

Upaya Pengembangan Kecerdasan Majemuk melalui Bermain Sirkuit pada Pendidikan Anak Usia Dini

Masganti Sit¹, Nabila Thifali Nst², Khairun Nisa³, Anis Turtati^{4*}, Novi Laila Maghfiroh⁵,
Hanifah Rangkuti⁶, Nury Syahputri⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Islam usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Email: masganti@uinsu.ac.id¹, nabilathifali63@gmail.com², kn3786061@gmail.com³,
anisturtati1404@gmail.com⁴, novilalila21@gmail.com⁵, hanifahrangkuti13@gmail.com⁶,
nurysyahputri2000@gmail.com⁷

Abstrak

Permainan sirkuit bagus untuk pengembangan keterampilan motorik kasar seperti permainan ini memiliki unsur latihan sirkuit. Morgan dkk, (2015) menyatakan bahwa circuit training atau permainan adalah metode pelatihan di mana ada praktik memiliki banyak kegunaan situasi yang berbeda, sebagai tuntutan kebugaran, serta mampu lakukan kapan saja, di mana saja. Penelitian ini termasuk penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research) memiliki peranan yang sangat penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Hasil kecerdasan majemuk anak setelah menggunakan penerapan permainan sirkuit lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan penerapan permainan sirkuit yang dilakukan pada kelas kontrol. Peningkatan hasil kecerdasan majemuk anak dengan menggunakan permainan sirkuit adalah Peningkatan kecerdasan majemuk pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 45% sedangkan pada siklus II terjadi 77%. Dengan demikian, sudah tidak ada lagi anak yang berkategori belum berkembang (BB) dalam pengembangan kecerdasan majemuk.

Kata Kunci: Kecerdasan Majemuk, Permainan Sirkuit

Abstract

Circuit games are great for the development of gross motor skills as these games have elements of circuit practice. Morgan et al, (2015) state that circuit training or play is a training method in which there is practice having many different uses of situations, as fitness demands, as well as being able to do anytime, anywhere. This research including Classroom Action Research or PTK (Classroom Action Research) has a very important role and strategies to improve the quality of learning if implemented properly and correctly. The results of children's compound intelligence after using the application of circuit games were better than not using the application of circuit games performed on the control class. The increase in children's compound intelligence results by using circuit games is The increase in compound intelligence in cycle I increased by 45% while in cycle II it occurred 77%. Thus, there are no longer any children who are categorized as undeveloped (BB) in the development of compound intelligence.

Keywords: Compound Intelligence, Circuit Games

PENDAHULUAN

Biechler dan Snowman berpendapat bahwa anak usia dini yang berusia 3 sampai 6 tahun titik anak-anak usia dini biasa mereka ikut dalam sebuah program pendidikan AUD. Ini termasuk dalam titipan atau penitipan anak dengan anak usia 5 tahun. Sedangkan dalam kelompok bermain anak berusia 3 tahun dan ketika anak berusia 4 sampai 6 tahun, mereka sudah dapat mengikuti program pembelajaran di TK. AUD (anak usia dini) salah satu dalam sebuah proses anak berkembang merupakan hal unik atau tidak terduga sebab dalam proses perkembangannya si anak atau growth and bunga bertepatan zaman keemasan merupakan hal baik untuk dapat menelusuri semua hal kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. (Aud, 2018)

Anak yang memiliki kecerdasan ganda merupakan sebuah konsep yang menunjukkan kepada bahwa anak memiliki banyak potensi kecerdasan. Konsep kecerdasan ganda dapat membantu anda berpikir bahwa anak-anak sangat agresif. Pertama, anak memiliki potensi yang besar, kedua, anak memiliki berbagai kelebihan, dan ketiga, potensi mereka muncul dengan sangat bebas dan spontan. (Rr Vemmi Kesuma Dewi, Dodi Ilham Mustaring, 2021)

Menurut salah satu peneliti Gardner seseorang memiliki sembilan unsur kecerdasan, seperti : pertama kecerdasan linguistik, kedua kecerdasan logika matematika, ketiga pesan musical, keempat kecerdasan kinestetik, kelima kecerdasan visual spasial, keenam kecerdasan interpersonal, ketujuh kecerdasan interpersonal, kedelapan kecerdasan naturalism, kesembilan kebijaksanaan yang luas dan spiritual. Dan dari beberapa unsur di atas.

(Multiple Intelligences), ada kecerdasan cara berpikir yang sangat menarik, pengembangan kreativitas lebih lanjut. Gerakan Anak Usia Dini (TK), dengan gerak tubuh adalah kecerdasan kinestetik. (Dr. Masganti Sit, 2012)

Menurut Armstrong bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan tubuh adalah kecerdasan yang digunakan oleh seseorang dengan dapat menggunakan anggota tubuhnya dengan mahir. Dalam beberapa gerakan tubuh sebagai berikut : menari, lari, membuat atau bangun suatu hal, dan melakukan suatu kegiatan seperti seni atau kerajinan. (Arrofa Acesa, 2019)

Dengan permainan sirkuit, proses kecerdasan kinestetik dalam diri anak dapat ditingkatkan. Dalam kecerdasan kinestetik diperlukan kemampuan mental titik mengkoordinasi gerakan tari atau gerak tubuh olahraga yang termasuk dalam mengkoordinasi tubuh dengan membuat keseimbangan tubuh kekuatan, tubuh kelincahan dan mengkoordinasi mata menggunakan tangan dan kaki.

Permainan sirkuit bagus untuk pengembangan keterampilan motorik kasar seperti permainan ini memiliki unsur latihan sirkuit. Morgan dkk, (2015) menyatakan bahwa circuit training atau permainan adalah metode pelatihan di mana ada praktik memiliki banyak kegunaan situasi yang berbeda, sebagai tuntutan kebugaran, serta mampu lakukan kapan saja, di mana saja. Bempa (2000) juga menyatakan latihan atau permainan sirkuit adalah bentuk pelatihan dalam bentuk sirkuit yang terdiri dari beberapa stasiun pelatihan untuk meningkatkan kemampuan fisik, hal ini adalah latihan yang baik secara terus menerus atau dengan hambatan pola tertentu, terdiri dari 6-9 posisi. Tinjauan pustaka ini untuk menggali lebih dalam tentang menggunakan permainan sirkuit sebagai mengasah keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. (Hidayah & Khan, n.d.)

Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik bila dilakukan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indera nya. Kemudian kecerdasan juga mempunyai manfaat bagi diri sendiri dan pergaulannya dimasyarakat. Melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai dimasyarakat apabila ia mampu berkibrah dalam menciptakan hal-hal baru yang bersifat fenomenal.

Dari berbagai penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Dengan kecerdasan yang dimiliki manusia dapat memahami segala peristiwa yang terjadi dalam kehidupan secara mendalam dan dapat mengambil setiap pelajaran dalam suatu masalah. Oleh karena itu, kecerdasan sangat diperlukan oleh manusia guna dijadikan sebagai alat bantu dalam menjalani kehidupan di dunia.

Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang penting dibandingkan dengan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi aktivitas manusia. Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar anak. Semakin tinggi intelegensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intellegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari organ lain, seperti guru, orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan anak.

Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti motorik halus seperti menggantung, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mencatat dan menulis. Mereka mempunyai kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Mereka memerlukan kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan diamis. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang menuntut konsentrasi anak dalam konteks pasif (duduk tenang di kelas) hendaklah dikurangi.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian Tindakan Kelas atau PTK (Classroom Action Research) memiliki peranan yang sangat penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Dimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlihat dalam PTK mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya, sebelumnya pembahasan penelitian tindakan kelas perlu didefinisikan terlebih dahulu tentang penelitian secara umum. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang akan dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematis untuk menemukan informasi ilmiah dan teknologi baru, membuktikan kebenaran atau ketidak benaran hipotesis sehingga dapat dirumuskan teori atau proses gejala sosial, penelitian juga bisa diartikan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan antara metodologi tertentu untuk mendapatkan data atau informasi yang bermanfaat untuk selanjutnya data tersebut dianalisis dari kesimpulannya. Penelitian ilmiah pada dasarnya adalah usaha mencari kebenaran untuk memperoleh dari makna tentang suatu yang dikaji. (Kunandar, 2008)

Penelitian ini dilakukan di RA Hidayatul Ilmi Kecamatan Percut Sei Tuan pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 anak. Dalam proses, penelitian ini dilakukan melalui empat tahap terdiri dari : 1) perencanaan (planing) 2) Tindakan (acting) 3) Pengamatan (observing) 4) refleksi (reflect). (Arikunto, 2007)

Dengan menggunakan kegiatan bermain sirkuit yang dapat meningkatkan kreativitas anak RA yang mana peneliti dapat keberhasilan yaitu : 1) anak dapat memiliki rasa tanggung jawab, 2) anak akan dapat berkembang dengan fisik motorik, 3) anak sudah dapat melakukan bermain sirkuit, 4) anak sudah mampu menghasilkan sesuatu yang original.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sebagai berikut : menyiapkan alat dan bahan yang akan dipraktikkan kepada anak, menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran haraian (RPPH), mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang kegiatan bermain sirkuit yang meningkatkan perkembangan fisik motorik anak, seluruh anak-anak berbaris didepan kelas secara bergantian sambil menyalam guru, anak sangat antusias saat mengetahui yang akan dilaksanakan kegiatan bermain sirkuit, bahwa anak melakukan kegiatan bermain sirkuit untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

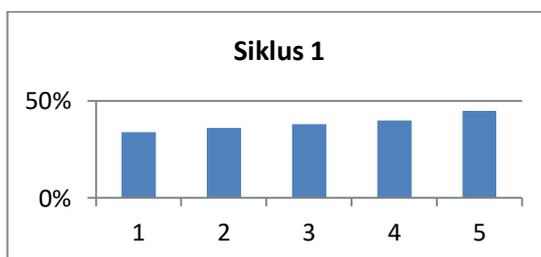
Hasil pengamatan menunjukkan secara umum kategori anak yang diteliti ialah belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Kategori anak BB diindikasikan dengan kurangnya kefokusannya terhadap permainan sirkuit, anak MB terlihat dari aktivitas dan antusiasnya yang dimulai mengamati permainan sirkuit, anak berkategori BSH diindikasikan dengan keberaniannya mulai bertanya, mengamati yang diharapkan cocok dengan sasaran pembelajaran, serta kategori BSB merupakan anak yang mendengarkan, menganalisa, menanggapi dan berbicara sehingga ketertarikan terhadap permainan sirkuit bisa mempermudah proses pembelajaran peserta didik.

Berikut ini adalah data aktivitas anak dan pengembangan kecerdasan majemuk 5-6 tahun di PAUD Hidayatul Ilmi Medan Tembung

Tabel 1 Hasil Upaya Pengembangan Kecerdasan Majemuk Melalui Bermaian Sirkuit Pada Siklus 1

Siklus 1				
Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 4	Pert. 5
34%	36%	38%	40%	45%

Pengembangan kecerdasan pada tabel 1 terjadi pengembangan pencapaian mengenal kecerdasan di siklus 1 pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa hanya 34% anak tergolong pada kategorik baik sedangkan pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 36% anak tergolong pada kategori baik. Selanjutnya, pada pertemuan 38% anak yang dalam kategorik baik, dari pada pertemuan keempat 40% anak dalam kategori baik. Adapun pada pertemuan kelima terdapat 45% anak tergolong dengan konisi baik. Dalam siklus 1 ini terdapat lima kali pertemuan dengan setiap pertemuannya mengalami pengembangan. Berikut ini gambar pengembangan kecerdasan pada anak melalui bermain sirkuit dalam bentuk grafik di setiap pertemuannya :



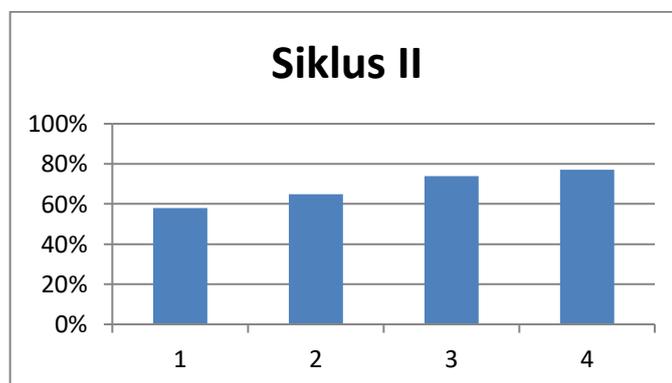
Grafik 1 Kecerdasan Majemuk Anak melalui bermain sirkuit

Setelah siklus I dilaksanakan dan dirasa belum memenuhi keberhasilan maka dilanjutkan pada siklus ke II. Hasil pengembangan kecerdasan majemuk anak usia dini 5-6 tahun dengan bermain sirkuit pada siklus II dapat dilihat tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak dengan Melalui Bermain Sirkuit Pada Siklus II

Siklus II			
Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Pert. 4
58%	65%	74%	77%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui tingkat pencapaian mengenal kecerdasan majemuk di siklus II pada pertemuan pertama 58% anak tergolong pada kategori baik, pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 65% anak masih tergolong kategori baik sedangkan pada pertemuan ketiga 74% anak dalam kategori baik dan pertemuan keempat 77% anak tergolong dalam kondisi baik. Dalam siklus II ini terdapat 4 kali pertemuan dengan setiap pertemuan mengalami peningkatan. Hasil penelitian peningkatan kecerdasan majemuk pada anak dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 2 Kecerdasan Majemuk Anak Melalui Bermain Sirkuit

Berdasarkan pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam siklus menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan majemuk melalui bermain sirkuit anak usia 5-6 tahun di PAUD Hidayatul Ilmi dapat ditegaskan bahwa melalui bermain sirkuit dapat meningkatkan kecerdasan majemuk pada anak hingga 77% peningkatan kecerdasan majemuk pada anak yang sudah sampai target ditentukan sehingga pembelajaran diberhentikan sampai siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui tabel rata-rata ketercapaian peningkatan kecerdasan majemuk pada anak usia 5-6 tahun melalui bermain sirkuit setelah siklus II.

Tabel 3 Hasil Peningkatan Kecerdasan Majemuk Anak dengan Melalui Bermain Sirkuit Pada Siklus I dan II

Siklus I	Siklus II
45%	77%



Grafik 3 Kecerdasan Majemuk Anak Melalui Bermain Sirkuit

Peningkatan kecerdasan majemuk pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 45% sedangkan pada siklus II terjadi 77% dari capaian hasil siklus I dan siklus II yang didapatkan dari kegiatan siklus I dapat dinyatakan bahwa peningkatan pada minat peserta didik dalam mengamati bermain sirkuit, berdiskusi tentang gambar dan menjawab tentang gambar melalui bermain sirkuit sudah tercapai target yakni 45%, sedangkan siklus II terjadi peningkatan sebesar 77% maka peserta didik yang memiliki peningkatan kecerdasan majemuk melebihi dari 77% dinyatakan telah mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain sirkuit lebih efektif dalam mengembangkan kompetensi minat dalam mengenal kecerdasan majemuk pada peserta didik di PAUD Hidayatul Ilmi Medan Tembung.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa pengenalan permainan sirkuit di PAUD Hidayatul Ilmi Medan Tembung menggunakan kecerdasan majemuk dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan permainan sirkuit 5-6 tahun. Peningkatan tersebut mencapai 77%. Dengan demikian, sudah tidak ada lagi anak yang berkategori belum berkembang (BB) dalam pengembangan kecerdasan majemuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Arrofa Acesta, M. P. (2019). *Kecerdasan Kinestetik Dan Interpersonal Serta Pengembangan*. Media Sahabat Cendekia.
- Aud, M. pembelajaran. (2018). *Defenisi, Tujuan, Ciri, Dan Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–17.
- Dr. Masganti Sit, M. A. (2012). *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*. PERDANA PUBLISHING.
- Hidayah, R. L., & Khan, R. I. (n.d.). *Pemanfaatan Permainan Sirkuit Sebagai Pengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 646–654.
- Kunandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai profesi guru/Kunandar*. Raja Grafindo Persada.
- Rr Vemmi Kesuma Dewi, Dodi Ilham Mustaring, D. S. (2021). *Metofde Stimulasi Multiple Intellegences Bagi Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara.