



EDUTAINMENT DALAM PENGEMBANGAN MULTIPLE INTELLIGENCES TEORI HOWARD GARDNER PADA ANAK USIA DINI

Wahyuni Murniati

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Program Pascasarjana

wahyunimpd82@gmail.com

Abstract: *EDUTAINMENT DEVELOP MULTIPLE INTELLIGENCES HOWARD GARDNER THEORY IN THE EARLY CHILDHOOD. There are nine intelligences proposed by Howard Gardner. Nine intelligences include: intelligence language, logical-mathematical, visual-spatial, bodily-kinesthetic, rhythmic-musical, intrapersonal, interpersonal, naturalistic and existential. When speaking of the intelligence then of course it's going to talk about a person's brain. In theory the brain, it is said that the brain will only absorb information if the brain is in a state of happy to get it. Then to condition it, teachers should make learning fun and humanizing learners. Appropriate learning models would improve intelligence learners. The purpose of this research is to know how edutainment increase the pupil multiple intelligences. There's a lot of learning model that makes pupils getting stress and makes the purpose unachievable. This paper was using qualitative method and find out that edutainment can increase the pupil multiple intelligences.*

Keywords: *Multiple Intelligences; edutainment; early childhood*

Abstrak: Terdapat 9 kecerdasan yang dicetuskan oleh Howard Gardner. Sembilan kecerdasan itu antara lain: kecerdasan bahasa, logika-matematika, visual-spasial, jasmaniah-kinestetik, berirama-musik, intrapersonal, interpersonal, naturalistic, dan eksistensial. Jika berbicara

kecerdasan maka sudah tentu itu akan membicarakan tentang otak seseorang. Dalam teori otak, dikatakan bahwa otak hanya akan menyerap informasi jika otak dalam keadaan senang terhadap informasi itu. Maka untuk mengkondisikan hal tersebut, guru harus membuat pembelajaran yang menyenangkan dan memantapkan peserta didik. Model pembelajaran yang tepat tentu akan meningkatkan kecerdasan peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model edutainment dapat meningkatkan kecerdasan majemuk peserta didik. Banyak model pembelajaran yang membuat peserta didik bertambah stress sehingga tidak tercapai hasil yang diharapkan. Maka tulisan ini menggunakan metode kualitatif dan menemukan bahwa edutainment dapat meningkatkan kecerdasan majemuk peserta didik.

Kata kunci: kecerdasan majemuk, *edutainment*, anak usia dini

A. Pendahuluan

Berbicara tentang kecerdasan anak, tentu tidak lepas dari pembelajaran yang dilakukan maupun diterima oleh anak. Sedangkan berbicara tentang pembelajaran maka tentu harus juga membicarakan tentang bagaimana otak anak baik ketika menyerap pembelajaran maupun "menolak" pembelajaran. Kita ketahui bersama bahwa, setiap harinya guru berinteraksi dengan peserta didik selalu berhubungan dengan otak peserta didik bukan dengan lambung mereka. Maka pemahaman guru mengenai otak, serta konsep-konsep belajar yang berhubungan dengan pemuasan otak menjadi sangat penting.

Otak bukanlah elemen tubuh yang statis, yang sudah jadi sehingga tidak bisa berubah. Perubahan otak tidak mungkin terjadi tanpa intervensi serius, sistematis. Potensi otak untuk berubah sangat tak terbatas bahkan tidak terukur (Given, 2007: 16). Dalam hubungannya dengan pembelajaran, terdapat sebuah konsep yang dinamakan dengan *triun brain* dari Paul D Maclean seperti yang dikutip oleh Chatib dalam bukunya yang berjudul kelasnya manusia, secara sederhana mengatakan bahwa konsep *triun brain* adalah pembagian otak manusia yang dalam perkembangannya dibagi menjadi 3 yaitu otak reptile, otak limbic (mamalia) dan otak neokorteks. Salah satu bagian otak tersebut,

ada yang bertugas untuk mengendalikan dunia fisik, ialah otak reptile. Otak reptile ini disebut juga sebagai sang penjaga, sesuai dengan namanya, tugas otak reptile adalah membuka pintu masuk arus informasi ke bagian otak berikutnya. Namun itu hanya akan terjadi jika otak reptile dapat rangsangan yang membuatnya merasa puas (Chatib, 2014: 5).

Edutainment ialah sebuah proses dimana aktivitas pembelajaran tidak lagi membuat guru harus tampil dengan wajah yang menakutkan, tetapi dengan wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan (Hamruni, 2009: 9). Secara etimologi, edutainment diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014: 17).

Multiple Intelligence atau dikenal juga dengan kecerdasan majemuk yang dikenalkan oleh Howard Gardner pada tahun 1983 telah menyadarkan banyak orang, bahwa kecerdasan memiliki spectrum yang sangat luas, yang didalamnya terdapat kemampuan berimajinasi, kreativitas, dan problem solving (Chatib, 2012: 78). Dengan *multiple intelligence* ini, kita menyadari bahwa kecerdasan seseorang tidak hanya diukur oleh nilai tes, sebagaimana yang dipercaya selama ini. Terdapat sembilan kecerdasan majemuk, yaitu *linguistic, logis-matematis, spasial-visual, kinestetis, music, interpersonal, intrapersonal, naturais*, dan *eksistensial*. Kecerdasan majemuk ini harus dipupuk sejak dini. Baik melalui rangsangan yang diberikan oleh guru maupun orangtua anak.

Dalam upaya pengembangan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligence* dapat digunakan metode edutainment. Dimana metode ini berupaya untuk mengkombinasikan pembelajaran dengan hiburan sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *library research*.

B. Pembahasan

1. Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa, *edutainment* berarti pendidikan yang menyenangkan, sementara dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hamid, 2014: 17). Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Hamruni, 2009: 7). Belajar dengan cara yang menyenangkan merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan. Miyal Csiksizentmihalyi, seorang ahli psikologi positif menjelaskan bahwa manusia bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan (Hamid, 2014: 19). Kesenangan dan kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman materi, dan nilai yang membahagiakan pebelajar belajar (Fadlillah, 2014: 5). Menurut Nasution, mengajar dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat dari usaha itu. Oleh karena itu, dalam prose pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas, tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar anak didik dapat belajar (Suyadi, 2010: 230).

Terdapat tiga asumsi yang menjadi landasan konsep edutainment, yaitu *pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negative akan memperlambat pembelajaran atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Dalam upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep edutainment mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan, yakni pendidikan dan hiburan. *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi yang terduga sebelumnya. *Ketiga*, apabila setiap

pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Hamruni, 2009 : 7).

Teori belajar berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan (Fadlillah, 2014:7.) Setidaknya terdapat tiga teori pembelajaran yang berbasis pada *edutainment*. Ketiga teori tersebut antara lain:

- a. Teori belajar Kooperatif. Ini merupakan teori pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerja sama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran (Fadlillah, 2014: 9).
- b. Teori otak triun. Otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari 3 bagian. Ketiga bagian ini mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan. Yang termasuk dalam bagian otak triun ini yaitu otak reptile, sistem limbic, dan otak neokorteks (Fadlillah, 2014: 14). *Pertama*, otak reptile mengontrol instink-instink, misalnya saat seseorang merasa tidak nyaman (Colin Rose, 2012: 49). Dalam kegiatan pembelajaran otak ini akan mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan belajar. Apabila anak dalam keadaan tertekan, takut, terancam, maka hanya batang otaknya saja yang bekerja dengan baik, dalam kondisi seperti ini anak tidak dapat belajar/berpikir dengan baik (Fadlillah, 2014: 15). *Kedua*, otak limbic memiliki komponen-komponen kunci yaitu hipotalamus dan amigdala. Sistem limbic berfungsi untuk mengendalikan emosi dan membantu memelihara lingkungan yang stabil di dalam tubuh. Mengendalikan hormone, rasa haus, rasa lapar, seksualitas, pusat-pusat rasa senang, metabolisme, fungsi kekebalan dan suatu bagian penting dalam memori jangka panjang (Colin Rose, 2012: 49). Dalam hubungannya dengan pembelajaran, apabila anak dalam kondisi aman, nyaman, dan menyenangkan maka sistem limbiknya akan bekerja dengan baik, dan anak akan dapat

belajar dengan baik (Fadlillah, 2014: 15). *Ketiga*, neokorteks. Bagian ini berhubungan dengan melihat, mendengar, mencipta, berpikir, berbicara. Didalam neokortekslah keputusan-keputusan diambil, dunia diorganisasi, pengalaman disimpan dalam memori, pembicaraan diproduksi dan dipahami, lukisan dilihat dan diapresiasi serta musik didengar dan dinikmati (Colin Rose, 2012: 52). Bagian ini berfungsi untuk intelektual, belajar dan melakukan ingatan. Hal ini dikarenakan bagian ini adalah pusat berpikir seseorang. Jika sistem limbic menerima perasaan nyaman maka lapisan ini berfungsi secara baik (Fadlillah, 2014: 15). Ketiga bagian otak di atas adaah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik manakala bagian yang lain berfungsi dengan baik. Oleh karenanya untuk menciptakan pembelajaran yang baik, suasana pembelajaran harus dibuat yang menyenangkan sehingga otak-otak tersebut dapat berfungsi dengan baik.

- c. Teori kecerdasan majemuk. Menurut teori ini, kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal atau kecerdasan logika. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya. Kecerdasan menurut Gardner diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya (Fadlillah, 2014: 16-17).

Terdapat beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari konsep edutainment yaitu :

- a. Konsep edutainment adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar, sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu, seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dalam memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat, dan teknik belajar lainnya.

- b. Konsep edutainment berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana kondusif dan menyenangkan.
- c. Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau *style* dan keinginan mereka), maka mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Konsep Kecerdasan Majemuk

Konsep kecerdasan majemuk dikenalkan oleh Howard Gardner, seorang profesor psikologi di Harvard dan profesor neurologi di Universitas Boston, yang menurutnya semua orang memiliki ragam kecerdasan, dimana konsekuensinya adalah cara penyerapan informasi masing-masing orang akan berbeda-beda sesuai dengan kecerdasan yang lebih kuat yang dimiliki. Menurut Gardner, kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk yang merupakan konsekuensi dalam suasana budaya atau masyarakat tertentu (Laura A King, 2010: 38). Dasar pemikiran Gardner adalah bahwa kecerdasan tidak selalu tentang bahasa dan matematika, masih ada kecerdasan lain yang dimiliki oleh manusia. Gardner mengatakan, kalau seseorang terkena stroke atau jenis kerusakan otak yang lain, berbagai kemampuan dapat rusak atau tercecer, dalam isolasi dari kemampuan yang lain (Gardner, 2013 : 25).

Terdapat 9 kecerdasan yang ditawarkan oleh Gardner, yaitu :

a. Kecerdasan verbal-linguistik

Kecerdasan verbal-linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa-bahasa termasuk bahasa ibu dan bahasa asing untuk mengekspresikan apa yang ada didalam pikiran. Kecerdasan linguistic juga disebut kecerdasan verbal karena mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis serta kemampuan untuk menguasai bahasa asing (Yaumi, 2012: 14). Anak yang memiliki kecerdasan bahasa akan mampu menceritakan cerita dan adegan lucu, menulis lebih baik dari rata-rata anak yang lain yang memiliki usia yang sama, mempunyai memori tentang nama, tempat, tanggal, dan informasi

lain lebih baik dari anak pada umumnya, senang terhadap permainan kata, menyukai baca buku, suka mendengar cerita tanpa melihat buku, mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan ide-ide dengan baik, mendengarkan dan merespon bunyi-bunyi, irama, warna, berbagai kata-kata lisan. Untuk merangsang kecerdasan berbahasa verbal pada anak, ajaklah anak bercakap-cakap, bacakan cerita berulang-ulang, rangsang untuk berbicara dan bercerita, menyanyikan lagu dan lain-lain (Maimunah Hasan, 2013: 120).

b. Kecerdasan Logis-Matematis,

Kecerdasan Logis-Matematis adalah kemampuan yang berkenaan dengan rangkain alasan, mengenai pola-pola dan aturan. kecerdasan matematika disebut juga dengan kecerdasan logis dan penalaran, karena merupakan dasar dalam memecahkan masalah dengan memahami prinsip-prinsip yang mendasari sistem kausal atau dapat memanipulasi bilangan, kuantitas, dan operasi. Anak-anak yang memiliki kecerdasan logis- matematis yang tinggi sangat menyukai bermain dengan bilangan dan menghitung, menyukai permainan matematika. Untuk merangsang kecerdasan logika matematika anak, ajaklah anak untuk mengelompokkan, menyusun, merangkai, menghitung mainan, bermain angka, halma, congklang, swipoa, catur, teka-teki, *puzzle*, monopoli, dan lain-lain.

c. Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan Visual-Spasial, adalah kecerdasan yang dikaitkan dengan bakat seni, khususnya seni lukis dan seni arsitektur. Kecerdasan visual-spasial atau kecerdasan gambar atau kecerdasan pandang ruang didefinisikan sebagai kemampuan mempresepsi visual-spasial secara akurat serta mentransformasikan persepsi visual-spasial tersebut dalam berbagai bentuk.

Komponen inti dari kecerdasan visual-spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial, dan mengorientasikan secara tepat. Untuk merangsang kecerdasan

ini, ajaklah anak untuk mengamati gambar, foto, merangkai dan membongkar lego, menggunting, melipat, menggambar, rumah-rumahan, dan lain-lain.

d. Kecerdasan jasmaniah-kinestetik,

Kecerdasan Jasmaniah-Kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

Gardner & checkley mengatakan bahwa kecerdasan jasmaniah adalah *the capacity to use whole body or parts of your body-your hands, your fingers, and your arms-to solve a problem, make something, or put on some kind of a production. The most evident examples are people in athletics or the performing arts, particular dance or acting.* Pernyataan Gardner di atas menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk.

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Untuk melatih kecerdasan ini, ajaklah anak untuk berdiri dengan satu kaki, jongkok, membungkuk, berjalan di atas satu garis, berlari, melompat, melempar, menangkap, latihan senam, menari, olahraga, dan permainan lainnya.

e. Kecerdasan berirama-musik,

Kecerdasan Berirama-Musik adalah kapasitas berpikir dalam music untuk mampu mendengarkan pola-pola dan mengenal, serta mungkin memanupulasinya. Kecerdasan musik didefinisikan sebagai kemampuan menangani bentuk musik yang

meliputi kemampuan mempersepsi bentuk musical seperti menangkap atau menikmati musik dan bunyi-bunyi berpola nada, kemampuan untuk membedakan bentuk musik, seperti membedakan dan membandingkan ciri bunyi musik, suara, dan alat musik, kemampuan mengubah bentuk musik, seperti mencipta dan memversikan musik, dan kemampuan untuk mengekspresikan bentuk musik seperti bernyanyi, bersenandung, dan bersiul-siul.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan musik yang tinggi mempunyai sensitivitas untuk mendengarkan pola-pola, bersenandung dan dapat memainkan sesuai dengan irama, mampu membedakan bunyi-bunyi dan memiliki perasaan yang baik terhadap tangga nada, bergerak sesuai dengan irama, mengingat irama dan pola-pola bunyi, mencari dan menikmati pengalaman musik, bermain dengan suara, sangat bagus dalam mengambil nada, mengingat melodi, mengamati irama dan mengetahui waktu memulai dan mengakhiri nada, sering mendengarkan musik, dapat mengenal musik dengan berbagai variasi, dapat dengan mudah mengingat melodi dan memainkannya, mempunyai suara merdu, baik itu bernyanyi solo maupun paduan suara, memainkan instrument musik, berbicara dan bergoyang mengikuti irama, dapat mengetuk meja atau *desktop* sambil bekerja, menunjukkan sensitivitas pada suara lingkungan, memberi respon secara emosional pada musik yang mereka dengarkan. Untuk merangsang kecerdasan ini, ajaklah anak untuk mendengarkan musik, bernyanyi, memainkan alat musik, mengikuti irama dan nada.

f. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan Intrapersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Komponen inti dari kecerdasan intrapersonal kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kecerdasan akan suasana hati, maksud, motivasi, motivasi, tempramen dan keinginan, serta mampu berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri.

Kecerdasan intrapersonal merujuk pada pemahaman terhadap diri sendiri dalam menentukan minat dan tujuan ketika

melakukan perbuatan. Namun, anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang terlalu tinggi dapat menyebabkan anak itu malu dan minder dan cenderung menghindarkan diri dari pergaulan bersama orang lain. Mereka selaras dengan perasaan batin mereka, mempunyai kebijaksanaan, intuisi dan motivasi, serta kemauan yang kuat, keyakinan dan pendapat. Untuk merangsang kecerdasan ini, ajaklah anak untuk menceritakan perasaan, keinginan, cita-cita, pengalaman, berkhayal, cita-cita, dan sebagainya.

g. Kecerdasan interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan dengan indikator-indikator yang menyenangkan orang lain. Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam kecerdasan interpersonal sangat menyejukkan dan penuh kedamaian. Oleh Karena itu, kecerdasan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membekukan suasana hati, maksud, motivasi, dan keinginan orang lain, serta kemampuan memberikan respon secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi, dan kenginan orang lain.

Komponen inti kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerjasama. Komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus mengenai maksud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain. Mereka yang mempunyai kecerdasan interpersonal sangat memerhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak isyarat. Dengan kata lain, kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati kepada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak. Untuk merangsang kecerdasan ini, ajaklah anak untuk bermain bersama anak yang lebih tua dan

yang lebih muda, saling berbagi kue, mengalah, meminjamkan mainan, bekerja sama membuat sesuatu, permainan yang mengendalikan diri, mengenal berbagai suku, bangsa, budaya, agama melalui buku, televisi dan lainnya.

h. Kecerdasan Naturalistik

Kecerdasan Naturalistik adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organism seperti tumbuhan-tumbuhan, binatang, dan alam. Salah satu ciri yang ada pada anak-anak yang kuat dalam kecerdasan anturalistik adalah kesenangan mereka pada alam, binatang, misalnya berani memegang, mendekati, mengelus, bahkan memiliki naluri untuk memelihara.

Komponen inti kecerdasan naturalistik adalah kepekaan terhadap alam (flora, fauna, formasi awan, gunung-gunung), keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies baik secara formal maupun informal. Memelihara alam dan bahkan menjadi bagian dari alam itu sendiri seperti mengunjungi tempat-tempat yang banyak dihuni oleh binatang, dan mampu mengetahui hubungan antara lingkungan dan alam merupakan kecerdasan yang tinggi sebab tidak semua orang dapat melakukannya. Untuk merangsang kecedasan ini, ajaklah anak untuk menanam biji hingga tumbuh, memelihara tanaman dalam pot, memelihara binatang, berkebun, wisata di hutan, gunung, sungai, pantai, mengamati langit, awan, bulan, bintang, dan sebagainya.

i. Kecerdasan Eksistensial-Spiritual,

Kecerdasan Eksistensial-Spiritual diyakini sebagai kecerdasan yang paling esensial dalam kehidupan manusia dibandingkan dnegan berbagai kecerdasan lainnya. kecerdasan spiritual bersandar pada hati dan terilhami sehingga jika seseorang memiliki kecerdassan spirirtua, maka segala sesuatu yang dilakukan akan berakhir dengan sesuatu yang menyenangkan.

Pada prinsipnya, kecerdasan spiritual dapat dipahami sebagai proses integrasi atau keterpaduan antara fungsi belahan otak kanan dan otak kiri. Jika memerhatikan fuungsi otak kanan

dan kiri pada manusia maka, kecerdasan spiritual merupakan perpaduan dari kedua belahan tersebut. Dengan demikian, karakteristik orang yang memiliki kecerdasan eksistensial menjadi analitis sekaligus kreatif, logis dan imajinatif, khusus dan umum, repretif dan intuitif, terorganisir dan pada saat yang sama juga menjadi konseptual, senang pada hal-hal yang bersifat detail dan pada saat yang bersamaan senang juga pada hal yang bersifat umum.

Dari seluruh kecerdasan yang ada, yang terpenting adalah bagaimana mengenali dan memelihara semua kecerdasan yang ada. Kecerdasan manusia bervariasi dan semua memiliki kombinasi kecerdasan. Inilah yang menyebabkan adanya perbedaan yang cukup besar diantara manusia, karena kombinasi kecerdasan yang berbeda (Gardner , 2013 : 32).

3. Pengembangan Kecerdasan Majemuk Melalui Penggunaan Model Edutainment

Seperti yang telah penulis sebutkan pada pendahuluan, bahwa kecerdasan majemuk harus dipupuk sejak usia dini. Salah satu langkah pengembangannya adalah dengan menggunakan model *edutainment*. Pembelajaran harus dirancang agar menarik perhatian siswa dan menyenangkan. Adapun contoh pengembangan kecerdasan majemuk melalui model *edutainment* yang akan penulis jabarkan adalah dalam bentuk pembelajaran dengan Sembilan kali pertemuan, dimana masing masing pertemuan akan menekankan satu macam kecerdasan. Menurut penulis, cara ini akan efektif dilakukan pada lembaga pendidikan anak usia dini yang tentu saja tetap melihat efisiensi waktu. Berikut pembelajaran dengan model *edutainment* pada masing-masing pertemuan dan masing-masing kecerdasan yang dikembangkan :

Tema : Diri Sendiri

Sub tema : Mengenal anggota tubuh

1. Pertemuan pertama (pengembangan kecerdasan linguistic)

Karakteristik pada orang yang memiliki kecerdasan ini adalah :

- a. senang membaca semua bentuk bacaan.

EDUTAINMENT DALAM PENGEMBANGAN...

- b. Senang mencoret-coret dan menulis ketika mendengar atau berbicara.
- c. Selalu memaparkan ide-ide atau pendapat-pendapatnya dihadapan orang lain.
- d. Senang teka-teki atau kata-kata silang.
- e. Sering menulis hanya sekedar mencari kesenangan.
- f. Menyukai permainan dengan kata seperti permainan kata, anagram, dan sebagainya.
- g. Suka pada pelajaran bahasa termasuk bahasa daerah dan bahasa asing.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan ini, guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran seperti dibawah ini:

Metode : bercerita

Alat : Boneka yang dipasang ditangan kanan dan tangan kiri

Kegiatan pembelajaran :

- 1) Guru menyampaikan sebuah cerita kepada peserta didik. Dalam penyampaian cerita, guru menyebutkan nama-nama anggota tubuh.
 - 2) Dalam kegiatan mendongeng, guru menyelipkan pertanyaan mengenai nama anggota tubuh, yang kemudian siswa menjawab nama anggota tubuh yang disebut guru.
 - 3) Siswa mengulangi nama-nama anggota tubuh yang telah diketahui secara bersama. Kemudian guru mengulangi meminta menyebut nama-nama anggota tubuh kepada peserta didik secara bergantian.
2. Pertemuan ke II (pengembangan kecerdasan logis-matematis)
- Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini adalah :
- a. Senang menyimpan sesuatu dengan rapi dan teratur.
 - b. Merasa tertolong dengan semua arahan yang dilakukan secara bertahap.
 - c. Ketika menyelesaikan masalah, semua dilakukan dengan mudah.
 - d. Selalu merasa frustrasi dan kecewa ketika bersaam dengan orang- orang yang tidak teratur dan acak-acakan.
 - e. Dapat mengkalkulasi dengan cepat walaupun hanya dikepala.
 - f. Teka-teki yang melibatkan alasan rasional sangat disenangi.

- g. Tidak berhenti menjawab pertanyaan sampe semua pertanyaan dapat dijawab.
- h. Bekerja dengan struktur yang teratur dapat membantu meraih sukses.
- i. Tidak merasa puas jika sesuatu yang dilakukan atau dipelajari tidak memberikan makna dalam kehidupan.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan ini, guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran seperti berikut:

Metode : Uji urutan anggota tubuh

Alat : Potongan anggota tubuh

Kegiatan pembelajaran :

- 1) Guru menempel potongan gambar anggota tubuh di papan tulis.
 - 2) Guru menanyakan nama-nama bagian gambar anggota tubuh.
 - 3) Guru menanyakan jumlah masing-masing anggota tubuh berdasarkan potongan gambar yang ada.
 - 4) Guru membagikan beberapa gambar anggota tubuh kepada peserta didik yang harus di kelompokkan berdasarkan jumlahnya.
3. Pertemuan ke III (Pengembangan kecerdasan spasial-visual)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini antara lain:

- a. Selalu menggambarkan ide yang menarik.
- b. Senang mengatur dan menata ruangan.
- c. Senang menciptakan seni dengan menggunakan media yang bermacam-macam.
- d. Menyukai teka-teki tiga dimensi.
- e. Musik video memberikan motivasi dan inspirasi dalam belajar dan bekerja.
- f. Dapat mengingat kembali berbagai peristiwa melalui gambar-gambar.
- g. Sangat mahir membaca peta dan denah.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan ini, guru dapat melakukan pembelajaran seperti berikut:

Metode : Tebak kartu

Alat : Kertas dengan berbagai bentuk anggota tubuh.

Kegiatan pembelajaran :

EDUTAINMENT DALAM PENGEMBANGAN...

- 1) Guru menempel potongan gambar anggota tubuh dipapan tulis (gambar yang *full colour*)
 - 2) Potongan gambar yang sama dibagikan kepada siswa (tidak *full colour*)
 - 3) Guru meminta peserta didik untuk menempel potongan gambar anggota tubuh dipapan tulis sesuai dengan potongan gambar yang mereka pegang.
 - 4) Guru menanyakan nama anggota tubuh berdasarkan gambar yang dipegang dan akan ditempel oleh siswa.
 - 5) Guru meminta siswa untuk mewarnai gambar tentang anggota tubuh.
4. Pertemuan ke IV (pengembangan kecerdasan jasmaniah kinestetik)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini, antara lain:

- a. Senang membuat sesuatu dengan menggunakan tangan secara langsung.
- b. Merasa bosan dan tidak tahan untuk duduk pada suatu tempat dalam waktu yang agak lama.
- c. Melibatkan diri dalam berbagai aktivitas di luar rumah termasuk sangat menyukai berbagai jenis olahraga.
- d. Sangat menyukai jenis komunikasi nonverbal, seperti komunikasi dengan bahasa-bahasa isyarat.
- e. Sangat sependapat dengan pernyataan “di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat” dan merasa bahwa membuat tubuh tetap berada dalam kondisi fit merupakan hal penting untuk membangun pikiran yang jernih.
- f. Selalu mengisi waktu luang dengan melakukan aktivitas seni berekspresi dan karya seni rupa lainnya.
- g. Senang memperlihatkan ekspresi melalui berdansa atau gerakan tubuh.
- h. Ketika bekerja, senang melakukannya dengan menggunakan alat-alat yang dibutuhkan.
- i. Memperlihatkan dan mengikuti gaya hidup yang sangat aktif atau dengan kesibukan-kesibukan.

- j. Ketika mempelajari, selalu menyertakan aktivitas yang bersifat demonstratif atau senang belajar dengan strategi *learning by doing*.

Alat dan bahan : Gambar anggota tubuh dalam ukuran besar (menyerupai permainan ular tangga), dadu (untuk menentukan angka berapa yang harus dilalui oleh anak).

Kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan:

- 1) Guru membentangkan gambar anggota tubuh dilantai.
 - 2) Guru menginformasikan cara bermain yang akan dilakukan.
 - 3) Masing-masing siswa akan melempar dadu, angka yang tertera pada dadu menunjukkan langkah yang harus dijalankan siswa di atas gambar anggota tubuh.
 - 4) Siswa akan berdiri pada gambar bagian tubuh sesuai dengan langkah yang ditunjukkan pada dadu.
 - 5) Guru bertanya nama bagian anggota tubuh tempat siswa berdiri.
5. Pertemuan ke V (pengembangan kecerdasan musikal)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini antara lain:

- a. Sangat tertarik untuk memainkan instrument musik.
- b. Merasa mudah belajar dengan pola-pola dan irama musik.
- c. Selalu terfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan suara dan bunyi-bunyi.
- d. Berpindah-pindah sambil memukul sesuatu seperti meja, kursi, tembok, dan benda-benda yang ada disekitar.
- e. Intonasi dan naik turunnya suara pada saat membaca puisi sangat menggugah perasaan.
- f. Sangat mudah menghafal dan mengingat ketika objek yang dihapal atau dibaca dimasukkan dalam irama-irama musik.
- g. Mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi ketika mendengar suara radio atau televisi.
- h. Sangat senang menikmati semua jenis musik dan lagu.
- i. Merasa bahwa irama musik jauh lebih menarik dari melakukan atau bermain sesuatu.

EDUTAINMENT DALAM PENGEMBANGAN...

- j. Dapat mengingat lagu sekaligus liriknya lebih mudah jika dibandingkan dengan mengingat informasi lain yang bersifat *nonmusical*.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan kecerdasan ini, guru dapat mendesain pembelajaran seperti berikut:

Metode : bernyanyi

Kegiatan pembelajaran :

- 1) Guru menyanyikan lagu tentang anggota tubuh.
- 2) Siswa mendengarkan dengan seksama.
- 3) Guru meminta siswa mengikuti lagu yang dinyanyikannya.
- 4) Guru meminta siswa maju secara mandiri untuk menyanyikan di depan kelas.

6. Pertemuan VI (pengembangan kecerdasan interpersonal)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini antara lain:

- a. Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya.
- b. Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
- c. Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
- d. Ketika melakukan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan dengan *chatting* atau *videocall*.
- e. Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial, keagamaan, dan politik.
- f. Sangat senang mengikuti acara *talk show* di tv dan radio.
- g. Ketika bermain atau berolah raga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau kelompok) daripada main sendirian (*single*).
- h. Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.
- i. Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler.
- j. Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan tersebut, guru dapat melakukan pembelajaran seperti :

Metode : Bisik Berantai

Kegiatan pembelajaran :

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang.
3. Masing-masing kelompok baris berbanjar.
4. Guru membisikkan beberapa nama anggota tubuh dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing (sesuai dengan bahasa yang pernah diajar) kepada anggota kelompok paling depan.
5. Anggota kelompok paling depan yang mendapat bisikan guru, meneruskan apa yang telah didengarnya kepada teman disebelahnya dengan cara berbisik.
6. Informasi terus dijalankan dengan cara berbisik sampai kepada anggota kelompok paling akhir.
7. Anggota kelompok paling akhir menyebut dengan keras informasi apa yang diterimanya.
8. Permainan diteruskan hingga semua kelompok mendapat bagian.
9. Jika memungkinkan, rantai informasi dijalankan pada waktu yang bersamaan pada semua kelompok.
10. Guru memberikan jawaban yang benar.
11. Semua siswa menyebut kembali jawaban yang benar tentang anggota tubuh dengan dua bahasa tadi.

7. Pertemuan VII (pengembangan kecerdasan intrapersonal)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini antara lain:

- a. Menyadari dengan baik tentang hal-hal yang berkaitan dengan keyakinan atau moralitas.
- b. Belajar dengan sangat baik ketika guru memasukkan materi yang berhubungan dengan sesuatu yang bersifat emosional.
- c. Sangat mencintai keadilan baik dalam persoalan sepele maupun persoalan besar lainnya.
- d. Sikap dan perilaku, mempengaruhi gaya dan metode belajar.
- e. Sangat peka terhadap isu-isu yang berhubungan dengan keadilan social.

EDUTAINMENT DALAM PENGEMBANGAN...

- f. Bekerja sendirian jauh lebih produktif daripada bekerja dalam kelompok atau tim.
- g. Selalu ingin tahu tujuan yang hendak dicapai sebelum memutuskan untuk melakukan suatu pekerjaan.
- h. Ketika meyakini sesuatu yang dapat membawa kebaikan bagi kehidupan, seluruh daya dan upaya tercurah untuk mengejar sesuatu itu.
- i. Senang berpikir dan berbicara tentang penyebab seseorang dapat menolong orang lain.
- j. Senang bersikap protek terhadap diri dan keluarga, bahkan orang lain.
- k. Membuka diri atau bersedia melakukan protes atau menandatangani petisi untuk memperbaiki segala kekeliruan.

Untuk menumbuhkan dan meningkatkan kecerdasan ini, guru dapat melakukan pembelajaran seperti:

Tema : Diri sendiri

Sub tema : Kesukaanku

Metode : menggambar

Kegiatan pembelajaran :

1. Siswa diminta mengeluarkan alat menggambar
2. Siswa diajak keluar kelas untuk melihat buah mangga
3. Guru memetik buah mangga yang ditemukan untuk dibawa ke dalam kelas.
4. Buah mangga yang diambil tadi dijadikan contoh untuk digambar.
5. Guru mengajarkan teknik menggambar buah mangga kepada siswa.
6. Siswa diminta mengikuti teknik yang diajarkan oleh guru.
7. Siswa menggambar buah mangga secara mandiri.
8. Hasil gambaran siswa selanjutnya diberi warna, dimana tekniknya diajar oleh guru.
9. Siswa mewarnai hasil gambarnya sesuai teknik yang diajar oleh guru.
10. Hasil kerja siswa ditempel di dinding kelas.

8. Pertemuan VIII (pengembangan kecerdasan Naturalis)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini antara lain:

- a. Berbicara banyak tentang binatang, tumbuhan, atau keadaan alam.
- b. Senang berdarmawisata ke alam, kebun binatang, atau museum.
- c. Memiliki kepekaan pada alam (seperti hujan, petir, badai, gunung, tanah, dan semacamnya).
- d. Senang menyiram bunga atau memelihara tumbuh-tumbuhan dan binatang.
- e. Suka melihat kandang binatang, burung, atau akuarium.
- f. Senang ketika belajar tentang hal-hal binatang, dan cara kerja planet.
- g. Senang melakukan proyek pelajaran berbasis alam (mengamati burung, kupu-kupu, atau serangga lainnya, tumbuh-tumbuhan, dan memelihara binatang).
- h. Suka membawa ke sekolah binatang-binatang kecil, bunga, daun-daunan, kemudian membagi pengalaman dengan guru dan teman-teman.
- i. Mengerjakan dengan baik-baik topik-topik yang melibatkan sistem kehidupan binatang, cara kerja alam. dan bahkan manusia.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan ini, guru dapat melakukan pembelajaran seperti berikut :

Tema : Diri sendiri

Sub tema : Anggota tubuhqu.

Kegiatan pembelajaran :

1. Guru memperlihatkan sebuah kartu.
2. Kartu berisi gambar buah dan sayur.
3. Siswa duduk melingkar dan guru berada ditengah.
4. Guru menjelaskan aturan main yang berlaku: Guru akan meminta satu siswa yang menjadi relawan untuk maju ke tengah lingkaran. Siswa tersebut diberi sebuah kartu yang tidak boleh dilihat kepada teman-temannya. Selanjutnya guru memberikan tongkat kecil yang akan dijalankan oleh teman-temannya yang duduk melingkar. Tongkat itu akan dioper dari satu siswa ke siswa lainnya sambil menyanyikan sebuah lagu. Tongkat yang dipegang oleh siswa tepat saat lagu berakhir adalah siswa yang harus maju ke tengah lingkaran untuk menjawab

pertanyaan sesuai dengan gambar pada kartu yang dipegang oleh siswa yang menjadi relawan tadi.

5. Setelah siswa yang mendapat tongkat maju, maka siswa yang relawan akan berkata “kamu mendapat buah semangka dan kamu harus menyebutkan bahasa Inggris rambut dan hidung”, kemudian siswa yang maju menjawab” baiklah, bahasa Inggris rambut adalah *hair*, dan hidung adalah *nose*”
6. Permainan dilanjutkan sampai semua siswa mendapat bagian menjadi penanya dan penjawab. Guru bertugas sebagai pengacak kartu yang akan diberi.
9. Pertemuan IX (pengembangan kecerdasan Eksistensial)

Karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini antara lain:

- a. Menganggap sangat penting untuk mengambil peran dalam menentukan hal-hal yang besar dari sesuatu.
- b. Senang berdiskusi tentang kehidupan.
- c. Berkeyakinan bahwa beragama dan menjalankan ajarannya sangat penting bagi kehidupan.
- d. Senang memandang hasil karya seni dan memikirkan cara membuatnya.
- e. Berdzikir, bermeditasi, dan berkonsentrasi merupakan bagian dari aktivitas yang ditekuni.
- f. Senang mengunjungi tempat-tempat yang mendebarkan hati.
- g. Senang membaca biografi filsuf klasik dan modern.
- h. Belajar sesuatu yang baru menjadi mudah ketika memahami nilai yang terkandung di dalamnya.
- i. Selalu ingin tahu jika terdapat bentuk kehidupan lain di alam.
- j. Sering mendapatkan perspektif baru dari hasil belajar sejarah dan peradaban kuno.

Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan ini, guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran seperti berikut:

Tema : Diri Sendiri

Sub Tema : Anggota tubuhku

Kegiatan pembelajaran :

1. Guru menampilkan video berisi orang-orang yang memiliki kekurangan anggota badan.

2. Guru menjelaskan mengenai syukur dan sabar kepada peserta didik.
3. Peserta didik diminta untuk melihat kepada diri sendiri, lengkapkah anggota tubuh mereka?

Peserta didik diminta untuk menceritakan perasaan mereka setelah menyaksikan video yang tadi diputarkan oleh guru.

C. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa kecerdasan majemuk dapat dikembangkan dalam diri anak melalui metode *edutainment* dengan mengetahui karakteristik setiap kecerdasan dan karakteristik perkembangan peserta didik. Selain itu, dalam pelaksanaan kegiatan, hal yang harus diperhatikan adalah keefektifan waktu yang digunakan dalam setiap kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Chatib, Munif. (2013). *Kelasnya Manusia: Memaksimalkan fungsi otak belajar dengan manajemen display kelas*, Bandung: Mizan.
- Chatib, Munif. (2012). *Gurunya Manusia: Menjadikan semua anak istimewa dan semua anak juara*, Bandung: Kaifa.
- Fadlillah, (2012). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan teoritik dan praktek*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamid, Hamdani, (2012). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni, (2009). *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hasan, Maimunah, (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Diva Press.
- Gardner, Howard, (2013). *Multiple Intelligence: The Teory and Practice*, New York: Basic Books, 1993 (terj. Alexander Sindoro).
- Given, Barbara. (2007). *Brain Based Teaching: Merancang Kegiatan Belajar Mengajar Yang Melibatkan Otak Emosional, Social, Kognitif, Kinestetis dan Reflektif*, Bandung: Kaifa (terj. Ary Nilandari).
- King, Laura. (2010) *Experience Psychology*, New York: Mc. Graw Hill.
- Rose, Collin, (2012). *Accelerated Leaning For the 21st century. Cara Belajar Cepat abad XXI*, Bandung: Nuansa, 2012
- Suyadi, (2010). *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta : Pedagogia.
- Yaumi, Muhammad. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Jakarta : Dian rakyat