ISSN : 2089-1431 (print) ISSN : 2598-4047 (online)
PAUDIA : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini
Volume 14, No. 2, Bulan Mei 2025, pp. 242-258
DOI: 10.26877/paudia.v14i2.972

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak Raudhatul Athfal

Mahrus As'ad [1*], Mubiar Agustin[2], Taufiq Rahman[3], Dinda Robayanti[4]

[1,3]Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Jawa Barat, Indonesia
[2] Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat Indonesia
[4]Universitas Islam Bandung, Jawa Barat Indonesia
Email Corresponden Author: mahrusasad@uinsgd.ac.id

Abstract

This study stems from the need for a learning model that can optimize the development of multiple intelligences in early childhood. The study aims to determine the effectiveness of a learning model that incorporates educational games in enhancing the abilities of children in Raudhatul Athfal (RA). The research method used is a quasi-experimental design, with data collection techniques including pretests, posttests, and observations, followed by data analysis using a T-test. The research subjects consisted of 40 children from one RA in Bandung Regency and another in Bandung City. This study not only measures the impact of educational games on multiple intelligences but also evaluates the development of the intelligences children already possess. The findings indicate that the learning model incorporating educational games is effective ($p<0.05$) in developing various aspects of children's intelligence. In addition to improvements in physical and linguistic intelligence, children also demonstrated significant progress in social skills, such as cooperation and empathy, as well as in intrapersonal abilities, including self-awareness and emotional regulation. Educational games also encourage active child engagement in the learning process, strengthening their intrinsic motivation to learn. These findings suggest that integrating educational games into the RA curriculum can serve as a holistic learning strategy, not only enhancing academic abilities but also fostering children's overall character development.

Keywords: Learning Model; Educational Games; Multiple Intelligences for RA Children

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan kecerdasan jamak pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan anak Raudhatul Athfal (RA). Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan teknik pengumpulan data menggunakan pretest, post test serta observasi kemudian data dianalisis menggunakan uji T. Subjek penelitiannya yaitu 40 anak dari satu RA di Kabupaten Bandung dan satu RA di Kota Bandung. Penelitian ini tidak hanya mengukur dampak permainan edukatif terhadap kecerdasan jamak tetapi juga mengevaluasi perkembangan kecerdasan jamak yang telah dimiliki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan permainan edukatif terbukti efektif ($p<0,05$) dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak. Selain peningkatan dalam kecerdasan fisik dan bahasa, anak-anak juga menunjukkan kemajuan signifikan dalam kemampuan sosial, seperti kerjasama dan empati, serta dalam kemampuan intrapersonal, seperti kesadaran diri dan pengelolaan emosi. Permainan edukatif juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, yang memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi permainan edukatif dalam kurikulum RA dapat menjadi strategi pembelajaran yang holistik, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik tetapi juga membantu dalam membentuk karakter anak secara menyeluruh.

Kata kunci: Model Pembelajaran; Permainan Edukatif dan Kecerdasan Jamak Anak RA

History
Received 2024-08-19, Revised 2024-12-10, Accepted 2025-03-26 Online First 2025-04-26

This is an open acces article under the CC-BY-NC-SA license.

PENDAHULUAN

Kecerdasan jamak merupakan aspek yang dipilih karena pembelajaran yang efektif di RA harus mampu mengakomodasi berbagai aspek perkembangan anak secara holistik, bukan hanya menitikberatkan pada satu aspek saja. Dalam konteks ini, penting bagi guru untuk menyadari bahwa setiap anak membawa potensi serta kecerdasan yang berbeda-beda dan perlu dikembangkan secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas belajar. Guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang di mana anak-anak dapat menstimulasi dan mengembangkan berbagai kecerdasan yang mereka miliki baik itu kecerdasan linguistik, logis-matematis, kinestetik, musikal, spasial, interpersonal, intrapersonal, atau naturalis. Selain itu, menurut Qurota Aeni & Setiasih (2024) seorang guru perlu menerapkan pola komunikasi dengan anak yang memberikan kesempatan anak untuk berbicara, baik itu bertanya ataupun mengemukakan pendapat mengenai keputusan atas suatu permasalahan maupun ide. Dengan demikian, anak-anak dapat berkembang secara optimal dalam berbagai aspek, sehingga mereka menjadi lebih cakap, terampil, dan siap menghadapi tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terutama Raudhatul Athfal (RA), merupakan tahapan pendidikan paling dasar bagi anak dan dianggap sebagai periode penting yang akan mempengaruhi kehidupan anak di masa depan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terutama Raudhatul Athfal (RA), merupakan fase kritis dalam perkembangan anak yang berperan penting dalam membangun landasan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan di RA adalah pendekatan berbasis kecerdasan jamak yang memungkinkan anak berkembang secara holistik sesuai dengan potensi unik mereka. Gardner (1983) menegaskan bahwa kecerdasan manusia tidak terbatas pada aspek akademik seperti linguistik dan logika-matematika, tetapi juga mencakup berbagai kecerdasan lainnya seperti kinestetik, musikal, spasial, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Oleh karena itu, sistem pembelajaran yang diterapkan di RA seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengakomodasi berbagai kecerdasan tersebut agar anak dapat berkembang secara optimal.

Namun, dalam praktiknya, banyak lembaga PAUD masih mengadopsi metode pembelajaran yang kurang memperhatikan keberagaman kecerdasan anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian besar RA masih menerapkan model pengajaran yang konvensional, dengan penekanan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung) tanpa memperhatikan potensi kecerdasan lainnya. Ironisnya, dalam beberapa kasus, tuntutan untuk mengajarkan calistung ini justru datang dari orang tua kepada guru. Padahal, tekanan berlebihan terhadap aspek akademik dapat berdampak negatif pada motivasi belajar dan kesejahteraan psikologis anak (Reber dalam Salsabila et al., 2023). Permasalahan lain yang sering muncul dalam pembelajaran di RA adalah kecenderungan

guru yang terlalu terpaku pada kurikulum standar yang ditetapkan oleh pemerintah, sehingga banyak guru menjadi kurang kreatif dan enggan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur bagi anak. Akibatnya, banyak anak mengalami kebosanan dan kehilangan minat belajar saat melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Agustin et al., 2016; Hamzah et al., 2017; Khaira, 2018).

Meskipun banyak penelitian yang telah membahas pentingnya kecerdasan jamak dalam pendidikan anak usia dini, masih terdapat kesenjangan dalam implementasi model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai kecerdasan tersebut. Beberapa studi telah menyoroti pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi dalam mendukung kecerdasan jamak (Hasanah, 2016; Nurdiansyah & Agustin, 2022). Namun, masih minim penelitian yang secara spesifik mengevaluasi efektivitas permainan edukatif sebagai strategi utama dalam pengembangan kecerdasan jamak, terutama dalam konteks pendidikan RA.

Di lapangan, berbagai tantangan masih menghambat penerapan model pembelajaran yang mendukung kecerdasan jamak. Salah satu permasalahan utama adalah fokus berlebihan pada kurikulum akademik, di mana banyak guru masih terpaku pada standar kurikulum yang menuntut pencapaian akademik tanpa mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak secara holistik (Agustin et al., 2016). Akibatnya, aspek kecerdasan lain seperti kinestetik, musikal, dan interpersonal sering kali terabaikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya kreativitas dalam metode pembelajaran juga menjadi kendala, karena sebagian besar guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Hal ini menyebabkan anak cenderung kehilangan minat belajar karena metode yang digunakan kurang menarik dan bervariasi (Hamzah et al., 2017). Permasalahan lain yang turut berkontribusi adalah minimnya pemanfaatan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran. Padahal, penelitian telah menunjukkan bahwa permainan edukatif sangat efektif dalam mengembangkan berbagai kecerdasan anak (Ali et al., 2021; Sunardi & Kurniastuti, 2022). Namun, dalam praktiknya, implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran formal di RA masih terbatas, baik karena kurangnya pemahaman guru mengenai manfaatnya maupun keterbatasan fasilitas pendukung di lembaga pendidikan.

Kesenjangan dalam implementasi pembelajaran berbasis kecerdasan jamak di RA disebabkan oleh beberapa faktor utama. Kurangnya pemahaman guru tentang kecerdasan jamak menjadi salah satu penyebab utama, di mana banyak guru masih berorientasi pada metode pengajaran konvensional yang tidak memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan berbagai kecerdasan secara alami (Hasanah, 2016). Hal ini menghambat optimalisasi potensi anak karena pendekatan pembelajaran yang diterapkan cenderung seragam dan kurang fleksibel. Selain itu, terbatasnya sumber daya dan media pembelajaran juga menjadi kendala signifikan. Penggunaan permainan edukatif yang dapat merangsang kecerdasan jamak masih kurang dimanfaatkan karena keterbatasan fasilitas serta rendahnya pemahaman guru mengenai cara mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar (Nurdiansyah & Agustin, 2022). Faktor lain yang turut memengaruhi adalah pengaruh harapan orang tua, di mana sebagian besar

orang tua masih beranggapan bahwa keberhasilan pendidikan anak ditentukan oleh kemampuan akademik, khususnya dalam aspek membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Akibatnya, mereka lebih mendorong pembelajaran berbasis calistung dibandingkan pendekatan yang lebih holistik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan berbagai permasalahan dan kesenjangan yang telah diuraikan, diperlukan solusi yang inovatif dan efektif untuk mendukung pengembangan kecerdasan jamak pada anak usia dini. Salah satu pendekatan yang berpotensi memberikan dampak positif adalah penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran. Permainan edukatif tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang berbagai aspek kecerdasan anak secara lebih optimal. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan kecerdasan logika-matematika, linguistik, serta intrapersonal secara signifikan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2021; Ardiana, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan edukatif dalam mengembangkan kecerdasan jamak anak di RA. Dengan hasil yang diperoleh, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih holistik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif dalam meningkatkan kecerdasan jamak pada anak RA. Metode kuasi eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis dampak intervensi secara sistematis dalam lingkungan yang lebih mirip dengan kondisi nyata, tanpa memerlukan randomisasi penuh seperti dalam eksperimen acak.

Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen akan menerima intervensi berupa model pembelajaran dengan permainan edukatif, sementara kelompok kontrol akan melanjutkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pengukuran kecerdasan jamak anak dilakukan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran untuk menilai perubahan yang terjadi. Penelitian ini melibatkan subjek anak-anak usia Raudhatul Athfal dari satu RA di Kabupaten Bandung dan satu RA di Kota Bandung, dengan total 40 anak. Dari jumlah tersebut, 20 anak dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen, sementara 20 anak lainnya menjadi bagian dari kelompok kontrol.

Metode kuasi eksperimen ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dan mengukur efek dari intervensi dalam konteks yang realistis, memberikan wawasan tentang bagaimana permainan edukatif dapat mempengaruhi berbagai aspek kecerdasan anak secara praktis dan aplikatif. Selain itu, pendekatan ini memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan intervensi dengan kondisi nyata di

lapangan dan memperoleh data yang relevan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di RA. Tabel 1 menjelaskan langkah untuk menguji keefektifan model pembelajaran yang digunakan maka digunakan metode kuasi eksperimen. Pengujian efektivitas program pembelajaran menggunakan desain kuasi eksperimen.

Tabel 1

Uji Keefektifan model Pembelajaran dengan Menerapkan Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kecerdasan Jamak Anak RA pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	***Prates***	***Perlakuan***	***Postes***
Eksperimen	*O*	***X***	*O*
Kontrol	*O*	-	*O*

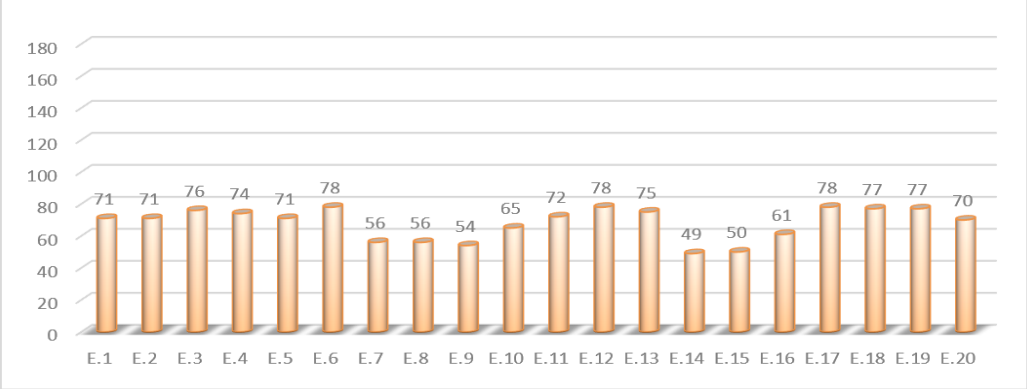
Pembuktian hipotesis penelitian terkait efektivitas model pembelajaran dilakukan dengan teknik uji beda rata-rata *(t-test*). Analisis data statistik yang diterapkan adalah statistika nonparametrik, dengan Uji Wilcoxon sebagai metode utama. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 untuk Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

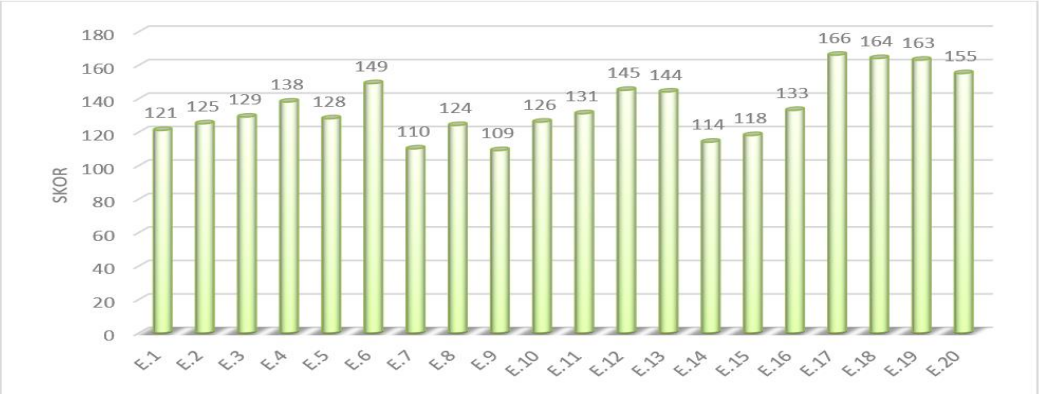
Gambaran Kecerdasan Jamak Anak RA Kelompok Eksperimen

Gambar 1 menunjukkan hasil *pretest* mengenai kecerdasan jamak anak RA di Kabupaten Bandung. Hasil *pretest* ini mengungkapkan bahwa dari total anak yang diuji, terdapat tiga anak yang belum menunjukkan perkembangan kecerdasan jamaknya sama sekali. Sebanyak tujuh belas anak telah menunjukkan kemunculan kecerdasan jamaknya, namun tidak ada anak yang kecerdasan jamaknya berkembang sesuai dengan harapan yang ditetapkan. Data ini memberikan gambaran awal tentang kondisi kecerdasan jamak anak-anak sebelum penerapan model pembelajaran dengan permainan edukatif.



Gambar 1. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

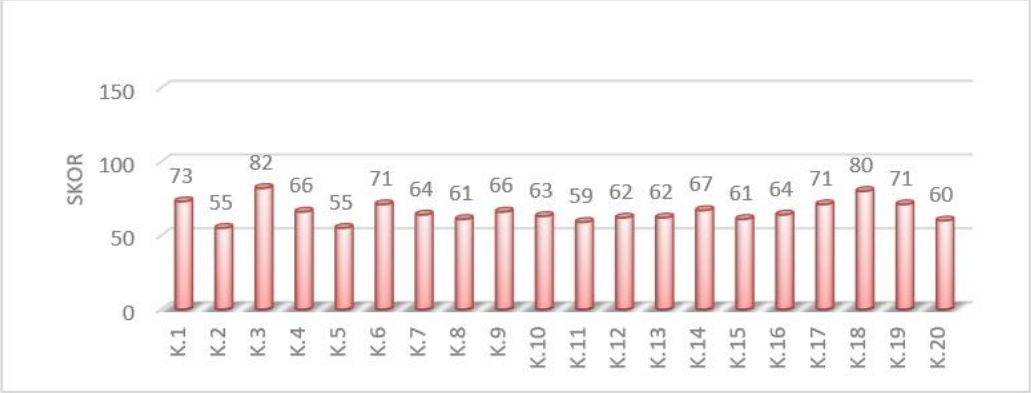
Gambar 2 menunjukkan hasil *posttest* terkait kecerdasan jamak anak RA setelah penerapan model pembelajaran dengan permainan edukatif. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa dua anak telah mulai menunjukkan kecerdasan jamaknya, sementara delapan belas anak lainnya menunjukkan perkembangan kecerdasan jamak sesuai dengan harapan. Selain itu, tidak ada anak yang sama sekali tidak menunjukkan kecerdasan jamaknya. Data ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam perkembangan kecerdasan jamak anak-anak setelah intervensi dilakukan.



Gambar 2. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

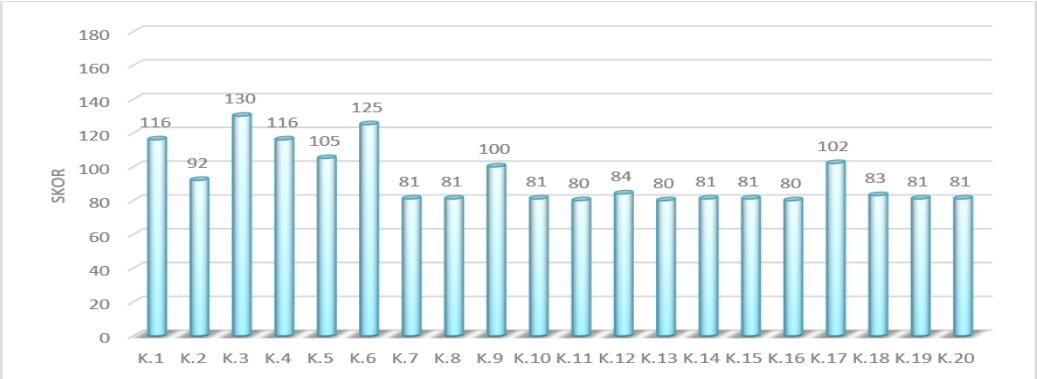
Gambaran Kecerdasan Jamak Anak RA Kelompok Kontrol

Gambar 3 menunjukkan hasil *pretest* untuk kecerdasan jamak anak RA dalam kelompok kontrol. Dari hasil *pretest* ini, terlihat bahwa ada dua anak yang belum menunjukkan kecerdasan jamaknya sama sekali, sedangkan delapan belas anak telah menunjukkan kemunculan kecerdasan jamaknya. Namun, tidak ada anak dalam kelompok kontrol yang kecerdasan jamaknya berkembang sesuai dengan harapan yang ditetapkan. Data ini memberikan gambaran tentang kondisi awal kecerdasan jamak anak-anak dalam kelompok kontrol sebelum penerapan model pembelajaran dengan permainan edukatif.



Gambar 3. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

Gambar 4 menunjukkan hasil *posttest* untuk kecerdasan jamak anak RA dalam kelompok kontrol. Hasil *posttest* ini mengungkapkan bahwa empat anak menunjukkan perkembangan kecerdasan jamak yang sesuai dengan harapan, sementara enam belas anak lainnya telah menunjukkan kemunculan kecerdasan jamaknya. Tidak ada anak dalam kelompok kontrol yang kecerdasan jamaknya belum muncul. Data ini memberikan gambaran tentang perubahan kecerdasan jamak pada anak-anak dalam kelompok kontrol setelah periode intervensi.



Gambar 4. Hasil Post test Kelompok Kontrol

Uji Hipotesis

Uji t Independen data Pretest

Tabel 2 menunjukkan hasil uji t independen yang membandingkan data *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji, perbedaan antara kedua kelompok tidak signifikan, baik secara keseluruhan maupun pada setiap aspek kecerdasan jamak, dengan nilai $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan jamak anak-anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada tingkat yang relatif sama saat pretest. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa perbedaan yang diamati setelah perlakuan lebih mungkin disebabkan oleh intervensi yang diberikan

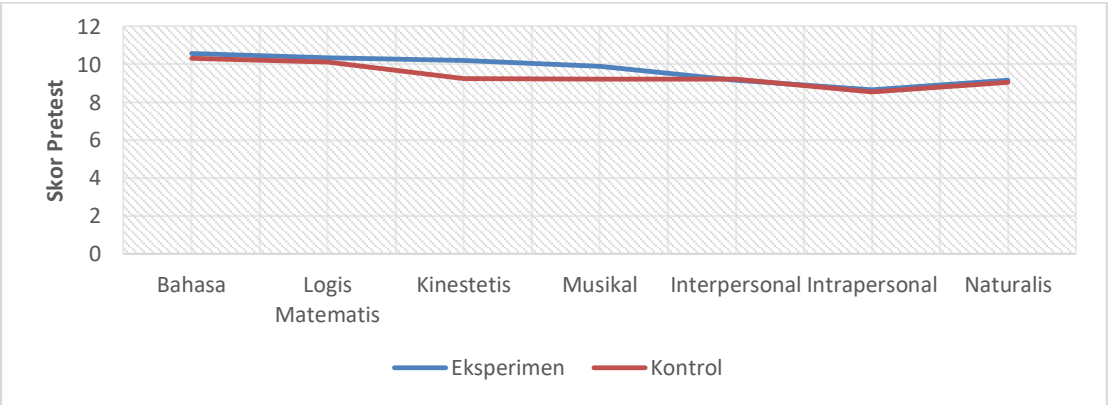
daripada perbedaan awal antara kelompok.

Tabel 2

Hasil Uji t Independen Data Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	*Kelompok*	*Rata-Rata*	*Sd*	*Perbedaan Rerata*	*Statistik Uji t*	*Nilai p*	*Keterangan*
Kecerdasan Jamak	Eksperimen	67,9500	9,96032	2,30000	0,835	0,409	Tidak Signifikan
	Kontrol	65,6500	7,25676				
Bahasa	Eksperimen	10,5500	3,34782	0,25000	0,279	0,782	Tidak Signifikan
	Kontrol	10,3000	2,20287				
Matematis Logis	Eksperimen	10,3500	2,70039	0,25000	0,338	0,738	Tidak Signifikan
	Kontrol	10,1000	1,91669				
Kinestetis	Eksperimen	10,2000	1,93581	0,95000	10,631	0,111	Tidak Signifikan
	Kontrol	9,2500	1,74341				
Musikal	Eksperimen	9,9000	2,86356	0,70000	0,910	0,369	Tidak Signifikan
	Kontrol	9,2000	1,90843				
Interpersonal	Eksperimen	9,1500	1,81442	-0,05000	-0,102	0,919	Tidak Signifikan
	Kontrol	9,2000	1,23969				
Intrapersonal	Eksperimen	8,6500	1,75544	0,10000	0,178	0,859	Tidak Signifikan
	Kontrol	8,5500	1,79106				
Naturalis	Eksperimen	9,1500	1,22582	0,10000	0,227	0,821	Tidak Signifikan

Gambar 5 menjelaskan bahwa rata-rata skor *pretest* untuk kecerdasan jamak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama. Ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi diterapkan, tingkat kecerdasan jamak anak-anak di kedua kelompok berada pada level yang serupa. Setelah *pretest,* kelompok eksperimen menerima intervensi berupa model pembelajaran dengan permainan edukatif, sementara kelompok kontrol hanya menerima perlakuan dengan metode konvensional tanpa intervensi tambahan. Perbedaan dalam hasil posttest antara kedua kelompok kemudian dapat digunakan untuk menilai efektivitas intervensi yang diterapkan pada kelompok eksperimen.



Gambar 5. Rata-Rata Skor Pretest Aspek Kecerdasan Jamak Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji t Independen data Post test

Tabel 3 menyajikan hasil uji t independen pada data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, baik secara keseluruhan maupun pada setiap aspek kecerdasan jamak, dengan nilai $p < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa setelah penerapan intervensi, terdapat peningkatan signifikan dalam kecerdasan jamak pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menggarisbawahi bahwa model pembelajaran dengan permainan edukatif yang diterapkan pada kelompok eksperimen memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan metode konvensional yang digunakan pada kelompok kontrol.

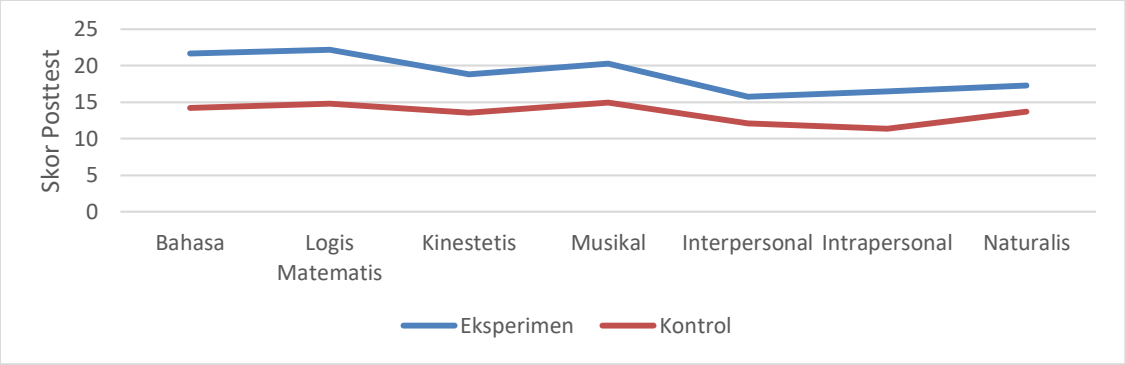
Tabel 3

Hasil Uji t Independen Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	***Kelompok***	***Rata-Rata***	***Sd***	***Perbedaan Rerata***	***Statistik Uji t***	***Nilai p***	***Keterangan***
Kecerdasan Jamak	Eksperimen	132,6000	14,17336	37,80000	8,298	0,000	Signifikan
	Kontrol	94,8000	14,63449				
Bahasa	Eksperimen	21,7000	3,68639	7,50000	7,156	0,000	Signifikan
	Kontrol	14,2000	2,89464				
Matematis Logis	Eksperimen	22,2000	2,82097	7,40000	8,677	0,000	Signifikan
	Kontrol	14,8000	2,56700				
Kinestetis	Eksperimen	18,8500	3,01357	5,30000	6,414	0,000	Signifikan
	Kontrol	13,5500	2,13923				
Musikal	Eksperimen	20,3000	4,35407	5,35000	4,604	0,000	Signifikan
	Kontrol	14,9500	2,83725				
Interpersonal	Eksperimen	15,7500	2,97135	3,60000	4,418	0,000	Signifikan
	Kontrol	12,1500	2,10950				
Intrapersonal	Eksperimen	16,5000	2,21241	5,10000	8,233	0,000	Signifikan
	Kontrol	11,4000	1,66702				
Naturalis	Eksperimen	17,3000	2,59757	3,55000	4,377	0,000	Signifikan
	Kontrol	13,7500	2,53138				

Gambar 6 menunjukkan bahwa lebih tinggi rata-rata skor post test pada kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen, yaitu model pembelajaran berbasis permainan edukatif, efektif dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi tersebut berhasil memberikan dampak positif pada perkembangan kecerdasan jamak anak-anak di kelompok eksperimen, jika dibandingkan dengan perlakuan metode konvensional yang diterima oleh kelompok kontrol. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran terbukti lebih efektif dalam meningkatkan

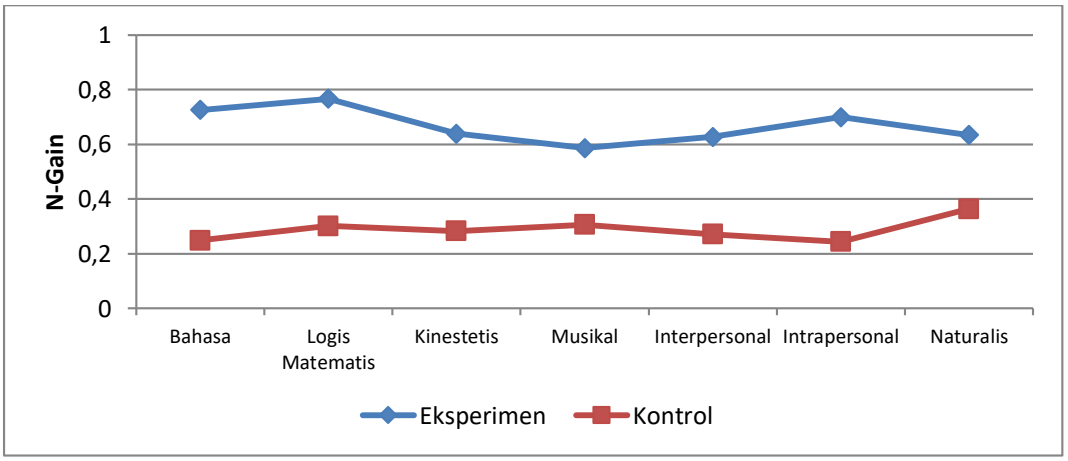
kecerdasan jamak anak RA daripada metode konvensional.



Gambar 6. Rata-Rata Skor Posttest Aspek Kecerdasan Jamak antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji t Independen data N-Gain

Gambar 7 menyajikan rata-rata kecerdasan jamak antara kedua kelompok berdasarkan nilai N-Gain. Hasil uji t independen untuk data N-Gain menunjukkan secara signifikan perbedaan antara kedua kelompok baik secara keseluruhan maupun pada setiap aspek kecerdasan jamak, dengan nilai $p < 0,05$. Ini berarti bahwa setelah penerapan intervensi, perbedaan yang signifikan ditemukan dalam peningkatan kecerdasan jamak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran dengan permainan edukatif pada kelompok eksperimen lebih berhasil dalam meningkatkan kecerdasan jamak, jika dibandingkan dengan metode konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol.



Gambar 7 Rata-Rata Skor N- Gain Aspek Kecerdasan Jamak Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang divisualisasikan dalam diagram N-Gain, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam peningkatan berbagai aspek kecerdasan majemuk. Secara umum, kelompok eksperimen menunjukkan nilai N-Gain yang lebih tinggi di semua aspek dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan dalam kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan majemuk peserta didik.

Secara lebih rinci, kecerdasan logis-matematis memiliki nilai N-Gain tertinggi dalam kelompok eksperimen, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif yang kuat terhadap pengembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Sementara itu, kecerdasan kinestetis dan musikal mengalami sedikit penurunan dibandingkan logis-matematis tetapi tetap menunjukkan efektivitas yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

Di sisi lain, kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang stabil, mengindikasikan bahwa metode yang digunakan juga berdampak pada kemampuan sosial dan reflektif peserta didik. Peningkatan ini berpotensi disebabkan oleh strategi pembelajaran yang mendorong interaksi sosial dan pemahaman diri yang lebih mendalam.

Sementara itu, kelompok kontrol menunjukkan pola pertumbuhan yang relatif datar dengan N-Gain yang jauh lebih rendah di semua aspek. Meskipun terdapat sedikit kenaikan pada kecerdasan naturalis, peningkatannya tidak sebanding dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan dalam kelompok kontrol kurang mampu mendorong perkembangan kecerdasan majemuk secara optimal. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan majemuk anak. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi faktor spesifik yang menyebabkan peningkatan yang lebih tinggi pada aspek tertentu serta bagaimana metode ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan pembelajaran berbasis permainan edukatif, capaian kecerdasan jamak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada tingkat yang cenderung setara. Hal ini menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan dalam penguasaan berbagai jenis kecerdasan jamak, meliputi: (1) kecerdasan linguistik, (2) kecerdasan logis-matematis, (3) kecerdasan spasial, (4) kecerdasan kinestetis-jasmani, (5) kecerdasan musikal, (6) kecerdasan interpersonal, (7) kecerdasan intrapersonal, dan (8) kecerdasan natural, antara kedua kelompok.

Namun, setelah penerapan pembelajaran dengan permainan edukatif, terjadi peningkatan yang signifikan dalam capaian kecerdasan jamak pada kelompok eksperimen di semua aspek kecerdasan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat secara efektif membantu mengembangkan berbagai

kecerdasan jamak anak usia dini. Pentingnya mengembangkan ragam kecerdasan ini didukung oleh data sebagai berikut: kecerdasan linguistik, misalnya, berhubungan dengan kemampuan anak untuk menyusun ide secara jelas dan menggunakan kata-kata dengan terstruktur untuk mengungkapkan ide dalam berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan kecerdasan linguistik memungkinkan anak untuk berkomunikasi dengan lebih efektif, yang merupakan keterampilan fundamental dalam pembelajaran dan interaksi social (Lwin, 2005).

Dalam kaitannya dengan kecerdasan matematis-logis pada anak usia dini, Musfitoh (2004) menjelaskan bahwa kecerdasan ini berkaitan erat dengan kemampuan mengoperasikan angka dan kecakapan dakam berlogika. Anak-anak yang memiliki kecerdasan matematis-logis cenderung tertarik pada manipulasi lingkungan dan sering menggunakan strategi coba-ulang (*trial and error*). Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sering bertanya tentang peristiwa di sekitar mereka. Anak-anak dengan kecerdasan ini aktif dalam memecahkan masalah dan menduga-duga sesuatu, menunjukkan minat dalam proses analitis dan logika.

Kecerdasan spasial, di sisi lain, berhubungan dengan kemampuan visualisasi dan pemahaman ruang. Secara karier, kecerdasan ini biasanya dimiliki oleh profesional seperti arsitek, insinyur mesin, seniman, fotografer, pilot, navigator, pemahat, dan penemu. Mereka menggunakan kemampuan spasial mereka untuk merancang, merencanakan, dan memanipulasi ruang dan objek dalam berbagai konteks.Menurut Yusuf & Nurihsan (2005) kecerdasan spasial melibatkan berbagai kemampuan yang berkaitan dengan pemahaman, visualisasi, proyeksi, dan manipulasi imajinasi ruang, baik yang bersifat nyata maupun abstrak. Anak-anak dengan kecerdasan spasial yang tinggi biasanya peka terhadap warna, bentuk, garis, ruang, dan bangunan. Mereka dapat membayangkan objek secara visual, mengkonversi ide menjadi gambar atau bentuk yang terlihat, serta mengidentifikasi objek dari berbagai sudut pandang. Selain itu, mereka juga memiliki kemampuan untuk memperkirakan jarak dan posisi objek relatif terhadap dirinya.

Anak-anak yang cerdas dalam bidang spasial sering menikmati aktivitas seperti mencorat-coret, menggambar, mewarnai, dan menyusun elemen bangunan seperti *puzzle* dan balok. Mereka menggunakan berbagai benda untuk membentuk sesuatu yang bermakna bagi mereka, seperti menjadikan penjepit kain sebagai pesawat terbang, dinosaurus, atau orang-orangan. Kecerdasan spasial memiliki manfaat signifikan dalam berbagai karier, termasuk arsitektur, desain fasilitas umum, desain interior, lukisan, rancangan busana, pahatan, jahitan, bedah, kosmetik, serta desain kendaraan dan pesawat terbang.

Dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan spasial memainkan peran penting dalam menciptakan dan merancang objek serta karya nyata. Kecerdasan ini memungkinkan individu untuk menunjukkan kreativitas melalui kemampuan mencipta bentuk dan melakukan transformasi yang kompleks.

Kecerdasan kinestetis-jasmani, menurut Gardner (Campbell, 1996) adalah kemampuan untuk mengintegrasikan kemampuan fisik dengan pikiran, menghasilkan penampilan fisik motorik yang indah dan terorganisasi dengan rapi. Lwin (2005) mendefinisikan kecerdasan kinestetis-jasmani sebagai kemampuan individu dalam membangun hubungan yang signifikan antara pikiran dan tubuh, diperlukan kemampuan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan geraka. menekankan pentingnya pengembangan kecerdasan kinestetis-jasmani bagi anak-anak, karena hal ini berhubungan langsung dengan kemampuan psikomotor, yaitu koordinasi antara bagian tubuh dan otak untuk mencapai tujuan tertentu dalam berbagai aktivitas.

Musik berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dan memiliki dampak yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan (Leli Kurniawati et al., 2023). Selain menciptakan suasana yang menyenangkan, bermain musik juga berpengaruh pada aspek fisik dan psikologis. Menurut Rachmawati (2005) musik dapat menghasilkan getaran tertentu yang memicu reaksi fisik dalam tubuh. Musik tidak hanya memengaruhi metabolisme tubuh, tetapi juga dapat mengubah aktivitas otot, memengaruhi pernapasan, tekanan darah, dan denyut nadi. Selain itu, musik memiliki kemampuan untuk mempengaruhi aspek psikologis, menghasilkan berbagai emosi yang berbeda dan berkontribusi pada kesejahteraan mental.

Kecerdasan interpersonal merujuk pada kemampuan untuk memahami orang lain serta berkomunikasi dan berinteraksi dengan mereka secara efektif termasuk mengenali suasana hati, temperamen, serta motivasi mereka. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam membangun hubungan yang positif dan memahami dinamika peran dalam kelompok. Individu dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi sering ditemukan di bidang seperti politik, agama, pendidikan, atau dalam peran sebagai orang tua, terapis, dan konselor (Yusuf & Nurihsan, 2005). N.K. Humprey (Yusuf & Nurihsan, 2005) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan salah satu bentuk kecerdasan manusia yang paling penting. Dengan kecerdasan ini, seseorang dapat memelihara hubungan dengan efektif, mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku mereka sendiri, serta mengantisipasi perilaku orang lain. Keberhasilan dalam kehidupan sering kali sangat bergantung pada kemampuan interpersonal seseorang, karena hubungan yang baik dan pemahaman yang mendalam tentang orang lain dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pekerjaan dan interaksi sosial. Menurut (Eberle, 2011) melalui kegiatan bermain dapat menstimulasi kemampuan kerjasama dan kompetisi dan dengan cara ini membantu melatih dan mengasah kecerdasan interpersonal manusia. Bermain peran merupakan salah satu jenis permainan yang dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan aspek internal diri seseorang, termasuk pemahaman tentang perasaan hidup, rentang emosi, dan kemampuan untuk membedakan serta menandai emosi-emosi tersebut. Individu dengan kecerdasan intrapersonal yang baik menggunakan pemahaman untuk membimbing tingkah laku mereka sendiri. Anak-anak dengan kecerdasan intrapersonal tinggi biasanya terlihat lebih mandiri, memiliki tekad yang kuat, penuh percaya diri, dan memiliki tujuan-tujuan tertentu

(Kamilia Badria, 2023). Mereka mampu bekerja secara independen tanpa mengalami banyak masalah, karena mereka cenderung memiliki gaya belajar yang khas dan mandiri. Meskipun anak-anak ini memiliki kemauan yang keras, mereka juga mampu belajar dari kegagalan dan memahami kekuatan serta kelemahan diri sendiri. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk menghargai diri mereka sendiri dan berkreasi dengan lebih baik. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk berhubungan secara dekat dengan orang lain, berkat pemahaman mendalam tentang diri mereka sendiri yang mendukung pengembangan kreativitas dan hubungan interpersonal yang efektif.

Kecerdasan naturalis, di sisi lain, merujuk pada kemampuan untuk mengenali dan mengklasifikasikan spesies flora dan fauna di sekitar, serta memiliki kepekaan terhadap fenomena alam seperti awan, bintang, bulan, dan gunung. Individu dengan kecerdasan ini cenderung sangat cocok untuk berkarier di bidang pertanian, kehutanan, peternakan, atau perikanan (Yusuf & Nurihsan, 2005). Menurut Irawati et al. (2021) anak-anak dengan kecerdasan naturalis cenderung memiliki ketertarikan yang besar terhadap alam dan lingkungan sekitar. Mereka sering merasa nyaman di alam terbuka, berinteraksi dengan hewan peliharaan, dan menghabiskan waktu dekat kolam atau akuarium. Mereka juga sangat tertarik pada hewan dan tumbuh-tumbuhan, serta menikmati kegiatan seperti mengoleksi bunga, bermain dengan binatang piaraan, atau mengamati dunia sekitar mereka. Selain itu, mereka gemar mengoleksi mainan berbentuk hewan, seperti dinosaurus, harimau, dan ular, serta menikmati komunikasi dan memberi makan hewan piaraan mereka. Semua ini menunjukkan perhatian mereka yang mendalam terhadap dunia alam. Anak-anak dengan kecerdasan naturalis tinggi sering kali tidak takut memegang serangga dan berada dekat dengan mereka (Musfitoh, 2004; Saripudin, 2017). Mereka menunjukkan rasa ingin tahu dan perhatian yang mendalam terhadap binatang, tumbuhan, dan fenomena alam, serta menikmati eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan alami mereka.

KESIMPULAN

Perkembangan kecerdasan jamak pada anak-anak menunjukkan variasi yang cukup besar, dengan masing-masing anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Sebelum penerapan pembelajaran menggunakan permainan edukatif, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan hasil yang serupa dalam hal perkembangan kecerdasan jamak mereka. Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada tahap pretest, yang mengindikasikan bahwa pada awalnya, kedua kelompok memiliki kondisi yang sebanding dalam kecerdasan jamak.

Namun, setelah penerapan pembelajaran dengan permainan edukatif, terjadi peningkatan yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Secara spesifik, kecerdasan jamak yang mengalami peningkatan tertinggi pada kelompok eksperimen adalah kecerdasan logika-matematika (N-Gain = 0,75), bahasa (N-

Gain = 0,70), dan intrapersonal (N-Gain = 0,68). Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif lebih rendah dan stabil pada semua aspek kecerdasan, dengan N-Gain berkisar antara 0,20 hingga 0,35. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam merangsang dan mengembangkan aspek-aspek kecerdasan tertentu pada anak usia dini. Oleh karena itu, permainan edukatif dapat dianggap sebagai metode inovatif dan bermanfaat untuk mendukung perkembangan kecerdasan jamak anak-anak.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman dalam mengoptimalkan potensi anak. Dengan melibatkan anak secara aktif melalui permainan edukatif, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta pemahaman diri yang lebih mendalam. Oleh karena itu, integrasi permainan edukatif dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang berpusat pada anak.

Berdasarkan temuan dan analisis penelitian mengenai pencapaian kecerdasan jamak anak, bagian ini menyajikan beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada guru kelas : (1) **Menempatkan Anak sebagai Pusat Pembelajaran:** Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengadopsi pendekatan yang berpusat pada anak dengan memberikan ruang bagi mereka untuk aktif mengeksplorasi materi pembelajaran. Guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kecerdasan jamak tanpa memberikan tekanan berlebih, sehingga anak dapat belajar dengan lebih alami dan menyenangkan. (2) **Menyediakan Beragam Media dan Metode Pembelajaran:** Untuk mengoptimalkan kecerdasan jamak, guru disarankan menyediakan alat permainan edukatif yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan berbasis logika, kegiatan bercerita, dan refleksi diri, dapat membantu meningkatkan kecerdasan logika-matematika, bahasa, dan intrapersonal secara lebih efektif. (3) **Mengintegrasikan Kecerdasan Jamak dalam Kegiatan Individu dan Kelompok:** Guru dapat merancang aktivitas yang mendorong anak-anak untuk mengembangkan kecerdasan mereka, baik secara individu maupun dalam kelompok. Kegiatan yang melibatkan pemecahan masalah, diskusi kelompok, atau refleksi diri dapat menjadi strategi efektif untuk mengasah kecerdasan logika-matematika, bahasa, dan intrapersonal.

Beberapa rekomendasi bagi peneliti berikutnya: (1) **Meneliti Pengaruh Permainan Edukatif pada Aspek Kecerdasan Jamak Secara Spesifik:** Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada pengaruh permainan edukatif terhadap pengembangan kecerdasan tertentu, seperti logika-matematika, bahasa, atau intrapersonal, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode ini. (2) **Memperluas Lingkup Penelitian ke Kelompok Usia yang Berbeda:** Studi selanjutnya dapat dilakukan pada kelompok usia yang lebih tinggi, seperti siswa SD, untuk melihat bagaimana permainan edukatif berkontribusi terhadap perkembangan kecerdasan jamak di jenjang pendidikan yang

lebih lanjut. (3) **Menghubungkan Kecerdasan Jamak dengan Aspek Perkembangan Lain:** Penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi keterkaitan antara kecerdasan jamak dan aspek lain dalam perkembangan anak, seperti keterampilan sosial, strategi pembelajaran, serta kesiapan akademik. Hal ini dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai bagaimana kecerdasan jamak dapat diintegrasikan dalam berbagai aspek kehidupan anak

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., Saripah, I., & Gustiana, A. D. (2016). Efektivitas konseling kognitif-perilaku dengan teknik latihan asertif untuk mengatasi tindakan kekerasan pada anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *11*(2), 121–129. https://doi.org/10.21009/JIV.1102.6

Ali, M., Sunan Kalijaga Yogyakarta, U., & Islam Negri Palu, A. (2021). *Pengaruh Permainan Teka-Teki Angka Dan Huruf Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak*. *10*(2), 254–265. https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8737

Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–12. https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65

Campbell, L. (1996). *Teaching and Learning Through Multiple Intelegences*. Allyn & Bacon.

Eberle, S. G. (2011). Playing with the Multiple Intelligences How Play Helps Them Grow •. *American Journal of Play*, *4*(1), 19–51. **ERIC Number:** EJ985547

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

Hamzah, H., Sugiharto, D. Y. P., & Tadjri, I. (2017). Efektifitas konseling kelompok dengan teknik relaksasi religius untuk mengurangi kejenuhan belajar mahasiswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, *6*(1), 7–12. DOI 10.15294/jubk.v6i1.17426

Hasanah, U. (2016). Pengembangan kecerdasan hamak pada anak usia dini. *Thufula*, *4*(1), 1–23. http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v4i1.1938

Irawati, S. N., Solihah, N. A., Tinggi, S., Islam, A., & Surabaya, Y. (2021). Sistem pembelajaran berbasis alam dalam mengembangkan kecerdasan naturalis anak usia dini. *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies*, *1*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.54180/joeces.2021.1.2.218-263

Kamilia Badria, Y. (2023). Upaya Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal Siswa Usia Dini. *CERDAS*, *2*(2), 30–39. https://doi.org/https://doi.org/10.58794/cerdas.v2i2.144

Khaira, N. A. (2018). Penerapan teknik self instruction untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa. *Pencerahan*, *12*(2), 172–200.

Leli Kurniawati, Riva Ananda Putri, Anindya Alya Afifah, & Siti Wardah Khofifah Kamil. (2023). Implementasi pembelajaran musik dan gerak pada guru PAUD di Kecamatan Parongpong

Kabupaten Bandung Barat. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(4), 29–40. https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552

Lwin, M. (2005). *Cara mengembangkan berbagai komponen kecerdasan jamak*. Indeks Kelompok Gramedia.

Musfitoh, T. (2004). *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelegences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Subdit PGTK dan PLB. .

Nurdiansyah, D., & Agustin, M. (2022). Teacher's Strategy Using Environmental Media as a Learning Source in Improving Critical Thinking of Elementary School Students. *ICEE4: The Direction of Elementary Education in the Future Challenge*, *4*(1), 100–111.

Qurota Aeni, S., & Setiasih, O. (2024). Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini: Strategi Komunikasi Guru. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *13*(1), 28–39. https://doi.org/10.26877/paudia

Rachmawati, Y. (2005). *Musik sebagai Pembentuk Budi Pekerti, sebuah panduan untuk pendidikan.*

Salsabila, A. S., Baharuddin, N., & Dadan, S. (2023). Representasi Kekerasan Orangtua Terhadap Anak Dalam Film My First Client (2019). *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, *7*(2), 264–286. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/titian.v7i2.29398

Saripudin, A. (2017). Strategi pengembangan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. *Naturalis Aip Saripudin*, *3*(1). http://orcid.org/0000-0003-1815-9274

Sunardi, T. J., & Kurniastuti, I. (2022). *Pengembangan Media Busy Book Untuk Mengembangkan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini*. *11*(2), 501–509. https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.11437

Yusuf, S., & Nurihsan, J. (2005). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Remaja Rosdakarya.