



Stimulasi *Multiple Intelligence* pada Anak Dengan *Loose Part*

Stimulation of Multiple Intelligences in Children with Loose Part

Fidiyah Sari

IAIN Pekalongan Pekalongan Jawa Tengah, Indonesia.

*Email: fidfid03@gmail.com

*Correspondence: fidfid03@gmail.com

DOI:

10.36418/comserva.v2i3.234

Histori Artikel:

Diajukan : 15-07-2022

Diterima : 25-07-2022

Diterbitkan : 30-07-2022

ABSTRAK

Dewasa ini, pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur kualitas kemajuan suatu negara. Di sisi lain, pendidikan juga berpengaruh untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompetitif. Di desa Kradenan terdapat generasi emas yaitu anak-anak yang memiliki potensi untuk mengembangkan kecerdasannya yang cemerlang, namun penggunaan gadget sejak dini secara berlebihan sudah menjadi sesuatu yang menempel pada diri mereka sehingga waktu yang sebenarnya bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan kecerdasannya teralihkan hanya untuk duduk diam menikmati suguhan game yang tersedia di gadget mereka. Karena permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian guna membahas dan memecahkan masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari penekanan proses penelitian, penulis menemukan hasil penelitian bahwa di era inilah peran penting orang dewasa untuk menjadi pendidik bagi anak-anak karena mereka termasuk golden age, yaitu masa dimana stimulasi setiap aspek perkembangan mempengaruhi pertumbuhan anak selanjutnya. Ini berarti orang dewasa diharapkan menjadi pendidik yang berperan dalam mengembangkan multiple intelligence pada anak. Dalam sudut pandang multiple intelligence berkeyakinan bahwa, setiap orang memiliki berbagai kecerdasan akan tetapi yang lebih dominan hanya satu kecerdasan, sedangkan yang lainnya sebagai pendukung dari kecerdasan tersebut. Multiple intelligences tersebut harus ada pada anak karena penting bagi anak untuk mengetahui potensi yang paling menonjol untuk membangun personal branding mereka. Sembilan multiple intelligence tersebut diantaranya musical, kinesthetic, interpersonal, linguistic, mathematical, naturalis, intrapersonal, dan eksistensial, religi. Menstimulasi multiple intelligence anak tidaklah harus menggunakan alat-alat pembelajaran yang baru, mahal, maupun mewah, karena dengan loose part yang merupakan menjadi bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara menggunakan bahan sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak akan lebih menyenangkan dan efektif untuk mendukung proses pendidikan.

Kata kunci: Stimulasi; Multiple Intelligence; Loose Part

ABSTRACT

Nowadays, education is used as a benchmark for the quality of a country's progress. On the other hand, education also has an effect on creating competitive human resources. In Kradenan village there is a golden generation, namely children who have the potential to develop their brilliant intelligence, but excessive use of gadgets from an early age has become

something that sticks to them so that the time that can actually be used to develop their intelligence is distracted just to sit still enjoying the game treats available on their gadgets. Because of these problems, the author is interested in conducting research to discuss and solve these problems. This research uses qualitative methods with several data collection techniques, including observation, interviews, and documentation. From the emphasis of the research process, the researchers found the results of the study that in this era the important role of adults to become educators for children because they belong to the golden age, which is the period when the stimulation of every aspect of development affects the next growth of children. This means adults are expected to be educators who play a role in developing multiple intelligences in children. In the point of view of multiple intelligence believes that, everyone has a variety of intelligences but the more dominant is only one intelligence, while the other is a supporter of that intelligence. These multiple intelligences must be present in the child because it is important for the child to know the most outstanding potential to build their personal branding. The nine multiple intelligences include musical, kinesthetic, interpersonal, linguistic, mathematical, naturalist, intrapersonal, and existential, religious. Stimulating multiple intelligence children do not have to use new, expensive, or luxurious learning tools, because loose parts which are game materials that can be moved, combined, and redesigned in various ways using simple materials that are commonly found in the environment around children will be more fun and effective to support the educational process.

Keywords: *Stimulation; Multiple Intelligence; Loose Part*

PENDAHULUAN

Pemahaman orangtua terhadap cara memberikan stimulasi untuk anak sebagian masih belum memadai, karena orangtua lebih menekankan pada pentingnya kecerdasan logika-matematika pada anak, dan cenderung mengabaikan kecerdasan lain, sehingga sangat memungkinkan terjadinya problem perkembangan pada anak. Padahal kondisi emosi anak sangat terkait dengan nilai dan budaya yang ada disekitarnya. Karena faktor nilai dan budaya merupakan hal yang ikut menentukan orientasi pendidikan untuk anak dan mempengaruhi penentuan standar perilaku serta cara mendidik anak. Selain orangtua kurang memahami akan pentingnya macam-macam kecerdasan pada anak, mereka juga menyajikan gadget selama 24 jam kepada anak tanpa membatasi waktu dalam penggunaannya. Hal itu menjadi dasar alasan orangtua karena mereka tidak dapat terus menerus membelikan mainan untuk anaknya dan agar anaknya diam di rumah sehingga orangtua bisa bekerja. Hal seperti itulah yang menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. Masa anak merupakan “golden age period”, artinya merupakan masa emas untuk seluruh aspek perkembangan manusia. Selain itu dalam masa ini juga masa yang tepat untuk menstimulasi multiple intelligence (kecerdasan jamak) anak-anak karena sangat penting untuk membangun personal branding mereka.

Semua orang yang sedang membentuk jati dirinya dalam minat dan bakat pun dapat melakukan branding terhadap dirinya. Setiap orang akan dinilai oleh orang lain baik dari segi penampilan fisik, karakter, maupun kepribadiannya, dan hal-hal tersebut yang melekat pada individu yang akhirnya digunakan oleh orang lain mencap bagaimana diri orang tersebut. Maka dari itu sangat perlu bagi orangtua mempersiapkan anak-anaknya untuk mempunyai personal branding atau merek diri yang positif saat dewasa nanti. Dengan seperti itu multiple intelligence (kecerdasan jamak) harus di stimulasi dengan seimbang agar mampu menjadi bekal untuk kehidupan anak.

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

Stimulasi kepada anak dilakukan melalui belajar sambil bermain tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya sejak lahir maupun kemampuan yang akan ia gali ketika telah terstimulasi secara baik. Stimulasi dengan permainan akan menjadi hal yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga mereka berusaha menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya. Setiap anak memiliki insting untuk bermain karena menjadi kebutuhan mereka dalam beraktivitas menggunakan pola tertentu yang sangat membantu proses tumbuh kembangnya. Proses tersebut tidak hanya menyangkut pertumbuhan fisik motoriknya saja, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan yang ia bawa sejak lahir yaitu kematangan sosial, emosional, dan mental. Selain itu juga dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasannya yang bisa ia pelajari.

Kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh banyaknya skor yang ia dapatkan dari tes inteligensi, karena hal itu hanya mengukur kemampuan anak dalam bidang verbal linguistik dan logis matematis, serta hasil berupa skor tersebut tidak memadai untuk menentukan cerdas tidaknya anak secara pasti dan berkelanjutan. Oleh karena itu, untuk membantu stimulasi anak dalam mengembangkan kecerdasannya dapat menggunakan media *loose parts* yang mana setiap anak bisa menggunakan material bebas dari apa saja yang dapat mereka mainkan sehingga muncul rasa ingin tahu dan ketertarikan pada hal-hal baru yang memungkinkan anak melakukan kegiatan main tanpa batas dalam mengembangkan kecerdasannya. Pemanfaat media *loose parts* menggunakan benda alam, benda daur ulang, dan benda yang ada di sekitarnya memberikan kesempatan untuk mereka dalam membuat koneksi-koneksi yang menghasilkan karya nyata. Hal tersebut dibuktikan oleh beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian sebelumnya terkait penggunaan media Loose Parts, diantaranya sebagai berikut: 1.) Artikel Sheryl Smith dan Gilman dengan judul “The Arts, Loose Parts and Conversations”. Terbit di Journal Of The Canadian Association For Curriculum Studies. Sheryl Smith dan Gilman ini memaparkan terkait antara seni, Loose Parts, dan percakapan. Loose Parts dipercaya dapat mengaktifkan berbagai keterampilan pada anak ([Smith-Gilman, 2018](#)). Dan 2.) Artikel Siskawati dan Herawati dengan judul “Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Di Rumah”. Terbit di Journal Pendidikan Luar Sekolah. Artikel tersebut memaparkan bahwa penggunaan media loose parts dirancang untuk membantu orangtua dalam menemani pembelajaran anak di rumah pada masa pandemi ([Siskawati & Herawati, 2021](#)).

METODE

A. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan beberapa pengumpulan data antara lain :

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kecerdasan setiap anak dan cara mengembangkannya melalui stimulasi loose part.

2. Wawancara

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi mengenai stimulasi multiple intelligence anak dengan loose part yang telah dikembangkan sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki. Untuk itu kami melakukan wawancara dengan Ibu Nurul sebagai salah satu masyarakat Kradenan Kota Pekalongan yang mempunyai problematika tentang anak usia dini.

3. Dokumentasi

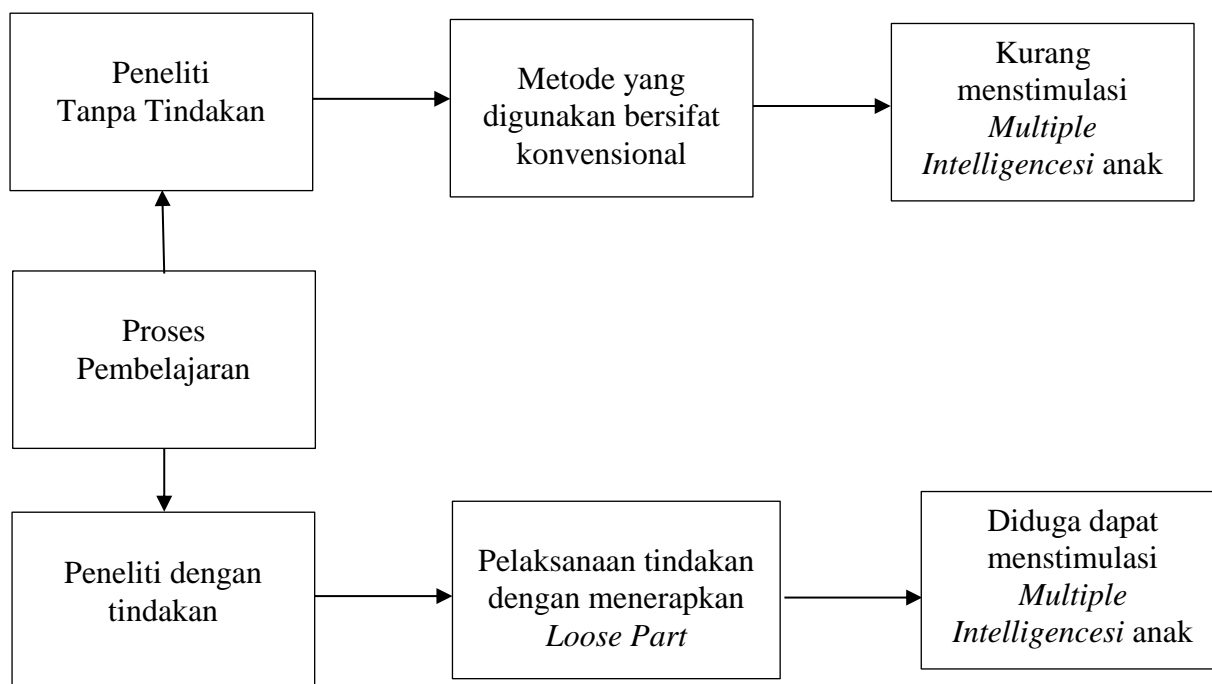
Penelitian ini didokumentasikan berupa foto kegiatan yang dilakukan.

B. Cara Pengolahan Data

Cara pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa triangulasi sumber data yaitu menggali informasi yang terkait melalui berbagai metode dan sumber perolehan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa deskriptif yaitu menyajikan data yang diperoleh dengan menggambarannya, sehingga dapat berguna dalam mengembangkan teori yang telah ada. Suatu penelitian pengembangan ini akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tabel langkah-langkah teknik analisis data

D. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan di desa Kradenan, Kec. Pekalongan Selatan, Kota Pekalongan Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan 07-20 Desember 2020 dengan subjek penelitian yaitu anak-anak di desa Kradenan yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Implementasi dalam Menstimulasi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak**

Memiliki anak dengan tumbuh kembang yang optimal adalah dambaan setiap orang tua. Untuk mewujudkannya tentu saja orang tua harus selalu memperhatikan, mengawasi, dan merawat anak secara seksama. Proses tumbuh kembang anak dapat berlangsung secara alamiah, tetapi proses tersebut sangat tergantung kepada orang dewasa atau orang tua. Periode penting dalam tumbuh kembang anak adalah masa balita. Karena pada masa ini pertumbuhan dasar akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa balita ini perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensia berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa ini. Pada masa periode kritis ini, diperlukan rangsangan atau stimulasi yang berguna agar potensinya berkembang. Perkembangan anak akan optimal bila interaksi diusahakan

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

sesuai dengan kebutuhan anak pada berbagai tahap perkembangannya, bahkan sejak bayi masih dalam kandungan.

Untuk bisa merawat dan membesarkan anak secara maksimal tentu kita perlu mengetahui banyak hal yang berkaitan dengan anak itu sendiri, yang pada gilirannya akan menjadi bekal yang sangat berharga bagi kita dalam merawat dan membesarkan buah hati kita. Istilah tumbuh kembang sebenarnya mencakup dua peristiwa yang sifatnya berbeda, tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, atau ukuran, yang bisa diukur dengan ukuran berat (gram, kilogram) dan ukuran panjang (cm, meter), sedangkan perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dari seluruh bagian tubuh sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil berinteraksi dengan lingkungannya.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Trianto, 2016).

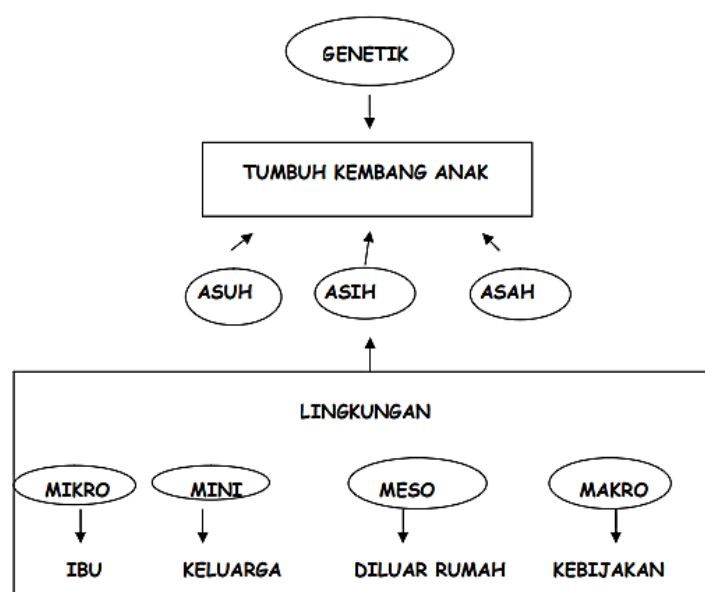
Secara umum terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi tumbuh kembang anak, yaitu:

1. Faktor genetik Faktor genetik ini yang menentukan sifat bawaan anak tersebut. Kemampuan anak merupakan ciri-ciri yang khas yang diturunkan dari orang tuanya.
2. Faktor lingkungan Yang dimaksud lingkungan yaitu suasana di mana anak itu berada. Dalam hal ini lingkungan berfungsi sebagai penyedia kebutuhan dasar anak untuk tumbuh kembang sejak dalam kandungan sampai dewasa. Lingkungan yang baik akan menunjang tumbuh kembang anak, sebaliknya lingkungan yang kurang baik akan menghambat tumbuh kembangnya.

Kebutuhan dasar anak untuk tumbuh kembang, secara umum dibagi menjadi 3 kebutuhan dasar yaitu:

1. Kebutuhan fisik-biomedis ("ASUH") Meliputi: - pangan/gizi - perawatan kesehatan dasar: imunisasi, pemberian ASI, penimbangan yang teratur, pengobatan - pemukiman yang layak - kebersihan perseorangan, sanitasi lingkungan 3 - pakaian - rekreasi, kesegaran jasmani
2. Kebutuhan emosi/kasih sayang ("ASIH") Kasih sayang dari orang tua akan menciptakan ikatan yang erat dan kepercayaan dasar untuk menjamin tumbuh kembang yang selaras baik fisik, mental, atau psikososial.
3. Kebutuhan akan stimulasi mental ("ASAH") Stimulasi mental mengembangkan perkembangan kecerdasan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian, moral-etika, produktivitas dan sebagainya. Anak yang mendapat ASUH, ASIH, dan ASAH yang memadai akan mengalami tumbuh kembang yang optimal sesuai dengan potensi genetik yang dimilikinya.

Diagram Proses Tumbuh Kembang Anak



Gambar 2. Diagram Proses Tumbuh Kembang Anak

Berdasarkan diagram tersebut maka dapat dikatakan bahwa kemampuan dan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua dan orang-orang di sekitar anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai umurnya. Stimulasi adalah perangsangan (penglihatan, bicara, pendengaran, perabaan) yang datang dari lingkungan anak.

Anak yang mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi. Stimulasi juga dapat berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Berbagai macam stimulasi seperti stimulasi visual (penglihatan), verbal (bicara), auditori (pendengaran), taktil (sentuhan) dll dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Maka dengan stimulasi tersebut anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal dan mencapai keseimbangan dalam memupuk multiple intelligences (kecerdasan jamak) yang dimiliki setiap anak.

B. Multiple Intelligences (Kecerdasan Jamak)

1. Pengertian Multiple Intelligences (Kecerdasan Jamak)

- a. Howard Gardner menjelaskan tentang Multiple Intelligences (kecerdasan jamak) adalah sebuah penilaian yang dilihat secara deskriptif tentang cara individu menggunakan kecerdasannya guna memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu ([Sujiono & Sujiono, 2010](#)).
- b. Feiltham menjelaskan tentang Multiple Intelligences (kecerdasan jamak) adalah berbagai keterampilan dan bakat yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan berbagai persoalan didalam pembelajaran.
- c. Piaget tahun 1959 mendefinisikan intelegensi merupakan penyesuaian mental dari diri seseorang terhadap situasi atau kondisi baru ([Nana, 2005](#)).

2. Macam-macam Multiple Intelligences (Kecerdasan Jamak)

a. Kecerdasan Linguistik

Menurut Campbell, Campbell dan Dickinson menjelaskan mengenai tujuan dari pengembangan kecerdasan linguistik adalah agar anak memiliki kemampuan komunikasi dan bahasa untuk meyakinkan orang lain melalui penjelasan baik secara lisan maupun tulisan, serta mampu mengingat dan menghafal informasi. ([Campbell et al., 2002](#))

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan linguistik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan kata untuk menyusun bahasa agar dapat berkomunikasi dengan orang lain sehingga mampu berargumentasi, menghibur atau mengajar dengan efektif serta meyakinkan orang lain melalui kata-kata yang diucapkannya.

b. Kecerdasan Logika Matematika

Amstrong menjelaskan bahwa kecerdasan logis matematis adalah kecerdasan dalam mengolah angka dan kemampuan menggunakan logika atau akal sehat. Tujuan dari pengembangan kecerdasan logika matematika adalah mampu mengenal bilangan, pengukuran, peluang, statistika, beberapa pola, geometri, pemecahan masalah, serta games strategi.

c. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan Visual Spasial menurut Amstrong adalah kemampuan seseorang dalam memvisualisasikan gambar di dalam pikiran guna memecahkan masalah atau menemukan jawaban.

d. Kecerdasan Kinetetik

Kecerdasan Kinestetik menurut Robert McKim dalam bukunya yang berjudul "Experiences in Visual Thinking" adalah kecerdasan yang mampu digali dengan pendidikan fisik dan memanfaatkan segala situasi untuk membantu menimbulkan rasa milik seluruh ruangan agar lebih bergairah, dinamis dan mengesankan untuk mencapai gerak yang maksimal ([Campbell et al.](#), 2002).

e. Kecerdasan Musikal

Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan musikal merupakan kemampuan untuk mendengarkan, mengekspresikan dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara, serta peka terhadap melodi, intonasi, dan ritme. Selain itu juga memiliki kemampuan dalam memainkan serta menikmati alat musik, menyanyi maupun menciptakan lagu ([Suparno](#), 2004).

f. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal menurut Anna Craft adalah suatu kemampuan dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain ([Craft](#), 2004). Selain itu kecerdasan ini terlihat pada kegembiraan dan kesenangan dalam berteman maupun beraktivitas social ([Amir](#), 2013).

g. Kecerdasan Intrapersonal

Kristanto menjelaskan bahwa orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal memiliki hubungan dengan kesadaran dan pengetahuan akan dirinya dan memahami kekuatan dan kelemahan, serta dapat memotivasi dirinya ([Kristanto](#), 2009). Sehingga dia akan memiliki rasa percaya diri dan tidak bergantung pada orang lain.

h. Kecerdasan Naturalis

Armstrong menjelaskan kecerdasan naturalis berkaitan dengan kecintaan pada alam dan melakukan hiking atau mengumpulkan bebatuan atau bunga ([Awwaliyah](#), 2018).

i. Kecerdasan Spiritual

Zohar dan Marshall berpendapat bahwa kecerdasan spiritual bertumpu pada diri yang berhubungan dengan kearifan lokal diluar jiwa sadar (ego) ([Sabiq](#), 2012). Kecerdasan ini menjadikan manusia menolong orang tanpa pamrih maupun melihat seseorang tanpa perbedaan. Jadi, kecerdasan spiritual mengartikan kebahagiaan melalui perilaku prososial.

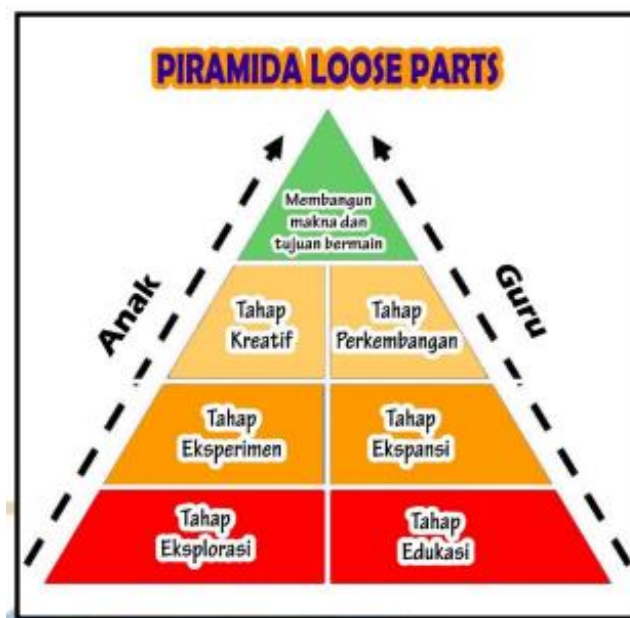
C. Loose Part

Orang dewasa menata invitasi dari bahan lepasan di beberapa tempat, bahkan ada yang di luar kelas atau di area terbuka (outdoor) sebelum kegiatan pembelajaran. Anak dapat mengeksplorasi maupun memanipulasi invitasi baru atau melanjutkan proyek yang sudah dibuat dengan menambahkan dari materi invitasi atau dari media yang tersedia di atelier.

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

Penelitian Wahyuni menjelaskan peran loose parts sebagai media yang menyebabkan anak menjadi biasa berpikir secara kreatif dan kritis untuk dapat menyajikan produk yang terbaik (Wahyuningsih et al., 2019). Pada saat anak bermain, tak jarang terjadi interaksi yang berkembang untuk mewujudkan proyek yang disepakati bersama. Bahan lepasan menjadi media anak menunjukkan perilaku sosialnya, baik yang bisa diterima atau menimbulkan ancaman konflik saat bermain bersama. Bahan lepasan atau loose parts merupakan semua bentuk benda yang dapat dimainkan, diteliti dan dimanipulasi anak yang diperoleh dari lingkungan di sekitarnya. Sedangkan Haughey menyatakan bahan lepasan sebagai bahan yang terbuka, dapat dipisahkan namun dapat pula dikombinasikan dengan materi lain, dapat dipindahkan, dijabarkan atau digabungkan dengan materi lain (Siantajani, 2020). Pengembangan kreativitas yang dilakukan dengan bermain loose parts dilakukan oleh Muqowim & (Imamah & Muqowim, 2020) menegaskan bahwa “Kreativitas terstimulasi dengan tepat melalui bermain ini karena guru menjadi fasilitator dalam menstimulasi dan mendorong perkembangan kreativitas anak, yang akan melahirkan sebuah gagasan, proses serta adanya produk yang bisa jadi modifikasi atau baru karena memanfaatkan imajinasi yang fleksibel”.



Gambar 3. Piramida Loose Parts

Tahap pertama merupakan tahap eksplorasi. Pada tahap ini anak menjelajahi benda-benda yang ada disekitarnya. Saat anak berada pada tahap eksplorasi, guru memegang peran tahap edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan barang. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa tahap eksplorasi adalah tahap dimana anak mulai berkenalan dengan Loose Parts, sehingga untuk memenuhi rasa ingin tahunya, anak menjelajahi benda-benda berbagai tekstur, warna, bentuk dan ukuran (Siantajani, 2020). Tahap kedua merupakan tahap anak melakukan uji coba membuat sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya atau disebut dengan tahap eksperimen. Pada tahap ini, guru berperan melakukan invitasi dan provokasi atau disebut tahap ekspansi. Yulianti Siantajani memaparkan bahwa setelah anak selesai dengan tahapan eksplorasi, anak mulai melakukan uji coba membuat sesuatu sebagaimana ide yang muncul dari dalam anak. Imajinasi anak berkembang dalam tahap ini. Sedangkan guru memperluas ide-ide anak yang telah mampu bereksperimen dengan berbagai Loose Parts dan memberikan invitasi serta provokasi. Tahap ketiga yaitu tahap kreatif yang

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

mana anak membuat atau merancang berbagai produk kreatif. Peran guru sampai pada tahap perkembangan, yaitu tahap guru dokumentasi dan penilaian dari kegiatan yang anak lakukan. Bagian teratas atau tahap terakhir yang ditunjukkan piramida Loose Parts adalah membangun makna dan tujuan bermain yang mana tujuan guru dalam memfasilitasi anak telah tercapai dan anak dapat memaknai dunia disekelilingnya melalui permainan. Tahap ini merupakan tahap kemampuan tertinggi yang dicapai oleh anak dan peran tertinggi guru. Guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, di mana anak dapat memaknai dunia sekelilingnya melalui permainan mereka. Tujuan bermain telah tercapai yang artinya tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai. Tahapan-tahapan tersebut terus berputar membentuk siklus pembelajaran Loose Parts. Siklus tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Siklus Bermain Loose Parts

Pada tahap satu, saat anak melakukan eksplorasi, guru berperan memberikan edukasi untuk mengenalkan strategi bermain, beres-beres dan menyimpan mainan kepada anak. Untuk mengenalkan strategi bermain kepada anak, dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Kenalkan satu jenis benda dalam jumlah yang terbatas. Seiring waktu, tambahkan beberapa Loose Parts.
2. Taruh dalam tempat yang menarik anak.
3. Bangun rasa ingin tahu anak.
4. Izinkan anak untuk bereksplorasi.
5. Minta anak untuk menunjukkan atau mengeluarkan imajinasinya.
6. Hargai apapun yang anak buat.
7. Dengarkan penjelasan anak, dan berikan provokasi sederhana.
8. Apabila ingin menambahkan Loose Parts, usulkan Loose Parts tertentu pada anak.

Setelah bermain anak-anak juga perlu dikenalkan dan dilatih untuk membereskan dan menyimpan barang-barang yang telah dipakainya ke tempat semula agar dapat bertanggung

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

jawab terhadap lingkungannya. Anak perlu dilatih peduli dan bertanggungjawab terhadap lingkungannya dan benda-benda yang digunakannya. Karena itu, penyimpanan Loose Parts merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus dilatihkan kepada anak. Untuk mengenalkan beres-beres kepada anak, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Anak perlu memahami bahwa setiap barang punya tempat (rumah).
2. Proses beres-beres memerlukan banyak waktu, maka jumlah keping Loose Parts perlu dibatasi.
3. Bersabarlah sampai anak benar-benar bisa mengembalikan ke tempat semula.
4. Mengajak anak membereskan sambil bernyanyi ([Siantajani, 2020](#)).

Sementara itu, dalam menyimpan Loose Parts dapat dilakukan melalui cara sebagai berikut:

1. Tatalah Loose Parts dalam wadah sehingga anak fokus. Sesuaikan ukuran wadah dengan isinya.
2. Tatalah wadah-wadah tersebut di rak yang terbuka dan mudah dijangkau oleh anak.
3. Berikan ruang atau kelonggaran tempat, sehingga memudahkan anak untuk mengambil sesuai kebutuhannya.
4. Berikan waktu cukup pada anak, karena setiap anak memiliki kecepatan bergerak yang berbeda-beda.

Tahapan selanjutnya yang dilalui anak setelah tahap eksplorasi adalah tahap eksperimen. Dan pada tahap eksperimen, guru berperan memberikan provokasi dan invitasi kepada anak (tahap ekspansi). Provokasi dan invitasi tentu berbeda. Cooper dalam Yulianti Siantajani berpendapat bahwa yang dimaksud provokasi adalah upaya keras guru untuk terus menerus memprovokasi kecenderungan alami anak dalam mencari makna dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menginterpretasi fenomena. Yulianti menambahkan bahwa provokasi merupakan sesuatu yang mengajak orang untuk semakin maju ke depan dengan menstimulasi respon atau aksi. Provokasi dilakukan untuk memperluas atau mengembangkan ide-ide unik, minat dan teori dari anak. Provokasi dibangun dari observasi yang bermakna terhadap hal-hal yang dilakukan anak, berdasarkan rasa ingin tahu dan pemikiran anak. Provokasi akan memberikan pengalaman-pengalaman dan hubungan-hubungan baru pada anak dalam mengejar ide, minat dan teori. Provokasi menantang pemikiran anak untuk berpikir lebih tinggi. Sedangkan invitasi merupakan penataan material yang dipilih dan ditata atau dipajang yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Invitasi merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi berbagai material konkret yang akan memberikan pengalaman belajar pada anak. Material yang dipajang akan menawarkan pilihan pada anak untuk memasuki dunia pengetahuan ([Siantajani, 2020](#)).

Sedangkan Loose Parts mempunyai manfaat dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak loose parts sudah pasti akan lebih dipilih dan disukai oleh anak karena menawarkan kesempatan untuk dimanipulasi sesuai keinginan anak. Apabila anak bermain dengan alat permainan yang jadi (*toys*), atau peralatan yang ada di taman bermain (*playground*), mereka akan merasa lebih cepat lelah, jenuh dan kehabisan ide permainan. Apabila anak sudah menguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, misalnya menekan tombol untuk membuat gambar, menaiki tangga, maka mereka akan segera merasa bosan, dan harus mencari kegiatan main yang lainnya, karena tantangannya sudah

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

tidak ada lagi ([Puspita, 2019](#)). Hasil penelitian yang dilakukan bermain dengan konsep ini dapat membantu anak ketika berinteraksi hubungan sosialnya, karena mengembangkan keterampilan serta meningkatkan rasa percaya diri beserta kemandirian. Selain itu memanfaatkan loose parts akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkatkan keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar ([Mastuinda et al., 2020](#)).

Seperti yang kita ketahui sebelumnya bahwa dalam penelitian-penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti menghasilkan kesimpulan *loose part* dapat membantu dalam mengembangkan pembelajaran dan di dalam penelitian yang saya buat sama seperti penelitian sebelumnya yaitu ke ranah pendidikan, namun dalam penelitian ini saya luaskan untuk menstimulasi multiple intelligence anak. Hasil dan analisis untuk menstimulasi multiple intelligence anak dengan loose part di Desa Kradenan, Kota Pekalongan dengan adanya kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Sanggar permainan tradisional

Anak-anak akan dilibatkan langsung dalam sanggar ini guna untuk menghidupkan kembali permainan-permainan tradisional yang telah lama tidak dimainkan lagi oleh anak-anak. Sanggar ini akan menjadi wadah bagi anak dalam mengisi waktu efektif bermain dengan membuat sendiri dan memainkan permainan tradisional. Proker ini bisa menstimulasi multiple intelligence anak diantaranya:

- a. Kecerdasan Visual Spasial: anak-anak akan mempunyai gambaran permainan di dalam pikirannya, sehingga mereka akan bermain dengan konsep apa yang ada dalam pikiran mereka.
- b. Kecerdasan Kinestetik: sudah secara pasti melalui permainan tradisional maka anak-anak akan sering bergerak, hal inilah yang penting bagi tubuh anak karena anak bisa belajar bergerak yang berbeda-beda sesuai jenis permainannya.
- c. Kecerdasan Interpersonal: kecerdasan anak-anak akan terasah karena permainan tradisional tidak bisa dimainkan sendirian, harus adanya oranglain agar permainan berjalan lancar.
- d. Kecerdasan Spiritual: kecerdasan ini adalah ketika anak-anak berdoa sebelum bermain, anak-anak mengetahui cara sabar dalam mengantre melalui urutan yang telah disepakati di awal, anak-anak bisa bertoleransi dan saling tolong menolong dalam bermain sehingga permainan tersebut akan mudah di jalankan.

2. Mendongeng

Mendongeng ini bertujuan untuk menanamkan karakter kepada anak, karena setiap kecerdasan yang berhubungan dengan kognitif bisa dengan mudah anak dapatkan dari mana saja, bahkan dari google pun bisa. Berbeda dengan karakter yang harus di stimulasi secara langsung agar terbentuk dalam diri anak dengan baik. Proker ini bisa menstimulasi multiple intelligence anak diantaranya:

- a. Kecerdasan Linguistik: mendongeng disini adalah tempat untuk anak-anak mengembangkan kecerdasan linguistiknya karena anak-anak bisa mengembangkan kata-katanya melalui bercerita atau mereka juga bisa belajar banyak kosa kata dari yang ia dengar dan tangkap melalui dongeng tersebut.
 - b. Kecerdasan Spiritual: mendongeng adalah media penyampaian pesan moral yang mudah disampaikan ke anak. Maka melalui mendongeng, para pendongeng bisa menstimulasi kecerdasan spiritualnya dengan cara menerapkan salam, bahasa yang santun dan sopan, bercerita tentang karakter-karakter yang baik, dan adanya pesan-pesan apabila dari tokoh ada yang jahat.
 - c. Kecerdasan Intrapersonal: kecerdasan yang berhubungan dengan diri anak ini atau yang biasa disebut intrapersonal merupakan kecerdasan yang penting bagi anak karena mereka melalui kecerdasan ini akan dapat mengetahui secara bertahap kelebihan dan kelemahannya. Mereka akan bisa menganalisis dirinya sendiri. Karena itu adanya kegiatan mendongeng mampu menstimulasi kecerdasan intrapersonal anak misalnya anak-anak yang sering membuang sampah sembarangan
-

Fidiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

dan mereka disuruh untuk mendengarkan sebuah dongeng tentang banjir. Dalam dongeng tersebut di tekankan bahwa penyebab banjirnya karena si tokoh suka membuang sampah sembarangan. Oleh karena itu dengan adanya penekanan penyampaian pesan seperti contoh maka anak akan dengan sendirinya menilai kebiasaan-kebiasaan yang ia lakukan. Serta akan akan berimajinasi dampak-dampak yang akan terjadi jika terus menerus dia membuang sampah sembarangan. Oleh karena itu maka secara bertahap anak akan bisa menganalisis perbuatannya sendiri dan memilah milih hal yang ia tangkap itu benar dan yang salah.

3. Sosialisasi dan pelatihan pembuatan permainan

Banyaknya orangtua yang mengeluhkan biaya pengeluaran untuk membelikan permainan anaknya. Karena itu mereka lebih memilih memberikan gadget kepada anaknya, walaupun mereka mengetahui dampak gadget itu tidak baik bagi anaknya. Namun mereka tidak mempunyai pilihan lain. Karena itu dengan adanya sosialisasi dan pelatihan pembuatan permainan ini bertujuan agar bisa memberikan pengertian dan pemahaman kepada orangtua bahwa membuat mainan sendiri juga bisa untuk belajar anak dan membahagiakan anak. Dengan adanya pembuatan alat permainan sendiri, maka orangtua bisa mendsain dan mengkonsep segala bentuk permainan dalam menstimulasi kecerdasan yang diinginkan orangtua untuk diterapkan dalam permainan tersebut.

4. Belajar sambil bermain di Pojok BERDANSA (Berkreasi Dengan Aksara)

Dalam hal ini saya mengajak anak-anak untuk belajar dari bahan-bahan yang ada disekitar agar bisa dimainkan oleh anak dan bisa untuk belajar. Sistem pembelajaran loose part yang saya pilih agar anak-anak juga mengetahui belajar itu bisa dari hal-hal yang ada di sekitar mereka. Proker ini bisa menstimulasi multiple intelligence anak diantaranya:

a. Kecerdasan Linguistik: adanya pojok BERDANSA menjadi ruang bagi anak-anak dalam belajar mengolah kata, hal ini dibuktikan dengan adanya kegiatan yang berhubungan dengan membaca, bertanya, dan menyampaikan pendapat.

b. Kecerdasan Logika Matematika: adanya pojok BERDANSA dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak dengan penyajian-penyajian bentuk pembelajaran melalui permainan-permainan seperti membuat tubuh ulat dengan cara menghitung sesuai dengan angka yang tertera, mengenal bentuk geometri dari pembuatan siklus hidup kupu-kupu, menghitung menggunakan gambar jari-jari bergerak, menghitung dengan membuat awan dari kapas, dll.

c. Kecerdasan Visual Spasial: adanya pojok BERDANSA dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial dengan salah satu contoh kegiatan anak-anak membuat sapi beserta kandangnya dimana mereka mampu berpikir menggambarkan imajinasinya untuk mengkonsep kandang yang akan ia buat.

d. Kecerdasan Kinetik: adanya pojok BERDANSA dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik karena dalam kegiatan ini salah satunya adalah membuat batik jumputan, hal itulah anak akan terus bergerak menyelesaikan tugasnya membuat batik jumputan

e. Kecerdasan Musikal: adanya pojok BERDANSA juga menyediakan alat musik yang bisa dimainkan oleh anak seperti pianika dan seruling, melalui pojok BERDANSA ini anak-anak akan belajar tentang bagaimana cara memainkan alat musik tersebut dan mengetahui beragam suara yang dikeluarkan oleh masing-masing dari alat musik.

f. Kecerdasan Interpersonal: adanya pojok BERDANSA menjadi wadah bagi anak-anak untuk saling mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Mereka akan terluar belajar cara bersosialisasi dengan teman-temannya.

g. Kecerdasan Intrapersonal: adanya pojok BERDANSA anak-anak akan belajar tentang memahami dirinya sendiri, hal ini dilihat dari segi kegiatan anak-anak mampu mengatur waktunya dalam memainkan beberapa kegiatan yang ada disitu.

h. Kecerdasan Naturalis: adanya pojok BERDANSA memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kecerdasan naturalis. Kecerdasan ini berhubungan dengan bahan-bahan pembuatan kegiatan-kegiatan dengan alat bana yang ada di sekeliling anak. Dan dalam proker ini hampir semuanya dibuat dengan bahan-bahan yang ada di sekeliling anak. Sehingga anak akan lebih mengetahui bahwa segala hal yang bersifat tidak terpendang atau tidak ada gunanya ternyata masih bisa digunakan untuk dijadikan sebuah permainan-permainan.

i. Kecerdasan Spiritual: adanya pojok BERDANSA memberikan pemahaman kepada kita bahwa pengelolaan sampah merupakan wujud cara kita bersyukur dalam menjaga alam. Karena itu dari adanya pojok BERDANSA yang lebih mengutamakan pembuatan-pembuatan permainannya menggunakan bahan loose part maka secara tersirat juga untuk menerapkan sikap kreatif anak dan cara mereka menjaga jiwa spiritualitas manusia. Dengan adanya pengurangan sampah maka alam akan menjadi lebih sehat dan dampak pada jiwa spiritualitas manusia akan makin terjaga kebaikannya.

SIMPULAN

Sebuah kecerdasan bukanlah hanya hal-hal yang menyangkut dengan baca, tulis, dan berhitung saja. Seni, musik, bahasa, spiritualitas, dan pengendalian diri sendiri serta menjaga hubungan baik dengan orang lain juga termasuk kecerdasan yang perlu distimulasi dengan optimal. Stimulasi kecerdasan-kecerdasan tersebut tidaklak selalu memaksakan seseorang untuk memahaminya melalui buku-buku, sumber ilmu pengetahuan yang harus ia lihat dan dengarkan dari sebuah penjelasan seorang ahli. Namun menstimulasi kecerdasan-kecerdasan bisa dengan hal-hal yang santai, menyenangkan, namun tetap mengandung nilai-nilai edukatif yaitu bisa melalui belajar sambil bermain terkhusus bagi anak-anak. Belajar yang menyenangkan adalah sebuah metode yang paling disukai oleh semua orang. Karena pembelajaran yang disukai orang maka semua ilmu akan lebih mudah terserap oleh otak manusia, berbeda jika orang tersebut belajar dengan tekanan (terutama anak-anak) hal itu akan menjadi trauma dalam belajar. Karena hal itu kreatif bagi seseorang itu penting, dengan adanya hal tersebut seseorang bisa merubah nilai yang tidak berguna menjadi berguna, yang murah menjadi mahal, yang jelek menjadi cantik, dan yang terbuang menjadi tercarikan. Hal itulah adalah sifat-sifat dari loose part yaitu bahan-bahan yang mudah ditemui di sekeliling kita. Melalui pembelajaran loose part maka seseorang bisa belajar sambil bermain namun mereka tidak mengeluarkan pengeluaran yang sangat besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2013). Pembelajaran matematika dengan menggunakan kecerdasan majemuk (multiple intelligences). *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 1(01). <https://doi.org/10.24952/logaritma.v1i01.196>
- Awwaliyah, S. (2018). *Penerapan konsep Multiple Intelligences dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Plus Al-Kautsar Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Campbell, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (2002). *Melesatkan kecerdasan*. Terjemahan Tim Inisiasi). Jakarta Inisiasi Press.
- Craft, A. (2004). *Me-refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak-anak*.
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Kristanto, P. (2009). *Cara Jitu bikin Seru di Sekolah Minggu*. Jakarta: Gloria Grafa.
- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 90–96. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>
- Nana, S. S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.
- Puspita, W. A. (2019). *Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Dengan Muatan STEM*. Kepala BP PAUD Dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur Penasehat Kepala Seksi Informasi Dan Kemitraan, 17.
- Sabiq, Z. (2012). *Kecerderaan emosi, kecerdasan spiritual dan perilaku prososial santri pondok pesantren nasyrul ulum pamekasan*. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 1(2).
- Siantajani, Y. (2020). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47. <https://doi.org/10.32832/jpls.v15i1.4629>
- Smith-Gilman, S. (2018). *The Arts, Loose Parts and Conversations*. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90–103.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks, 76.
- Suparno, P. (2004). *Teori Inteligensi ganda dan aplikasinya di sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Trianto, M. P. (2016). *Desain pengembangan pembelajaran tematik: Bagi anak usia dini*. Prenada Media.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., &

Fadiyah Sari

Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Dengan Loose Part

Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 295–301.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).