

**PENERAPAN PRINSIP BERMAIN SAMBIL BELAJAR DALAM  
MENGEMBANGKAN MULTIPLE INTELIGENCIA PADA PENDIDIKAN ANAK  
USIA DINI**

(Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi  
Selatan )

Yani Nurdiani

**STKIP Siliwangi Bandung**

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan yaitu masih kurang maksimal penerapan prinsip bermain sambil belajar dalam mengembangkan multiple intelegencie anak usia dini. Landasan teori dalam penelitian ini yaitu : konsep bermain sambil belajar, pengertian belajar, konsep pembelajaran PAUD, konsep pendidikan anak usia dini. Pengertian pendidikan anak usia dini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Hasil penelitian bahwa PAUD Daarul Piqri menggunakan metoda bermain sambil belajar untuk meningkatkan multiple intelegensi anak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa belajar sambil bermain sangat efektif untuk dilakukan. Rekomendasi bahwa pembelajaran hanya berorientasi pada keberhasilan kognitif saja, sementara potensi guru sangat kreatif dan inovatif sehingga di sarankan agar para guru terus mengembangkan kompetensi dan profesionalismenya

**Kata Kunci:** Bermain Sambil Belajar, Multiple *Intelegencie*

**A. PENDAHULUAN**

Manusia sebagai makhluk yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, harus ditempatkan pada posisi sebagai objek pekerjaan mendidik dan sebagai subjek pendidikan.

"Pendidikan sebagai suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, dalam rangka sebagai suatu hasil interaksi individu dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial, sejak lahir sampai sepanjang hidup itu sendiri, dimana warisan sosial sebagai salah satu

bagian daripada lingkungan sosial menjadi suatu alat yang dipergunakan untuk perkembangan individu seoptimal mungkin yang akan memajukan kesejahteraan umat manusia. Henderson (Surya, 1995: 4”), Perlunya pengembangan potensi dan bakat individu juga didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat dan tentunya akan membutuhkan individu-individu yang kreatif dan produktif dalam berbagai segi kehidupan. Menurut Yusuf (Amal, 2005) bahwa, kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam mengantisipasi kehidupan masyarakat yang syarat dengan perubahan dan kompetisi yang sangat ketat, antara lain kesiapan melakukan lifelong learning; proses belajar tak pernah selesai selama manusia itu masih hidup, berfikir secara integratif dan konseptual, responsetisme, menalar secara rasional, kreatif, berani bertanggung jawab, kepekaan terhadap keadilan sosial dan solidaritas, peka terhadap batas-batas toleransi masyarakat, memiliki harga diri, dan nalar secara ijtihad.

Kesinambungan antara pembimbing (orang tua), pendidik (tutor) dalam memberikan pendidikan sejak dini. Dalam prakteknya kelompok bermain tentu saja harus menerapkan prinsip dasar pembelajaran yang harus dipenuhi, salah satu prinsipnya yaitu bermain sambil belajar. Prinsip bermain sambil belajar sangat mengutamakan kegiatan bermainnya daripada belajarnya artinya bahwa kegiatan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) lebih didominasi oleh kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak dan sebaliknya bukan kegiatan yang membosankan bagi anak bahkan menyakitkan bagi anak.

Tujuan penerapan prinsip bermain sambil belajar bagi anak usia dini salah satunya adalah untuk menstimulasi otak anak dalam jangka panjang agar dalam memorinya selalu dipenuhi oleh kegiatan-kegiatan yang memberi kesan positif dan tentunya menyenangkan bagi anak. Tujuan bermain tersebut pada dasarnya diarahkan untuk mengembangkan multiple intelligences anak. Anak adalah individu unik yang mempunyai potensi, kemampuan dan kebolehan tersendiri. Menurut Howard Gardner terdapat delapan kemampuan intelektual pada anak yaitu: “Verbal (bahasa), logika (matematika), visual (spasial), fisik (kinestetik), musikal (ritme), interpersonal, intrapersonal dan naturalis” Sebagai sebuah satuan PAUD Daarul Pikri Kota Cimahi, telah menyelenggarakan pendidikan bagi anak guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Tujuan umum penyelenggaraan taman bermain ini pada hakikatnya adalah sama dengan tujuan pendidikan anak usia dini, yaitu untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta bagi anak usia tiga tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar. Berkaitan dengan hal tersebut proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh PAUD Daarul Pikri Kota Cimahi, sedikit banyak akan turut menentukan pertumbuhan dan perkembangan potensi anak kedepannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengambil judul kajian penelitian "Implementasi Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Intelligences pada Pendidikan Anak Usia Dini".

### **RUMUSAN MASALAH**

"Bagaimana penerapan prinsip bermain sambil belajar dalam mengembangkan multiple intelegencia anak usia dini di PAUD Daarul Piqri kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan"

### **B. KAJIAN TEORI**

#### **1. Konsep Bermain Sambil Belajar**

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi anak-anak, dalam kamus besar bahasa Indonesia yang diterbitkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan memberikan pengertian bahwa bermain asal kata dari main yang artinya "melakukan permainan yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat permainan atau tidak", dalam pengertian lain dijelaskan lebih lanjut bahwa bermain adalah "melakukan perbuatan untuk besenang-senang dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak".

Masa anak merupakan masanya bermain. Bermain ialah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak dini usia, dengan menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.(Direktorat PADU, 2002 : 6) Sebagaimana

diungkapkan oleh Solehuddin (2000 : 85) bahwa : “Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel, semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut itu semakin merupakan bermain”.

Alasan tersebut dikarenakan : Pertama, bermain itu sifatnya sukarela, karena bermain dilakukan atas keinginan dan kemauan anak. Kedua, bermain itu sifatnya spontan karena bermain dilakukan tanpa perencanaan sebelumnya. Ketiga, kegiatan bermain terarah ke dalam proses bukan hasilnya, yang menjadi sasaran kegiatan bermain adalah peristiwa atau kegiatan bermainnya itu sendiri dan bukan hasilnya. Keempat, kegiatan bermain itu memiliki intrinsic reward, anak yang bermain akan senang atau bahagia disaat ia dapat melakukan apa yang ingin ia lakukan. Kelima, keterlibatan aktif pada pihak anak baik fisik maupun mental. Keenam, bermain itu sifatnya fleksibel dan choiceful, anak yang bermain mempunyai kesempatan yang bebas untuk memilih kegiatan bermain apa saja yang ia inginkan.

## 2. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar akan terjadi sepanjang manusia itu hidup atau dengan kata lain sepanjang manusia itu masih memenuhi kebutuhannya. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dari berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Hintzman (Sukmara, 2005: 46) menyatakan, “Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut”. Sementara itu Morgan (Sobur, 2003: 219) merumuskan, “Belajar adalah suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu”.

## 3. Konsep Multiple Intelligences

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Ace Suryadi (2009: 66) menjelaskan bahwa: Para ahli neorolog mengemukakan bahwa saat anak dilahirkan ia sudah di bekali dengan struktur otak yang lengkap, namun baru mencapai kematangannya setelah di luar kandungan. Bayi lahir sudah dibekali dengan milyaran neuron di dalam ataknya. Neuron ini dibentuk saat janin hanya berukuran 8 ons.

Sel-sel neuron tumbuh, bermigrasi, berhubungan, menyusun dan menciptakan jalan atau yang disebut dengan proses perkawatan (wiring) dalam otak. Proses wiring akan makin bertambah kuat dan membentuk pada bagaimana cara berpikir, merasa bersikap, berperilaku, dan belajar bila neuron-neuron ini di rangsang”.

Hasil penelitian tersebut diatas terus berkembang untuk menemukan wacana baru dalam upaya mencerdaskan anak bangsa. Memiliki buah hati yang sehat dan cerdas menjadi dambaan setiap orang tua. Dari generasi yang sehat dan cerdas diharapkan menjadi tonggak kemajuan bangsa. Hal ini menjadi tanggung jawab tama orang tua yang merupakan orang terdekat bagi anak. Namun untuk merealisasikan tidaklah begitu mudah, karena yang dibutuhkan tidak hanya pemenuhan kebutuhan secara materi, tetapi juga mental dan social. Yang lebih penting lagi, kemauan dan pengetahuan orangtua untuk dapat melakukan semua upaya itu sejak merencanakan kediran anak itu tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang mandiri.

Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini. Multiple Intelligences atau multi kecerdasan (kecerdasan jamak) merupakan teori yang dikemukakan oleh Dr. Howard Gardner pada tahun 1983. Teori Multiple Intelligences atau kecerdasan jamak dikembangkan Gardner berdasarkan pandangannya bahwa kecerdasan pada saat sebelumnya hanya dilihat dari segi linguistik dan logika.

### **C. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Menurut Poerwandari (1998) menyatakan “Bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara , catatan lapangan, gambar, foto rekaman video dan lain-lain. Dengan populasi sampel 8 Orang, 1 penyelenggara, 3 tutor dan 4 orang siswa.

#### **D. HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran anak usia dini pada umumnya menggunakan prinsip bermain sambil belajar, pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan multiple intelegencie nak usia dini, Pembelajaran yang diterapkan dalam mengembangkan multiple intelegenci khususnya di PAUD darul Fikri mengembangkan 9 multiple intelegencie, Keberhasilan mengembangkan multiple intelegencie anak dibantu dengan Alat Permainan Educatif (APE) yang dapat menunjang anak untuk mengembangkan multiple intelegencie secara maksimal dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada umumnya selalu menggunakan strategi teknik dan metoda dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, beragam metoda digunakan yang disesuaikan dengan kebutuhan atau disesuaikan dengan materi pembelajaran namun pada umumnya di Pendidikan anak Usia dini metoda yang sering digunakan adalah metoda bermain hal ini karena prinsip dalam PAUD adalah bermain sambil belajar, Ibu Nurhafsyah Jamilah sebagai Kepala Sekolah menjelaskan, Banyak metode yang bisa diterapkan disekolah akan tetapi metode ini lebih tepat diterapkan untuk pendidikan anak usia dini khususnya disekolah yang kami kelola.

Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat yang disebut masa emas (golden ege). Dengan cara ini maka dapat mengembangkan multiple intelegenci anak dengan pembelajaran yang menyenangkan akan merangsang multiple intelegenci anak yang dimiliki setiap anak. Sebagaimana diungkapkan oleh Solehuddin (2000 : 85) bahwa : “Bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel, semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut itu semakin merupakan bermain” juga

disampaikan oleh Direktorat PAUD bahwa : "Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak dini usia, dengan menggunakan strategi, metode, materi/ bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya"

Konsep yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah konsep bermain sambil belajar sesuai dengan yang disampaikan oleh ibu Cucu Khodijah selaku guru PAUD darul Fikri bahwa konsep yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini menggunakan metode bermain sambil belajar, hal ini karena akan menjadi salah satu faktor stimulus pada kecerdasan anak, sejalan dengan pendapat menurut (Dworetzky, 1990: 395) dalam Moeslichatoen (2004: 31), yaitu: Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak (motivasi intrinsik) karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh, tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan (pengaruh positif), bukan dikerjakan sambil lalu dan tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura, cara/ tujuan bermain lebih diutamakan daripada tujuannya karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan, kelenturan karena bermain merupakan perilaku yang lentur dan kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Dalam penelitian ini peneliti melihat beberapa hasil dari penerapan metoda bermain sambil belajar mengembangkan multiple intelegence anak terutama multiple intelegence Visual-spatial, Logika - matematika, Emosi intra-personal nya yang sering sekali muncul.

Berdasarkan hasil di atas berikut peneliti paparkan beberapa hasil dari penerapan bermain sambil belajar dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak usia dini.

1. Rajib yan nugraha lahir pada tanggal 13 Agustus 2007 anak dari Asep syarif dan Nila supiyadi, ayahnya bekerja sebagai bagian keuangan sebuah Hotel Di Bandung, sebelum tutor menerapkan prinsip bermain sambil belajar dia selalu kurang mampu menyusun puzzle dan kurang percaya diri, setelah tutor menerapkan bermain

sambil belajar multiple intelegencinya mulai muncul yaitu verbal dan visual-spasialnya interpersonal.

2. Keysa safitunnajah lahir di Cimahi tanggal 28 april 2008 anak dari Nandang dan lin bekerja sebagai tukang,sebelum dia mengikuti metoda bermain sambil belajar dia tidak bisa merangkai dan menghitung mainan,namun setelah dia mengikuti metoda bermain sambil belajar kecerdasan Logika-matemaiknya mulai terlihat saat dia di suruh tutor untuk merangkai bunga, tangkai dan daun, kemudian dia sudah bisa menghitung jumlah gambar dan mainan ,orang tua nya sangat senang karena Keysa selalu menghitung setiap benda yang membuat dia tertarik.
3. Nurul aisyah cimahi 3 april 2007 lahir dari orang tua bernama Yusep kurnia dan mulyanti, keduanya bekerja sebagai karyawan sebuah pabrik di Cimahi ,selama dia pembelajaran di kelas A di PAUD Daarul Piqri dia terlihat egois dan selalu ingin menang sendiri ,tapi dia tidak mampu mencurahkan apa yang di inginkan. Namun setelah tutor berusaha mengajak berbicara sering dan sering mengajak bermain akhirnya kecerdasan emosi interpersonalnya mulai nampak. Dia selalu bekerjasama dan berbicara dengan teman sebayanya tentang apa keinginannya, serta bisa mengendalikan emosi egoisnya. Di lingkungan sekitarnya dia mulai bergaul dengan anak yang lebih tua serta bisa mengungkapkan perasaan tentang keinginan dan cita-citanya.
4. Badai Wahyudin lahir di Cimahi 7 agustus 2007 ayah bernama Nanang dan ibu bernama Heni Seheni, ayahnya bekerja sebagai PNS, Badai seorang anak yang cerdas ,namun kurang mandiri dia selalu ingin di temani oleh ibunya apabila sedang di dalam kelas, tutor PAUD selalu mencoba mengajak Badai untuk bermain dengan tutor dan teman-temannya,tutor selalu bercerita dengan APE boneka panggung yang menceritakan seorang anak yang berani dan mandiri, tutor selalu memberikan contoh melalu sikap dan permainan permainan kepada Badai dan anak-anak yang lain, lambat laut Badai mulai berani di kelas tanpa di temani ibunya. Di rumah pun Badai sudah berani untuk pergi ke warung sendiri tanpa di tamani ibu atau ayah bahkan kakaknya.

## E. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bahwa penerapan metoda bermain sambil belajar dalam mengembangkan intelegence anak usia dini sangat efektif dilakukan di tinjau dari Penerapan Strategi dan Efektifitasnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Djudju Sudjana, , (2004); *Pendidikan Non Formal*, Achmadi, A. dan Nurboko, C. 2003. Metodologi Penelitian. Jakarta : Bumi Aksara.
- Amal, B. K. *Pendidikan Anak di Usia Dini*. [Online]. Tersedia: [http://www.waspada.co.id/serba\\_serbi/pendidikan/artikel.php?article\\_id=67766](http://www.waspada.co.id/serba_serbi/pendidikan/artikel.php?article_id=67766). [28 Juni 2006].
- Anggota IKAPI. 2003. *Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003*. Bandung : Fokusmedia. 2005. *Undang-Undang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional No. 25 Tahun 2004*. Bandung : Fokusmedia
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas PADU. 2003. *Pedoman Rintisan Kelompok Bermain*. Bandung : Depdiknas.
- UPI. 2006. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : UPI.