia visual spasial secara akurat dan mentransformasi persepsi awal.

d. Kecerdasan Musikal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama pola titi nada, dan warna nada; juga kemampuan mengapresiasi bentuk-bentuk ekspresi musikal.

e. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek.

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain.

g. Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan ini ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal.

h. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi, serta pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri.

i. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial ditandai dengan kemampuan berpikir sesuatuyang hakiki, menyangkut eksistensi berbagai hal, termasuk kehidupan kematian, kebaikan-kejahatan.

BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) anak berdasarkan *MultipleIntelegence (MI)*

3.2 Manfaat Penelitian

- 1) Meningkatkan *Multiple Intelligence* anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai untuk anak.
- 2) Meningkatkan peran pendidik dalam stimulasi peningkatan *Multiple Intelligence* anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai untuk anak.
- 3) Meningkatkan peran orang tua dalam stimulasi peningkatan *Multiple Intelligence* anak dengan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai untuk anak.

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *literature review*. Penelitian kepustakaan atau kajian literatur (*literature review, literature research*) merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam tubuh literatur berorientasi akademik (*academic-oriented literature*), serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu.

Adapun sifat dari penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni penguraian secara teratur data yang telah diperoleh, kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

4.2 Sumber data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu

4.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mencari atau menggali data dari literatur yang terkait dengan apa yang dimaksudkan pada masalah.

BAB 5. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1 Hasil

1) Kecerdasan Bahasa (*linguistic intelligence*)

Buku besar merupakan media yang memiliki ciri khusus yaitu diperbesar pada teks dan gambar, serta mempunyai ciri khusus dalam hal bentuk gambar, warna. Agar proses pembelajaran ada sharing reading antara guru dan siswa. Dalam media buku besar ini memiliki ciri khas, seperti penuh warna, gambar-gambar menarik. Jika dilihat dari keseluruhan buku besar, terlihat bahwa ciri-ciri buku besar adalah memiliki cerita pendek, pola kalimat yang jelas, gambar dalam buku tersebut memiliki makna, jenis dan ukuran kata yang mudah dibaca, serta alur cerita yang mudah dipahami. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa buku besar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini. Hal ini dikarenakan buku besar mempunyai ciri khusus yaitu buku yang diperbesar pada teks dan gambar, serta mempunyai ciri khusus dalam hal bentuk gambar, warna (Setyorini et al., 2019).

Bakat musik dan bakat bahasa sangat terkait dalam hal kemampuan bahasa fonetik. Penelitian tentang kemampuan musik anak-anak prasekolah dan kemampuan bahasa asing jarang dilakukan, tetapi memberikan wawasan lebih jauh tentang hubungan antara bahasa dan bakat musik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kapasitas memori kerja dan bakat fonetik terkait dengan persepsi musik yang tinggi dan kemampuan produksi yang sudah ada di sekitar usia 5 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa musik dan kapasitas belajar bahasa (asing) dapat dikaitkan sejak masa kanak-kanak. Selain itu, temuan ini menekankan pada kemungkinan bahwa kemampuan yang dikembangkan awal

mungkin bertanggung jawab atas perbedaan individu dalam pertunjukan linguistik dan musik. (Christiner dan Reiterer, 2018).

2) Kecerdasan Logis Matematis

Pada awalnya anak memilih alat peraga edukatif tanpa spesifikasi. Selanjutnya anak memilih alat peraga edukatif dengan spesifik, misalnya berdasarkan warna, ukuran, atau bentuk. Pada tahap yang lebih tinggi anak dapat memilih alat peraga edukatif berdasarkan lebih dari satu variabel, misalnya menurut warna dan bentuk, atau warna, bentuk dan ukuran. Grafik crating merupakan cara anak-anak untuk menampilkan berbagai macam informasi atau data dalam berbagai bentuk. Misalnya, seorang anak membuat grafik sederhana tentang mainan favoritnya. Pengetahuan anak tentang koleksi terkait dengan statistik. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengembangkan pengumpulan, penataan dan penyajian data pada anak antara lain mengajak anak untuk mengumpulkan berbagai macam daun. Kemudian ajaklah anak mengelompokkan bentuk daunnya. Setelah itu buat daftar jumlah daun untuk setiap bentuk dengan menyusun daun yang sama menjadi baris-baris lurus. Ajaklah anak untuk mencatat nomor dari setiap kelompok daun. Setelah diberi perlakuan dengan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat peraga dan tema pembelajaran, berdasarkan data observasi akhir pada tabel 2 didapatkan bahwa dari 27 anak sebagian besar dapat mencapai semua indikator, kecuali indikator ke 6 masih banyak anak yang memiliki tidak dapat mengetahui prosedur kerja suatu hal. (Hakim dan Yanuarsari, 2017). Permainan tradisional juga dapat merangsang dan meningkatkan kecerdasan logis anak seperti permainan congklak atau dakon

sebagai sarana pembelajaran berhitung dan juga berguna untuk melatih kemampuan manipulasi motorik halus terutama untuk melatih kekuatan jari yang nantinya akan menjadi sarana pembelajaran berhitung. berguna untuk persiapan menulis. (Nur, 2018). Permainan blok telah dikaitkan dengan keterampilan matematika juga. Dalam sebuah penelitian, kompleksitas permainan LEGO anak pada usia 4 tahun memiliki kekuatan prediksi jangka panjang: Permainan yang lebih kompleks selama tahun-tahun prasekolah berkorelasi dengan prestasi matematika yang lebih tinggi di sekolah menengah, bahkan setelah mengontrol IQ anak (Wolfgang , Stannard dan Jones, 2003).

3) Kecerdasan Visual Spasial

Visualisasi spasial melibatkan pemrosesan multi-langkah informasi spasial, seperti kemampuan untuk menghasilkan gambar dari berbagai bentuk dan kemudian menggabungkannya secara mental untuk menghasilkan desain baru (misalnya, blok pola, teka-teki, tangram, dan tugas desain blok). Hasil ini menunjukkan bahwa pengajaran sistematis keterampilan membangun balok mungkin merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan penalaran spasial dalam anak usia dini. Ketika peneliti menugaskan anak-anak taman kanak-kanak untuk berpartisipasi dalam program permainan konstruksi terpandu, anak-anak ini kemudian mengungguli rekan-rekan mereka dalam tes visualisasi spasial, pembangunan balok, dan "rotasi mental" - kemampuan untuk memutar dan menganalisis bentuk 3-D di "pikiran. mata "(Casey et al., 2008).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan spasial berperan sebagai mediator parsial dalam hubungan antara permainan konstruktif dan kinerja

pemecahan masalah kata matematika anak. Ini menyiratkan bahwa anak-anak yang sering terlibat dalam permainan konstruktif di masa lalu memiliki keterampilan spasial yang lebih baik dan, sebagai hasilnya, menunjukkan kinerja yang lebih tinggi pada masalah kata matematika (Oostermeijer, Boonen dan Jolles, 2014). Bukan hanya berfokus pada mengetahui nama-nama bentuk, anak-anak harus diberi lebih banyak kesempatan untuk meningkatkan pengertian spasial mereka, yang merupakan komponen kunci geometri. Membuat berbagai bentuk, menyalin bentuk, dan mengilustrasikan cerita anak-anak sendiri menggunakan tangram adalah salah satu cara yang berarti untuk meningkatkan rasa spasial anak-anak dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang geometri (Lee, Lee dan Collins, 2009).

4) Kecerdasan Musikal

Sistem Pembelajaran Musik Cerdas (IMLS). Sistem potongan digabungkan, untuk pertunjukan musik yang dibuat, dengan menggunakan instrumen perkusi kecil, Boomwhackers (tabung plastik berwarna yang disetel ke nada musik berbeda sesuai warna setiap tabung) dan xilofon berwarna. Sistem ini digunakan di seluruh kursus akademik, dalam sesi yang berbeda, mengusulkan berbagai jenis kegiatan dan permainan:

- Penciptaan dan pertunjukan, secara individu atau berpasangan, dari pola ritme dengan atau tanpa aturan khusus (jumlah potongan, panjang potongan yang digunakan, dll.).
- Jenis dikte musik yang berbeda: tebak urutan yang dilakukan oleh guru atau oleh anak lain, bangun pola yang tepat sesuai dengan pertunjukan.

- Improvisasi pola ritmis atau melodi sederhana, diikuti rekonstruksinya menggunakan warna dan ukuran gending yang berbeda.
- Penciptaan urutan musik menurut aturan matematika yang berbeda: misalnya, gunakan potongan ganda yang terdiri dari delapan belas panjang (not kedelapan), bukan potongan panjang seperempat (not seperempat).

Studi disajikan dalam bagian berikut: dampak IMLS pada dimensi orisinalitas kreativitas dan evaluasi efikasi diri anak dalam kaitannya dengan partisipasi mereka dalam Musik dan Bakat. (Cuadrado, 2019)

5) Kecerdasan Kinestetik

Pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar menekankan pada pengembangan kecerdasan kinestetik tubuh. Penggunaan kegiatan / gerak jasmani yang terorganisir dan sistematis sebagai wahana untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan olah raga akan memicu kecerdasan kinestetik tubuh anak. (Suhadi dkk., 2020).

6) Kecerdasan Interpersonal

Berdasarkan faktanya, jalan menuju keaksaraan itu sendiri adalah pemahaman yang muncul yang berakar pada memberi-dan-menerima sosial yang menyenangkan. Anak-anak akan mengikuti plot aneh ke mana pun mereka memimpin, menciptakan makna saat mereka berpura-pura dan ini sangat penting, mereka mengeksplorasi hubungan yang diciptakan narasi mereka. Kegembiraan membuat mereka terus melakukannya dan membuat mereka tetap bersama. Teater improvisasi bergulir yang diciptakan anak-anak memperkaya apresiasi sebab dan

akibat, motivasi dan konsekuensi, dan batas-batas yang menciptakan karakter itu sendiri yang diciptakan dari karakter mereka sendiri. Tapi yang paling penting, berpura-pura permainan sosiodramatis membangkitkan narasi moral yang mengatur dunia, dan karenanya para pemain muda lima tahun memaksakan padanya tatanan moral yang berasal dari pembuatan aturan yang melekat dalam permainan. Ini membangun fondasi kecerdasan interpersonal. (Roskos dan Christie, 2000). Permainan menginstruksikan kita tentang kerja sama dan persaingan bermain bersama dan melawan dan dengan cara ini membantu melatih dan melatih kecerdasan interpersonal kita. Bermain bersama tidak akan mungkin jika bukan karena kecerdasan interpersonal yang memungkinkan kita "memperhatikan dan membuat perbedaan di antara individu lain dan, khususnya, di antara suasana hati, temperamen, motivasi, dan niat mereka," seperti yang dikatakan oleh Gardner.

Selain itu ada penelitian yang menggunakan permainan tradisional Jamuran yang tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri, tetapi juga membantu dalam meningkatkan hubungan siswa-guru. Jamuran mempengaruhi kecerdasan interpersonal. Permainan kelompok memungkinkan para pemain untuk berinteraksi satu sama lain secara menarik tanpa tekanan, memungkinkan keterampilan motorik, kecerdasan, sosio-emosional, dan bahasa mereka diperluas. (Pratiwi dan Ayriza, 2018)

7) Kecerdasan Naturalis

Pentingnya mengajari anak-anak berkebun sebagai petualangan yang menyenangkan. Dengan kegiatan ini, anak-anak belajar dunianya melalui cerita,

bermain, belajar mengambil risiko, membangun hubungan dan sifat perbedaan yang dalam. Hal-hal ini penting untuk dipelajari pada anak usia dini. Sifat terbuka memberikan perasaan kebebasan dan ketenangan. Taman adalah tempat bermain dimana anak-anak dapat menggunakan indra dan imajinasinya untuk menciptakan dunia baru. (Nimmo dan Hallett, 2008).

8) Kecerdasan Intrapersonal

Jamuran juga berperan sebagai stimulus untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada dimensi mengidentifikasi kebutuhan pribadi, seperti anak mengetahui jamur mana yang mereka inginkan. Bermain bersama merupakan salah satu cara anak berinteraksi sosial dengan orang dewasa atau teman sebayanya. Saat bermain, anak bisa mengekspresikan emosi batinnya dengan leluasa. Permainan tradisional dapat merangsang banyak dimensi anak, terutama kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Melalui permainan tersebut, anak dapat belajar bersosialisasi, menjaga solidaritas, mengontrol diri atau emosinya, dan menghargai orang lain (Pratiwi dan Ayriza, 2018).

Mengenal diri sendiri secara inheren untuk mengeksplorasi dan memperluas batas dari apa yang diketahui, terutama apa yang diketahui dan dipahami tentang orang lain. Antara usia dua dan lima tahun, seperti yang ditunjukkan Gardner, anak itu mulai menguasai simbol linguistik dan budaya yang mengatur dunia: “Melalui bicara, permainan pura-pura, gerak tubuh, menggambar, dan sejenisnya, anak kecil mencoba aspek peran ibu dan anak, dokter dan pasien, polisi dan perampok, guru dan murid, astronot dan Mars. Dalam bereksperimen dengan fragmen peran

ini, anak mengetahui tidak hanya perilaku mana yang dikaitkan dengan individu-individu ini tetapi juga sesuatu tentang bagaimana rasanya menempati relung karakteristik mereka. (Eberle, 2011)

9) Kecerdasan Eksistensial

Siswa dengan kecerdasan eksistensial yang kuat membutuhkan kebebasan untuk merenungkan, membuat konsep, dan berhipotesis tentang konten yang disajikan di kelas. Mereka berkembang ketika ditanya pertanyaan "mengapa" dan "bagaimana jika". Para siswa ini umumnya tidak terlalu mawas diri sehingga mereka tidak ingin berkontribusi pada pengetahuan kelompok. Lebih lanjut, membuat koneksi yang mengarah pada konsensus pemahaman adalah salah satu tujuan eksistensial siswa. Siswa yang memiliki kecerdasan eksistensial tingkat tinggi dapat mengumpulkan tugas sekolah yang disajikan melalui konsep yang lebih besar daripada secara kronologis. Mereka dapat dengan mudah membuat hubungan antara topik serupa dalam area konten dan seterusnya dengan memasukkan aspek disiplin ilmu lain ke dalam studi mereka saat ini.

Untuk memfasilitasi pembelajaran, guru dapat membedakan instruksi mereka untuk pembelajar eksistensial seperti yang mereka lakukan untuk siswa yang menunjukkan kekuatan dalam kecerdasan majemuk lainnya. Menugaskan tugas penuh hormat yang menyampaikan pemahaman yang sama yang diinginkan adalah cara yang bagus bagi guru untuk mengakomodasi siswa dengan kecenderungan ke arah salah satu kecerdasan majemuk. Membuat tugas untuk pelajar eksistensial juga dapat membantu guru menjadi praktisi reflektif yang lebih baik. (McCoog, 2010)

5.2 Luaran yang dicapai

Rencana luaran dari penelitian ini adalah publikasi ilmiah nasional tidak terakreditasi/terakreditasi.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan review literatur didapatkan dalam mengembangkan alat permainan edukatif perlu menggali lebih dalam lagi tentang alat yang benar-benar dibutuhkan oleh anak sesuai dengan setiap jenis kecerdasan dan sesuai dengan kebiasaan dan budaya setempat.

7.2 Saran

Diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan Alat Permainan Edukatif yang lebih spesifik dan lebih banyak sarana dan prasarana atau fasilitas yang bisa menunjang pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam meningkatkan *Multiple Intelligence*

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani PS; Yuniati R; Giyanti I. 2019. Pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Multiple Intelegences (MI) Di Kelurahan Mojosongo. *Abdimas Dewantara*. Vol 2 no.2. Oktobel 2019. Hal 182-189
- Arief, YS; Krisnana,I; Ferdiana, H; Rachmawati, PD. 2012. Peningkatan Perkembangan Multiple Intelegences Pada Anak Usia Prasekolah Melalui Stimulasi Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Ners*. Vol 7 No.1 April2012; 64-70.
- Armstrong, Thomas. (2003). *Sekolah Para Juara*. Terj.Yudhi Murtanto. Bandung: KaifaChatib,M. 2011. *Gurunya Manusia*. Bandung; Kaifa.
- Casey, B. M. *et al.* (2008) ‘The development of spatial skills through interventions involving block building activities’, *Cognition and Instruction*, 26(3), pp. 269–309. doi: 10.1080/07370000802177177.
- Christiner, M. and Reiterer, S. M. (2018) ‘Early Influence of Musical Abilities and Working Memory on Speech Imitation Abilities: Study with Pre-School Children’, *Brain Sciences*, 8(9). doi: 10.3390/brainsci8090169.
- Cuadrado, F. (2019) ‘Music and Talent: An experimental project for personal development and well-being through music’, *International Journal of Music Education*, 37(1), pp. 156–174. doi: 10.1177/0255761418794720.
- Eberle, S. G. (2011) ‘Playing with the Multiple Intelligences: How Play Helps Them Grow’, *American Journal of Play*, 4(1), pp. 19–51.
- Hakim, L. and Yanuarsari, R. (2017) ‘Use of Educative Teaching Aids in Improving Logical- Mathematical Intelligence for Early Childhood’, in.
- Indra-Supit, Milly C., dkk. (2003). *Multiple Intelligences: Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Ayahbunda.
- Kara, N., & Cagiltay, K. (2019). *Smart Toys for Preschool Children: A Design and Development Research*. *Electronic Commerce Research and Applications*, 100909. doi:10.1016/j.elerap.2019.100909
- Lee, J., Lee, J. O. and Collins, D. (2009) ‘Enhancing Children’s Spatial Sense Using Tangrams’, *Childhood Education*, 86(2), pp. 92–94. doi: 10.1080/00094056.2010.10523120.
- Madyawati, L; Zubadi, H; Yudi, D. 2015. Multiple intelegence games Model Untuk Mengasah Kecerdasan anak Di daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *University Research Coloqurium*.
- Markam, Suprapti S & Markam, Soemarmo. (2003). *Pengantar NeuroPsikologi*. Jakarta: Fakultas Psikologi-Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.

- Maulidah, N dan Santoso, A. 2012. Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan *Multiple Intelligence* (Visual-Spasial Dan Interpersonal). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* Vol. 02, No. 01, 2012
- McCoog, I. J. (2010) 'The Existential Learner', *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(4), pp. 126–128. doi: 10.1080/00098651003774828.
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Nimmo, J. and Hallett, B. (2008) 'Childhood in the Garden: A Place to Encounter Natural and Social Diversity', *YC Young Children*, 63(1), pp. 32–38.
- Nur, I. (2018) 'Logical Mathematics Intelligence in early childhood students', *Journal of Humanity*, 8. doi: 10.18178/ijssh.2018.8.4.944.
- Oostermeijer, M., Boonen, A. J. H. and Jolles, J. (2014) 'The relation between children's constructive play activities, spatial ability, and mathematical word problem-solving performance: a mediation analysis in sixth-grade students', *Frontiers in Psychology*, 5. doi: 10.3389/fpsyg.2014.00782.
- Pratiwi, A. R. and Ayriza, Y. (2018) 'Improvement of interpersonal and intrapersonal intelligence through traditional games | Pratiwi | Psychological Research and Intervention', *Psychological Research and Intervention*, 1(1), pp. 1–9. doi: DOI: <https://doi.org/10.21831/pri.v1i1.21192>.
- Roskos, K. A. and Christie, J. F. (2000) *Play and Literacy in Early Childhood: Research from Multiple Perspectives*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Setyorini, R. *et al.* (2019) 'The Effort of Implementing of The Big Book as A Media to Improve The Intelligence of Linguistic Verbals for Early Childhood', *Journal of Physics: Conference Series*, 1339, p. 012087. doi: 10.1088/1742-6596/1339/1/012087.
- Suhadi, S. *et al.* (2020) 'EVALUATION OF THE BODILY-KINESTHETIC INTELLIGENCE MODEL IN PHYSICAL EDUCATION TEACHING IN INDONESIA PRIMARY SCHOOL', *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39, pp. 471–479. doi: 10.21831/cp.v39i2.29542.
- Tedjasaputra, Mayke, S., 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Wolfgang, C. H., Stannard, L. L. and Jones, I. (2003) 'Advanced Constructional Play with LEGOs Among Preschoolers as a Predictor of Later School Achievement in Mathematics', *Early Child Development and Care*, 173(5), pp. 467–475. doi: 10.1080/0300443032000088212.

Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.