



JURNAL PENELITIAN

Volume 18, Nomor 1, 2024 (74-94)

<http://dx.doi.org/10.21043/jp.v18i1.28504>

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian>

PENINGKATAN KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI BERBASIS TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

Retno Susilowati

retnosusilowati@iainkudus.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Kudus, Kudus, Indonesia

Novita Pancaningrum

novitapanca@iainkudus.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Kudus, Kudus, Indonesia

Abstract

The study purposes are to describe the learning process using information and communication technology to increase early childhood multiple intelligences. Technology cannot be separated from our lives these days, so researcher want to see how the technology help to increase multiple intelligences in the PAUD Halimatus Sa'diyah Kudus. The multiple intelligences are Logical-Mathematical Intelligences, Linguistic-Intelligences, Interpersonal Intelligences, Visual Spatial-Intelligences, Musical Intelligences, Bodily-Kinaesthetic Intelligences, Intrapersonal Intelligences, naturalist Intelligences, and existential Intelligences. This Multiple Intelligences reaches the top of the grow, when they are in the golden ages, in early childhood time. The research method used Qualitative research. Researchers interview The Headmaster, the teacher and the parents. The result are teachers use cell phones in their studies, teachers also use laptops to teach gymnastics and video stories according to the themes they are taught. The barrier to this research is that the equipment used is not yet provided by the school. The device is still the personal property of the teacher. Besides, children who is allowed to use their parents' cell phones at home, they will try to borrow teacher's

gadget. When the teachers teach them how to use gadget in perfect time, they will use to with these rules and learn calmly.

Keywords: *Multiple Intelligences, Early Childhood, Learning Technology*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses belajar menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kecerdasan majemuk di masa kanak-kanak. Teknologi tak bisa lepas dari kehidupan saat ini, maka peneliti ingin melihat bagaimana teknologi tersebut bisa membantu meningkatkan kecerdasan majemuk di PAUD Halimatus Sa'diyah Kudus. Kecerdasan majemuk yang ingin dikembangkan adalah kecerdasan logis matematis, kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan eksistensial. Kecerdasan majemuk ini mencapai tingkatan maksimal saat dikembangkan di usia emas saat mereka adalah anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Para peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah, guru dan orang tua. Hasilnya adalah guru menggunakan gadget dalam studi mereka, guru juga menggunakan laptop untuk mengajar gimnastik dan cerita video sesuai dengan topik yang diajarkan. Kendala untuk penelitian ini adalah bahwa peralatan yang digunakan belum disediakan oleh sekolah. Peralatan masih menjadi milik pribadi guru. Selain itu, anak-anak yang terbiasa dengan rumah diizinkan untuk menggunakan gadget orang tua mereka maka disekolah, mereka akan berusaha meminjam gadget guru mereka. Dengan mengajari tentang bagaiman aturan penggunaan gadget dan bagaiman mempergunakan gadget sesuai dengan kebutuhan, membuat anak-anak terbiasa patuh pada aturan tersebut dan mereka bisa belajar dengan tenang.

Kata kunci: Kecerdasan Majemuk, Anak Usia Dini, Teknologi Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perubahan banyak terjadi akibat dampak adanya revolusi industri 4.0, termasuk pendidikan anak usia dini. Teknologi bermanfaat untuk pembelajaran anak usia dini, terutama dalam hal pengembangan kecerdasan majemuk. Menurut Brig, peralatan fisik yang digunakan untuk belajar dinamakan media, misalnya: media cetak dan elektronik seperti buku, majalah, film, gadget, video dan masih banyak lagi.¹ Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses komunikasi; seringkali terjadi penyimpangan, pembiasaan, dan kesalahfahaman selama proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat untuk mengatasi kesalahan komunikasi dan membantu proses belajar menjadi lebih serasi dan menerima informasi dengan lebih baik. Manfaat Media Pembelajaran adalah menyampaikan materi, membuat pembelajaran mudah dipahami dan menyenangkan, proses pembelajaran sangat interaktif, efektif dan efisiensi, kualitas belajar meningkat, memungkinkan pembelajaran dimanapun dan kapanpun, meningkatkan sikap positif mengenai materi dan pembelajaran, dan menjadikan guru memiliki sikap positif dan produktif.²

Media yang dipilih harus jelas, fungsional, spesifik, dan benar-benar menggambarkan perilaku peserta didik; media harus sesuai dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Aspek materi sangat penting saat memilih media yang tepat untuk digunakan karena akan memengaruhi hasil pembelajaran peserta didik. Disamping itu, keadaan peserta didik sebagai subjek belajar, seperti umur, intelegensi, dan keterampilan kognitif mereka harus menjadi perhatian guru. Media pembelajaran harus sesuai dengan usia, kecerdasan, kapasitas, latar belakang budaya, lingkungan dan

¹ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, and Tenti Novela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 28–31.

² Isran Rasyid Karo-Karo S and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM Jurnal Pendidikan Dan Matematika* VII, no. 1 (2018): 91–96.

pendidikan anak. Guru harus mempertimbangkan ketersediaan media di sekolah atau kemampuan guru untuk membuat media mereka sendiri untuk digunakan. Meskipun media terkadang dianggap sesuai untuk digunakan di kelas, guru tidak akan dapat menggunakan media pembelajaran tersebut jika media tersebut tidak tersedia di sekolah. Media yang dipilih memudahkan dalam penyampaian materi apa yang akan disampaikan kepada peserta didik secara efektif dan efisien, sehingga tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal. Selain itu, seimbang dengan biaya yang dikeluarkan.

Metode pendidikan yang dikenal sebagai kecerdasan melihat perkembangan anak secara keseluruhan, bukan hanya satu aspek yang berkembang secara bertahap atau sebaliknya dengan kecepatan perkembangan yang berbeda. Howard Gardner mengemukakan istilah *multiple intelligences*. Kecerdasan adalah kemampuan manusia yang berasal dari faktor biologis dan psikologis manusia untuk memproses jenis informasi tertentu. Kecerdasan adalah kemampuan menyelesaikan masalah atau membuat sesuatu berdasarkan latar budaya atau komunitas tertentu.³ Menurut Gardner, setiap orang pada dasarnya cerdas. Masing-masing dari mereka memiliki setidaknya sembilan kecerdasan dasar, seperti (1) kecerdasan linguistik, (2) kecerdasan interpersonal, (3) kecerdasan visual spasial, (4) kecerdasan intrapersonal, (5) kecerdasan kinestetik, (6) kecerdasan logis matematis, (7) kecerdasan musikal, (8) kecerdasan naturalis, dan (9) kecerdasan eksistensial.

Rohman dan Susilo dalam Priyanti dan Haryanto menyatakan bahwa guru menggunakan teknologi untuk menjadi

³ Dinda Berliana and Cucu Atikah, "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1108–17, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>.

peralatan yang membantu pada saat kegiatan pembelajaran.⁴ Sedangkan menurut Ardiana, TIK bisa diperkenalkan kepada guru dengan melakukan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk kegiatan sosialisasi.⁵ Artikel Fitriani juga membahas mengenai Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran di PAUD.

B. Pembahasan

1. Kajian Teori

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu jenis pendidikan pada anak yang masih diusia dini untuk melatih pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik kasar dan halus), kecerdasan (kreativitas, pikiran, emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku dan agama), bahasa dan komunikasi sesuai ciri dan tahap perkembangan pada anak usia dini.⁶ Pembelajaran pada anak usia dini harus memiliki prinsip (1) Semua anak membawa semua pengetahuan yang mereka miliki ke dalam pengalaman baru. Pembelajaran harus memberikan pengalaman belajar untuk membuat pengetahuan baru. (2) Untuk menjamin pengembangan anak, aktivitas pembelajaran yang menantang akan membuat kita memahami apa yang mereka alami. (3) Belajar dengan cara bermain, atau belajar dengan cara bermain, anak berkesempatan untuk melakukan eksplorasi, menemukan hal-hal menarik, dapat mengekspresikan dan mengenali perasaan mereka, dapat berkreasi sesuai imajinasi mereka, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Bermain juga dapat membantu mereka

⁴ Endang Priyanti and Haryanto Haryanto, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menunjang Pembelajaran Di PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4585–98, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>.

⁵ Reni Ardiana, "Implementasi Media Berbasis TIK Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini," *Murbum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 103–11, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>.

⁶ Siswanto Siswanto et al., "Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses," *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2019): 35–44, <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>.

mengenali diri, tempat tinggal, dan lingkungan mereka. (4) Alam bisa dijadikan sumber pembelajaran yang tak terbatas bagi anak-anak untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dalam proses memperoleh pengetahuan. (5) Setiap sensor anak akan merespon rangsangan atau stimulan yang diterima, sehingga pembelajaran harus memberikan stimulan yang dapat merangsang setiap sensor anak. (6) Belajar keterampilan yang dapat membantu menghadapi hidup mereka di masa depan. Anak usia dini dididik untuk menjadi mandiri dan bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri. Misalnya, mereka diajarkan untuk memasak, minum, dan memakai sepatu sendiri. Sesuai dengan tingkatan usia mereka. (7) Belajar dari pengalaman. Pembelajaran peserta didik aktif membuat anak-anak ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan belajar banyak hal baru.⁷

Menurut Cahyanto dalam Priyanti, pengembangan teknologi pembelajaran memiliki lima bidang garapan (kawasan). Bidang-bidang ini terdiri dari desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Salah satu hubungan antara teknologi pembelajaran dan pemanfaatan TIK adalah bahwa yang pertama menggunakan proses dan sumber pembelajaran, dan yang kedua menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mendukung belajar.⁸ Dalam penelitian ini, Teknologi informasi dan komunikasi efektif mengembangkan potensi kecerdasan majemuk.

a. Kecerdasan Linguistik (*Linguistic-Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang pertama adalah Kecerdasan linguistik (*Lingusitic-Intellegences*). Anak usia dini mengembangkan kecerdasan berbicara dan menulis. Ketika mereka mengikuti kelas moralitas, anak-anak ditugasi membuat cerita berdasarkan tema. Dengan menggunakan sumber cerita yang tersedia di perpustakaan atau buku yang dimilikinya. Anak-anak diminta untuk mencari buku

⁷ Siswanto et al.

⁸ Siswanto et al.

cerita dan membacanya. Setelah mereka membacanya, mereka diminta untuk menceritakan isi buku. Menurut Suparno dalam Berliana, Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk mengolah kata dan menggunakannya secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Ini berlaku bagi mereka yang menulis puisi, editor, jurnalis, sastrawan, dan aktor. Kemampuan ini terkait dengan perkembangan bahasa secara keseluruhan. Kecerdasan linguistik sangat memperhatikan perbedaan fungsi bahasa (pragmatik), ritme dan suara ungkapan kata (fonologi), dan aturan yang ada di antara kata (semantik).⁹

b. Kecerdasan Logis-Matematis (*Logical-Mathematical Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang kedua adalah kecerdasan logis-matematis (*Logical-Mathematical Intelligences*). Kecerdasan ini termasuk kemampuan ilmiah. Peserta didik diminta untuk mengelompokkan berbagai cara bertetangga yang baik ke dalam kategori yang mudah dipahami sebagai contoh pembelajaran akidah akhlak tentang hormat kepada tetangga. contohnya: saling hormat, rukun, dan bertenggang rasa. Musfiroh dalam Berliana menyatakan bahwa Seseorang yang sangat logis dan matematis biasanya menyukai angka-angka, senang menghitung, mudah mengingat angka dan skor, menikmati permainan yang menggunakan strategi seperti catur atau game strategi, dan senang menghabiskan waktu mengerjakan teka-teki logika atau kuis asah otak.¹⁰

c. Kecerdasan *Visual-Spasial* (*Visual-Spatial Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang ketiga adalah kecerdasan visual spasial (*Visual Spatial-Intelligences*). Dengan kecerdasan ini, peserta didik bisa diajak untuk bereksperimen dan mengekslore imajinasi, dengan melakukan percobaan sederhana dengan bermain bayangan objek. Di sini, guru terlibat aktif dalam pembelajaran. Seperti proses

⁹ Berliana and Atikah, "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran."

¹⁰ Berliana and Atikah.

syuting, mereka berfungsi sebagai sutradara. Guru menjalankan peran sebagai fasilitator dengan membantu mempersiapkan proses pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran. Keberhasilan penerapan kecerdasan majemuk ini sangat dipengaruhi oleh persiapan guru. Menurut Nita, Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk menggambarkan dunia visual spasial seperti membaca peta, posisi ruang, dan bayangan imajiner dalam pikiran. Kecerdasan visual spasial itu peserta didik memiliki kemampuan dalam hal keseimbangan, warna, garis, bentuk, dan ruang. Thomas Armstrong menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki kecerdasan spasial memiliki karakteristik mampu memberikan gambaran visual yang jelas ketika mereka memikirkan sesuatu; mudah membaca peta, grafik, dan diagram; mudah menggambar sosok orang atau benda yang persis aslinya; senang melihat film, slide, atau foto; menikmati melakukan teka-teki jigsaw, maze, atau kegiatan visual lainnya; sering melamun dan membuat konstruksi tiga dimensi yang menarik.¹¹

d. Kecerdasan Musikal (*Musical Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang keempat adalah kecerdasan musikal (*Musical Intelligences*). kemampuan seseorang untuk bernyanyi, bermain alat musik, dan mengubah lagu dan musik. Dibawa ke ruang laboratorium, guru memutar film dan meminta peserta didik memerhatikannya. Setelah film selesai, guru menjelaskan materi pelajaran yang berkaitan dengan ceritanya. sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran. Guru mengatakan bahwa anak-anak usia dua hingga tiga tahun terus berada pada taraf menyukai, menikmati, dan meniru. Apalagi ketika guru mengajak anak-anak bernyanyi. Anak-anak usia 3-4 tahun tidak hanya menikmati dan menirukan lagu, tetapi juga dapat mengekspresikan diri melaluinya. Anak TK yang

¹¹ Dia Nita, Wisnu Bayu Murti, and Zakiyah Isnawati, "Kecerdasan Majemuk Dan Implikasinya Dalam Pendidikan," *Jurnal Psikologi* 6, no. 1 (2019): 22–32.

cerdas musikal (usia 4-6 tahun) mulai mampu menilai nyanyian (ketepatan dan kesumbangan nada), menyinkronkan nada dengan gerak, menangkap suasana lagu, dan mengatur suara saat menyanyi. Menurut Nita, Kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati berbagai bentuk musik dan suara termasuk kemampuan untuk memainkan alat musik, menyanyi, mencipta lagu, dan menikmati lagu, musik, dan nyanyian. Kecerdasan musik juga meliputi kemampuan untuk mengamati, membedakan, mengarang, dan membentuk bentuk musik, serta kepekaan terhadap ritme, melodi, dan intonasi dari musik yang dimainkan.¹²

e. Kecerdasan Kinestetik (*Bodily-Kinaesthetic Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang kelima adalah kecerdasan kinestetik (*Bodily-Kinesthethic Intellegence*). Kemampuan seseorang untuk menggunakan tubuhnya untuk mengungkapkan emosi dan mengatur permainan, baik dengan alat atau tanpanya, dikenal sebagai kecerdasan tubuh-kinestetik. Salah satu contoh implementasi kinestetik adalah ketika guru meminta peserta didik melakukan sholat sunah dhuha saat mereka belajar bab fiqih. Semua peserta didik berlomba-lomba untuk mempraktekkannya dengan benar. Menurut Berliana, Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik biasanya bergerak dan aktif; mereka mudah dan cepat mempelajari keterampilan fisik; mereka senang berolahraga, membuat kerajinan, dan menggunakan gerakan untuk membantu mengingat berbagai hal; dan mereka senang meniru gerak atau ekspresi teman-temannya.¹³

f. Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang keenam adalah (*Interpersonal Intelligences*). Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk

¹² Nita, Murti, and Isnawati.

¹³ Berliana and Atikah, "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran."

memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman ini. Ini termasuk kemampuan untuk memahami suasana hati, kehendak, motivasi, sifat, dan keinginan seseorang, serta kemampuan untuk mengendalikan diri dan hidup bersama orang lain. Menurut Berliana, Seseorang yang kecerdasan interpersonal dapat memperhatikan perasaan orang lain dan cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain, yang membuatnya mudah bersosialisasi dengan lingkungannya. Selain itu, Selain itu, kecerdasan sosial ini mencakup keterampilan seperti mengorganisasi, menangani konflik, memimpin, dan mendapatkan simpati dari teman temannya.¹⁴

g. Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang ketujuh adalah kecerdasan intrapersonal (*Intrapersonal Intellegences*). Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk memahami diri sendiri dan menjadikan dirinya sosok yang mandiri dengan cara intrapersonal dengan cara yang tenang sehingga mereka dapat berkonsentrasi untuk memahami pelajaran. Mereka juga dapat peka terhadap perasaan mereka sendiri. Ia mungkin mampu membedakan kekuatan dan kelemahan dirinya sendiri. Seorang anak yang cerdas ini suka berintrospeksi, mengoreksi kelemahannya, dan mencoba untuk memperbaiki diri. Beberapa orang lebih suka merenung, berbicara dengan diri mereka sendiri, dan tetap tenang dan sendirian.¹⁵

h. Kecerdasan Naturalis (*Naturalist Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang kedelapan adalah kecerdasan naturalis (*Naturalis Intelligences*). kecerdasan seseorang terhadap flora dan fauna lingkungannya. Kecerdasan naturalis menunjukkan minat dan cinta terhadap makhluk hidup, termasuk tumbuhan, hewan, dan kekayaan alam semesta. Pada proses pembelajaran, peserta

¹⁴ Berliana and Atikah.

¹⁵ Berliana and Atikah.

didik memiliki kecenderungan untuk belajar dengan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Peserta didik senang berada di lingkungan alam yang terbuka, seperti pantai, gunung, cagar alam, atau hutan.¹⁶

i. Kecerdasan Eksistensial (*Existential Intelligences*)

Kecerdasan Majemuk yang kesembilan adalah kecerdasan eksistensial (*Existential Intelligences*). kemampuan manusia untuk memahami masalah yang abstrak mengenai keberadaan, makna, dan tujuan hidup peserta didik dengan kecerdasan eksistensial sangat ingin tahu dan ingin tahu. Pada dasarnya, peserta didik sering mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban atas hakikat manusia.¹⁷

2. Hasil Penelitian

Persiapan pembelajaran kecerdasan majemuk di PAUD Halimatus Sa'diyah, antara lain Pendidik menerapkan pendekatan pembelajaran majemuk. Ada dua cara yang dilakukan untuk mempersiapkan pelajaran ini: tertulis atau tidak tertulis. Persiapan tertulis meliputi perencanaan pelajaran, yang mencakup membuat RKH dan menyiapkan bahan untuk pelajaran. Persiapan tidak tertulis meliputi persiapan mental, penguasaan bahan, dan hal-hal lainnya. Dengan menggunakan kecerdasan majemuk peserta didik, optimalisasi kecerdasan dalam pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dapat dicapai. hal tersebut sebagaimana yang diterapkan di PAUD Halimatus Sa'diyah yaitu:

a. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan linguistik (*Lingusitic-Intellegences*).

Menurut Nikolopoulou dalam Khairiyah, Teknologi Informasi membantu pembelajaran bahasa awal dengan berbagai

¹⁶ Berliana and Atikah.

¹⁷ Berliana and Atikah.

cara, menggunakan gambar sebagai penjelas nama benda, menulis kata kata sederhana, mengenalkan nama, dan tanggal, melatih menulis huruf, menghubungkan kata dengan suara atau gambar, dan meningkatkan kesadaran fonologis (untuk penggunaan kata tertulis, bahasa lisan, dan kosa kata).¹⁸

Guru PAUD Halimatus Sa'diyah dalam melaksanakan pembelajaran melakukan kegiatan agar peserta didik lebih bergairah atau senang dalam belajarnya, maka mereka harus kreatif dan inovatif. Mereka berusaha memberikan pendidikan dengan kualitas tinggi dan mengedepankan Akhlakul Karimah. Hal ini merupakan langkah yang dilaksanakan untuk menyiapkan generasi muslim yang utuh, yaitu generasi yang beriman, berilmu, dan mengamalkan ilmunya dalam kehidupan sehar-hari. Pengembangan kecerdasan majemuk yang dilakukan guru PAUD Halimatus Sa'diyah adalah mengintegrasikan kecerdasan majemuk ke dalam pembelajaran tematik. Ini mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan metode, materi atau topik, sumber daya, dan evaluasi. Anak diajak berlatih menulis dengan menyiapkan print gambar dan tulisannya untuk ditiru tulisannya oleh anak.

b. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan logis matematis (*Logical-Mathematical Intellegences*).

Game edukasi meningkatkan kemampuan matematika anak dan kecerdasan logika matematika mereka karena mengajarkan mereka angka atau perhitungan matematika dasar.¹⁹ Kemampuan ilmiah adalah komponen dari kecerdasan ini. Guru memberikan stimulus dari berbagai macam, mulai dari mengkategorikan barang-

¹⁸ Fisna Khairiah et al., "Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi Untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023): 77–83, <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no1.a6628>.

¹⁹ Nuning Dwi Puspitaningrum, Minah Minah, and Ihda Hafnita, "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Game Edukasi Di TK Aisyiyah Bustanul Afthal VII Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tuntas* 1, no. 3 (2023): 222–27, www.fsct.modares.ac.ir.

barang berdasarkan warna, bentuk, dan fungsinya. Bagi anak di PAUD Halimatus Sa'diyah, menyusun benda kecil ke besar adalah sesuatu yang mereka sukai lakukan. Di usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan berpikir yang mencakup pengukuran dan pengimbangan. Anak-anak berusia tiga tahun mulai menyadari konsep pola tertentu, misal Guru membuat gambar kancing yang diprint contoh dengan pola biru, merah, kuning, dan hijau. Anak-anak pada usia ini dapat meniru susunan kancing dengan pola yang sama seperti yang digunakan pada contoh lembar gambar kancing contoh.

c. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial (*Visual-Spatial Intellegences*).

Game edukasi dipandang mampu menstimulasi perkembangan visual spasial pada anak usia dini.²⁰ Di PAUD Halimatus Sa'diyah, Guru menggunakan Video Youtube yang berisi game edukasi untuk didiskusikan dengan anak. Guru juga memutar video senam untuk ditirukan gerakannya. Dengan melihat secara langsung gambar orang senam, anak bisa menirukan Gerakan senam. Anak juga diajak melihat video dengan tema pembelajaran jauh dekat, besar kecil untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

d. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan musikal (*Musical Intellegences*).

Bermain menggunakan media yang menggunakan aplikasi teknologi sederhana, seperti *game* yang berupa *game* musik, atau alat yang digunakan untuk belajar seni, khususnya bermain musik, dikenal sebagai peningkatan kecerdasan dengan menggunakan media gadget. Karena ada hal baru dalam pembelajaran yang

²⁰ Mistria Harmonis et al., "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3578–89, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>.

meningkatkan kecerdasan musik anak-anak, aplikasi, atau game musik, akan menyenangkan.²¹ Kemampuan peserta didik untuk bernyanyi, bermain alat musik, dan menggubah lagu dan musik tidak muncul begitu saja. Peserta didik melalui proses pembelajaran, mereka diajak ke menonton film dan mendengarkan musik. Setelah film selesai, guru menerangkan materi pelajaran dengan mencarikan link YouTube untuk film Anak Sholih dan menunjukkannya kepada peserta didik, yang merasa lebih senang dengan materi pembelajarannya. Saat pemutaran film, mereka juga mendengarkan dan ikut bernyanyi. Kecerdasan musik mereka menjadi berkembang.

Guru mengatakan bahwa anak-anak usia dua hingga tiga tahun menyukai bermain, menikmati mendengarkan teman temannya bernyanyi, dan meniru saat di rumah. Apalagi ketika guru mengajak anak-anak bernyanyi, anak-anak usia tiga sampai empat tahun senang menirukan dan mengekspresikan diri melalui lagu. Anak usia empat sampai enam tahun yang memiliki kecerdasan musical, mulai mampu menilai nyanyian seperti tepat tidaknya nada dan atau sumbang tidaknya suara, menyinkronkan nada dengan gerak, menangkap suasana lagu, dan mengatur suara saat menyanyi. Pendidikan di PAUD Halimatus Sa'diyah, Guru melihat bahwa kemampuan untuk mempersepsi bentuk musikal dirangsang dengan menggunakan permainan tebak nada, tebak suara, tebak gerak, dan tebak lagu, bahkan permainan melanjutkan lagu, dan dilakukan dengan imajinatif. Dengan demikian, kemampuan untuk mengubah bentuk musikal dapat dirangsang dengan membuat lagu spontan dan mengganti syair atau lagu. Kemampuan untuk mengekspresikan bentuk musikal juga dapat dirangsang dengan menyanyikan lagu, orkestra dengan barang bekas, dan lomba bersenandung.

²¹ Harmonis et al.

- e. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*).

Senam irama adalah salah satu stimulasi yang paling baik untuk anak-anak karena peserta didik dengan usia belia sangat suka bergerak. Dengan mengikuti irama musik dan lagu yang menyenangkan, peserta didik dapat mengekspresikan diri mereka.²² Di sini, guru sangat berperan aktif dalam proses belajar mengajar; mereka diibaratkan sebagai sutradara yang membuat cerita sebelum proses syuting, dan kemudian mereka hanya sebagai fasilitator yang menilai proses pembelajaran. Persiapan guru memiliki tanggung jawab cukup besar untuk keberhasilan penerapan kecerdasan majemuk ini. Untuk melaksanakan pembelajaran ini, guru membuka link video senam kapal terbang. Di video tersebut, guru meminta anak meniru gerakan tubuh yang sama seperti yang dilakukan kapal terbang. Ini membutuhkan keseimbangan antara tubuh, kaki, dan tangan. Contoh lain implementasi pembelajaran dengan kinestetik antara lain pada saat proses belajar *fiqih* bab sholat sunah *dhuba*; pendidik menyuruh peserta didik untuk praktek pelaksanaan sholat sunah *dhuba*. Setiap peserta didik maju untuk mempraktekkannya dengan benar. TIK disini digunakan sebelum melaksanakan praktik sholat *dhuba* dengan memutar video bacaan sholat *dhuba* dan gerakannya.

Di PAUD Halimatus Sa'diyah memang agak sulit untuk menerapkan kecerdasan majemuk untuk anak-anak, dikarenakan guru harus multi-talenta dan sarana dan prasarana yang harus ada di dalam kelas, guru-guru harus mengikuti beberapa seminar dan pelantikan. Guru dalam menyampaikan pembelajaran harus mengetahui karakter anak-anak terlebih dahulu, setelah guru mengetahui karakter masing-masing anak guru akan mudah untuk menyampaikan bahan materi pembelajaran, guru dapat mengelompokkan anak menjadi 5 kelompok bagian dan

²² Harmonis et al.

masing-masing 4 peserta didik. Dengan begitu anak akan lebih cepat faham apa yang dijelaskan oleh guru.

f. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal (*Interpersonal Intellegences*).

Anak-anak berusia lima hingga enam tahun dapat menggunakan konten animasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal mereka.²³ Guru mengajarkan anak dapat mengenal melalui nama dirinya; misal: “Ini Naya” sambil meletakkan tangan pada dadanya sendiri, selain itu anak juga dapat diberi pertanyaan tentang nama dari bagian-bagian tubuhnya sendiri dengan memegangnya, misal: “Mana rambutmu? Mana matamu? Mana kakimu?” dan seterusnya setiap kali anak merespon dengan memegang bagian dari tubuhnya yang diminta. Pada Tema Profesi, guru memberikan serial gambar tentang berbagai profesi seperti guru, pedagang, pilot, peternak, polisi, petani, penyanyi, dll di link youtube kemudian anak ditanya “Besok kalau besar pengen jadi apa?” kemudian anak-anak menjawab menurut yang disukai.

Oleh karena itu, kemampuan untuk mengenali diri sendiri, memahami kekuatan dan kelemahan, dan memotivasi diri sendiri adalah hasil dari kecerdasan intrapersonal. Selain itu, kegiatan yang dapat membantu anak belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, seperti perasaan, cita-cita, dan kesukaannya, dapat membantu meningkatkan kecerdasan intrapersonal mereka.

g. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal (*Intrapersonal Intellegences*).

Kegiatan menstimulasi kecerdasan intrapersonal bisa di tingkatan melalui media *mobile application* dengan tema kecerdasan

²³ Sri Bunga Hariyati and Nurhafizah Nurhafizah, “Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 1024–34, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>.

intrapersonal.²⁴ Pada proses pembelajaran, pendidik menerangkan pengertian sholat sunah *rawatib*, waktu pelaksanaannya dan jumlah rekaatnya dengan sambil diperlihatkan video *youtube*. Kemudian peserta didik diminta untuk menjelaskan pengertian salat sunah *dhuba* dan mengetahui jumlah rekaat sholat sunah *dhuba*. Selain itu, guru juga mengasah kecerdasan anak dengan memberikan permainan menanyakan “mau pilih siapa” yang merupakan permainan memilih teman yang disukai. Caranya dengan membuat tanda dan diberikan pada teman yang dipilih. Kegiatan ini mengajarkan peserta didik untuk bersimpati terhadap orang lain.

Dengan guru menanyakan “beri apa ya” ketika anak-anak bermain. Ketika guru-guru memberi tahu ketika anak-anak menang akan diberi hadiah, “beri apa ya” merupakan simbolis memberikan sesuatu yang dibutuhkan oleh orang lain. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan untuk memahami orang lain dan berempati terhadap apa yang dirasakan oleh orang lain. Selain itu, kemampuan berbagi dan berjiwa sosial juga turut di kembangkan melalui permainan ini. Guru akan memberikan pertanyaan yang bisa merangsang anak dengan pertanyaan “andai aku adalah dia” yang merupakan kegiatan untuk bisa berempati terhadap orang lain, merasakan apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh orang lain. Kegiatan ini mengajari anak melihat dari perspektif atau sudut pandang orang lain.

h. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan naturalis (*Naturalist Intelligences*)

Penelitian Aprianti menemukan bahwa Teknologi berupa kartu *Scan Augmented Reality* membantu anak-anak belajar lebih banyak materi dengan tema kehidupan binatang dengan memperkenalkan mereka menggunakan teknologi. Teknologi ini

²⁴ Putri Minasadiyah et al., “Kegiatan-Kegiatan Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Buah Hati* 10, no. 1 (2023): 40–52, <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2045>.

memiliki tampilan visual yang menarik dengan menampilkan objek dua dan tiga dimensi serta menganimasinya seolah-olah ada di lingkungan nyata.²⁵

Guru memperkenalkan alam yang tidak mungkin bisa dibawa ke kelas seperti Binatang, alam, tumbuhan dan banyak lainnya dengan memperlihatkan semua itu di video youtube. Sayangnya PAUD belum memiliki kartu *Scan Augmented Reality* yang akan sangat menyenangkan dalam pembelajaran anak.

i. Pembelajaran TIK untuk meningkatkan kecerdasan eksistensial (*existential Intelligences*)

“Dengan memanfaatkan pendekatan permainan edukasi, anak usia dini dapat belajar secara efektif sambil tetap menjaga keceriaan dan rasa ingin tahu mereka”.²⁶ Guru memberikan banyak permainan dan bersumber dari *Google* dan *Youtube*, yang kemudian dibuat Alat Permainan Edukatifnya, diprint gambarnya, ditonton dan didiskusikan, atau ditirukan gerakannya. Banyak kegiatan pembelajaran yang bersumber dari Teknologi dan Informasi Komunikasi dan dipraktekkan di kelas. Anak-anak sangat menyukai bermain dan belajar. Dengan beraneka ragam permainan dalam pembelajaran membuat anak bergembira, menunggu-nunggu hari sekolah untuk belajar Bersama guru dan temannya. Guru juga mengajak mereka berdiskusi tentang banyak hal dengan video yang diperlihatkan.

²⁵ Kania Aprilianti, Rita Kurnia, and Enda Puspitasari, “Pengaruh Media Scan Cards Augmented Reality Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 3926–35.

²⁶ Patni Patni, Fathul Zannah, and Siti Amisyah, “Pengembangan App Permainan Edukasi Pada Anak Usia Dini (Evolution of Educative Games App for Old Children at This Age)” 2, no. 5 (2024): 73–85.

C. Simpulan

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk Mengembangkan kecerdasan majemuk di PAUD Halimatus Sa'diyah DWP IAIN Kudus yaitu dalam pembelajaran berbasis TIK guru memanfaatkan *handphone* dan laptop. Guru menggunakan laptop untuk mengajarkan senam dengan memperlihatkan video. Selain itu, guru menggunakan youtube untuk memperlihatkan film dan tayangan yang berhubungan dengan tema. Guru juga menggunakan Google untuk inspirasi pembelajaran, menggunakan gambarnya untuk diprint, dan banyak aktivitas lain yang menggunakan Teknologi Informasi dalam pembelajarannya. Peserta didik sangat antusias dan menerima pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, Kania, Rita Kurnia, and Enda Puspitasari. "Pengaruh Media Scan Cards Augmented Reality Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 3926–35.
- Ardiana, Reni. "Implementasi Media Berbasis TIK Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 103–11. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>.
- Berliana, Dinda, and Cucu Atikah. "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1108–17. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>.
- Hariyati, Sri Bunga, and Nurhafizah Nurhafizah. "Pengembangan Video Animasi Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 1024–34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4033>.
- Harmonis, Mistria, Fatrica Syafri, Faizatul Widat, Rumlystiowati Rumlystiowati, and Ninik Agustin. "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3578–89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2070>.
- Indartiwi, Asih, Julia Wulandari, and Tenti Novela. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 28–31.
- Karo-Karo S, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *AXIOM Jurnal Pendidikan Dan Matematika* VII, no. 1 (2018): 91–96.
- Khairiah, Fisna, Delfi Eliza, Erma Erma, and Indah Permata Darma. "Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi Untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini." *Incrementapedia: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini 5, no. 1 (2023): 77–83.
<https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no1.a6628>.

Minasadiyah, Putri, Reski Yulina Widiastuti, Meita Restuning Tyas, Jannatin Masruroh, and Vieka Taghsyana Maghfirah. “Kegiatan-Kegiatan Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Buah Hati* 10, no. 1 (2023): 40–52.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2045>.

Nita, Dia, Wisnu Bayu Murti, and Zakiyah Isnawati. “Kecerdasan Majemuk Dan Implikasinya Dalam Pendidikan.” *Jurnal Psikologi* 6, no. 1 (2019): 22–32.

Patni, Patni, Fathul Zannah, and Siti Amisyah. “Pengembangan App Permainan Edukasi Pada Anak Usia Dini (Evolution of Educative Games App for Old Children at This Age)” 2, no. 5 (2024): 73–85.

Priyanti, Endang, and Haryanto Haryanto. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menunjang Pembelajaran Di PAUD.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4585–98. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>.

Puspitaningrum, Nuning Dwi, Minah Minah, and Ihda Hafnita. “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Game Edukasi Di TK Aisyiyah Bustanul Afthal VII Pekanbaru.” *Jurnal Pendidikan Tuntas* 1, no. 3 (2023): 222–27. www.fsct.modares.ac.ir.

Siswanto, Siswanto, Zaelansyah Zaelansyah, Eli Susanti, and Jeni Fransiska. “Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses.” *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2019): 35–44.
<https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>.