



---

**PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KONSELING PRIBADI SOSIAL  
UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUANG SISWA**

**Yosep Setiawan**

SMAN 1 Banjarsari, Indonesia

Email: [yosep75@gmail.com](mailto:yosep75@gmail.com)

---

**Abstract:** Educational institution is an institution of the brain industry. Therefore, education is a vehicle for mental exercise. With education will be able to sharpen the brain to form human beings quality. Qualified people are intelligent human beings comprehensive and competitive savvy are reflected in personal moral, creative, and productive and full responsibility in living our daily lives. But the spotlight and complaints against educational institutions still occur, various perceived problems among students learn the lower interest. Students tend to subjects who tested nationally (National Examination), the methods used by teachers in teaching the more commonly used methods of lecture and question and answer, sometimes the discussion so that the lessons seem monotonous and less innovative, subjects received more students cenderung nature doctrine in the form of memorization alone and rarely developed in the context of everyday life so that lessons just more leads to mastery of concepts and tend to train cognitive abilities-intellectual, not a lot of touching the realm of other intelligence in accordance with the potential of the students. The other problem is the tendency of the still rampant behavior is not commendable at this time in various forms, for example, students commit suicide because they do not pass the exam, involved in drugs, fighting between students, the behavior of cheating, careless, style punky, smoking, going out, and so become a reason for choosing this topic as study materials. The problem is what strengthens the belief writers to examine and assess the importance of the development of multiple intelligence through integrative learning-based game in an attempt to develop students' potential intelligence to realize a comprehensive and intelligent smart students competitive. This paper formulated into some discussion that begins with an introduction that lists reasons for the importance of this issue is discussed, and then forwarded to the review of the concept of multiple intelligence. Followed by a study on the definition, purpose and benefits of the games, the development of multiple intelligence through integrative learning-based games and ending with examples of games in integrative learning process.

**Keywords:** Multiple Intelligence, Integrative Learning, Games, Intellectual Potential.

**Abstrak:** Lembaga pendidikan merupakan suatu lembaga industri otak. Oleh sebab itu pendidikan merupakan wahana olah otak. Dengan pendidikan akan dapat mengasah otak untuk membentuk manusia-manusia berkualitas. Manusia berkualitas adalah manusia cerdas komprehensif dan cerdas kompetitif yang tercermin dari pribadi yang berakhlak, kreatif, dan produktif serta penuh tanggungjawab dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Namun sorotan dan keluhan terhadap lembaga pendidikan masih saja terjadi, berbagai masalah dirasakan di antaranya minat siswa belajar semakin rendah. Siswa cenderung

kepada mata pelajaran yang di-UN kan, metode yang digunakan guru dalam mengajar pada umumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, kadang-kadang diskusi sehingga pelajaran terkesan monoton dan kurang inovatif, pelajaran yang diterima siswa lebih cenderung bersifat doktrin dalam bentuk hafalan saja dan jarang dikembangkan dalam konteks kehidupan sehari-hari sehingga pelajaran hanya lebih mengarah kepada penguasaan konsep dan cenderung melatih kemampuan kognitif-intelektual *an-sich*, belum banyak menyentuh ranah kecerdasan lainnya sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa. Masalah lainnya adalah kecenderungan masih maraknya perilaku tidak terpuji saat ini dalam berbagai bentuk, misalnya siswa bunuh diri karena tidak lulus UN, terlibat narkoba, tawuran antar pelajar, perilaku mencontek, ceroboh, gaya punky, merokok, pacaran, dan sebagainya menjadi alasan dipilihnya topik ini sebagai bahan kajian. Permasalahan itulah yang menguatkan keyakinan penulis untuk menelaah dan mengkaji betapa pentingnya pengembangan *multiple intelligence* melalui pembelajaran integratif berbasis game sebagai upaya mengembangkan potensi kecerdasan siswa sehingga terwujud siswa cerdas komprehensif dan cerdas kompetitif.

Tulisan ini diformulasikan ke dalam beberapa bahasan yang diawali dengan pendahuluan yang berisi alasan pentingnya masalah ini dibahas, kemudian diteruskan dengan kajian tentang konsep *multiple intelligence*. Dilanjutkan dengan kajian tentang pengertian, tujuan dan manfaat games, pengembangan *multiple intelligence* melalui pembelajaran integratif berbasis games dan diakhiri dengan contoh-contoh games dalam proses pembelajaran integratif.

**Kata Kunci:** Kecerdasan; Pembelajaran; Integratif, Permainan; Potensi Intelektual.

---

## **A. PENDAHULUAN**

Lembaga pendidikan merupakan suatu lembaga industri otak. Oleh sebab itu pendidikan merupakan wahana olah otak. Perbedaan manusia dengan makhluk lainnya terutama terletak pada kualitas otak. Dengan pendidikan akan dapat mengasah otak untuk membentuk manusia-manusia berkualitas. Manusia berkualitas adalah manusia cerdas komprehensif dan cerdas kompetitif yang tercermin dari pribadi yang berakhlak, kreatif, dan produktif serta penuh tanggungjawab dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tujuan mulia ini sejalan dengan pengertian dan hakekat pendidikan nasional yaitu.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Dalam rangka mewujudkan manusia yang berakhlak mulia, cerdas komprehensif dan cerdas kompetitif melalui jalur pendidikan maka arah pengembangannya dilandasi oleh perangkat kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum tahun 2013 sebagai penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sedangkan implementasi kurikulum dilakukan melalui suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik belajar. Secara lebih kompleks ditegaskan bahwa:

Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, motivasi, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.<sup>2</sup>

Melalui tulisan ini penulis mengajak semua pihak khususnya para pendidik untuk merefleksikan tugas dan tanggung jawab yang telah dilakukan selama ini. Di antara pertanyaan yang dapat diajukan adalah sudahkah proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini memenuhi standar proses sesuai dengan tuntutan kebijakan dan harapan tersebut di atas?, sudahkah siswa berpartisipasi aktif dalam belajar?, sudahkah berkembang berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh siswa?, sudahkah proses pembelajaran selama ini mampu memotivasi siswa dalam belajar?, sudahkah tumbuh kreativitas dan kemandirian siswa dalam belajar?.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1 Ayat 1.

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang *Standar Pendidikan Nasional*, *BAB IV Standar Proses*, Pasal 19 ayat 1.

Disisi lain, dalam pertemuan-pertemuan MGMP beberapa keluhan mengemuka bahwa minat siswa belajar semakin rendah. Siswa cenderung kepada mata pelajaran yang di-UN kan, metode yang digunakan guru dalam mengajar pada umumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, kadang-kadang diskusi sehingga pelajaran terkesan monoton dan kurang inovatif, pelajaran yang diterima siswa lebih cenderung bersifat doktrin dalam bentuk hafalan saja dan jarang dikembangkan dalam konteks kehidupan sehari-hari sehingga pelajaran hanya lebih mengarah kepada penguasaan konsep dan cenderung melatih kemampuan kognitif-intelektual *an-sich*, belum banyak menyentuh ranah kecerdasan lainnya sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa.

Kemudian masalah lainnya dalam kehidupan sehari-hari adalah kecenderungan masih maraknya perilaku tidak terpuji saat ini dalam berbagai bentuk, misalnya siswa bunuh diri karena tidak lulus UN, terlibat narkoba, tawuran antar pelajar, perilaku mencontek, ceroboh, gaya *punky*, merokok, pacaran, dan sebagainya menjadi alasan dipilihnya topik ini sebagai bahan kajian. Permasalahan itulah yang menguatkan keyakinan penulis untuk menelaah dan mengkaji betapa pentingnya pengembangan *multiple intelligence* melalui pembelajaran integratif berbasis *game* dalam rangka mewujudkan siswa cerdas komprehensif dan cerdas kompetitif..

Tulisan ini diformulasikan ke dalam beberapa bahasan yang diawali dengan pendahuluan yang berisi alasan pentingnya masalah ini dibahas, kemudian diteruskan dengan kajian tentang konsep *multiple intelligence*.

Dilanjutkan dengan kajian tentang pengertian, tujuan dan manfaat *games*, pengembangan *multiple intelligence* melalui pembelajaran integratif berbasis *games* dan diakhiri dengan contoh-contoh *games* dalam proses pembelajaran integratif.

## B. KONSEP MULTIPLE INTELLIGENCE

Setiap orang memiliki kecerdasan dan setiap orang memiliki keragaman dan keunikan kecerdasan. Howard Gardner seorang ahli riset dari Amerika mengembangkan model kecerdasan "*multiple intelligence*". *Multiple intelligence* artinya bermacam-macam kecerdasan. Ia mengatakan bahwa setiap orang memiliki bermacam-macam kecerdasan, tetapi dengan kadar pengembangan yang berbeda. Yang di maksud kecerdasan menurut Gardner adalah suatu kumpulan kemampuan atau keterampilan yang dapat ditumbuhkembangkan. Menurut Howard Gardner, (2003) dalam setiap diri manusia ada sembilan jenis kecerdasan, yaitu: (1) kecerdasan *logic-matematical*, (2) kecerdasan *linguistic*, (3) kecerdasan *musical*, (4) kecerdasan *spatial*, (5) kecerdasan *bodily kinesthetic*, (6) kecerdasan intrapersonal, (7) kecerdasan interpersonal, (8) kecerdasan naturalis, dan (9) kecerdasan eksistensial.<sup>3</sup>

*Pertama*, kecerdasan logik matematik adalah kepekaan dan kemampuan untuk mengamati pola-pola logis dan bilangan serta kemampuan untuk berfikir

---

<sup>3</sup> Howard Gardner, *Multiple intelligence (Kecerdasan Majemuk)*. Batam: Interaksara, 2003 <http://www.cookps.act.edu.au/mi.htm>, h. 97.

rasional'.<sup>4</sup> Dalam ungkapan lain, Munif Chatib & Alamsyah Said (2012) menyatakan bahwa kecerdasan logis-matematis adalah 'kemampuan dalam berhitung, mengukur dan mempertimbangkan proposisi dan hipotesis, serta menyelesaikan operasi-operasi angka-angka'.<sup>5</sup> Seseorang yang mempunyai tingkat kecerdasan logis matematis yang tinggi mampu memecahkan masalah hitung-hitungan. Ia mampu memikirkan dan menyusun solusi (jalan keluar) dengan urutan yang logis (masuk akal). Ia suka angka, urutan, logika dan keteraturan. Ia mengerti pola hubungan, ia mampu melakukan proses berpikir deduktif dan induktif. Kecenderungan berpikir deduktif artinya berpikir dari hal-hal yang umum kepada hal-hal yang sangat khusus. Kecenderungan berpikir induktif artinya berpikir dari konteks persoalan yang khusus kepada hal-hal yang lebih umum. Menurut Munif Chatib dan Alamsyah Said, (2012) 'kecerdasan logis-matematis melibatkan banyak komponen: perhitungan secara matematis, berpikir logis, nalar, pemecahan masalah, pertimbangan deduktif, dan ketajaman hubungan antara pola-pola numerik'.<sup>6</sup>

*Kedua*, kecerdasan linguistik adalah 'kepekaan terhadap suara, ritme, makna kata-kata, dan keragaman fungsi-fungsi bahasa'.<sup>7</sup> Sedangkan menurut Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012) kecerdasan linguistik adalah kemampuan berpikir dalam bentuk kata-kata, menggunakan bahasa untuk mengekspresikan, dan

---

<sup>4</sup> Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto. *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2011), h. 233.

<sup>5</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bndung: Kaifa Learning, 2012), h. 86.

<sup>6</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 85.

<sup>7</sup> Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto. *Teori-Teori Dasar...*h. 234

menghargai makna yang kompleks'.<sup>8</sup> Seseorang yang unggul dalam kecerdasan ini mempunyai kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan dan atau melalui tulisan. Orang yang unggul dalam kecerdasan ini juga memiliki kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme dan intonasi dari kata yang diucapkan serta mampu untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan dalam menyampaikan informasi. Munif Chatib & Alamsyah Said (2012) mencontohkan luasnya spesifikasi kecerdasan linguistik dapat dilihat dari kejadian-kejadian di sekitar kita. Orang yang sangat jago bersilat lidah, jika berargumentasi dalam diskusi atau berpidato, bisa meyakinkan dan secara efektif mampu memahami, meringkas, dan menafsirkan atau menerangkan permasalahan dengan sangat kuat, tetapi dia kurang bisa dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk tulisan. Dalam hal menulis dia tidak terlatih. Begitu pula sebaliknya, ada orang yang mampu menuangkan ide dan gagasannya dalam bahasa tulisan dengan kemampuan mengolah kata yang luar biasa.<sup>9</sup>

*Ketiga*, kecerdasan musikal adalah 'kemampuan untuk menghasilkan dan mengapresiasi ritme, nada dan bentuk-bentuk ekspresi musik'.<sup>10</sup> Dengan ungkapan yang senada dan lebih operasional, Munif Chatib & Alamsyah Said (2012) mendefinisikan kecerdasan musik adalah 'kemampuan seseorang yang punya sensitivitas pada pola titik nada, melodi, ritme, dan nada. Musik tidak

---

<sup>8</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 82.

<sup>9</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h.83.

<sup>10</sup> Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, *Teori-Teori Dasar...* h. 234.

hanya dipeajari secara auditori tetapi juga melibatkan semua fungsi panca indra'.<sup>11</sup> Orang yang unggul dalam kecerdasan ini apabila mendapatkan kesempatan dan latihan yang maksimal akan mampu dalam memainkan alat musik dan berkreasi dalam menciptakan ritme dan variasi musik. 'Musik dengan getarannya mampu mengaktifkan transmisi saraf listrik untuk memungkinkan lebih banyak asosiasi dendrit terjadi. Makin banyak stimulasi, makin banyak koneksi yang dibentuk untuk membuat lebih banyak asosiasi. Dengan pengetahuan yang disimpan dalam memori otak, musik mampu memicu ingatan otak kanan sehingga proses belajar mudah diingat kembali. Selain itu, kenyataan lain menyebutkan bahwa janinpun menyukai musik'.<sup>12</sup>

*Keempat*, kecerdasan spasial-visual adalah 'kemampuan mempersepsi dunia ruang-visual secara akurat dan melakukan transformasi persepsi tersebut'.<sup>13</sup>. kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat (*cermat*). Visual artinya gambar, spasial yaitu hal-hal yang berkenaan dengan ruang atau tempat. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat obyek dari berbagai sudut pandang. Menurut Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012) 'anak belajar secara visual untuk mengumpulkan ide-ide. Mereka lebih berpikir secara konseptual (holistik) untuk memahami sesuatu. Kemampuan melihat "sesuatu" di dalam kepala mereka mampu membuat mereka pandai memecahkan masalah atau berkreasi'.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 92.

<sup>12</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 93.

<sup>13</sup> Ratna Yudhawati dan Dani Haryanto, *Teori-Teori Dasar...* h. 234.

<sup>14</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 89.

*Kelima*, kecerdasan *bodily kinesthetic* menurut Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, (2011) adalah 'kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh dan mengenai objek-objek secara terampil'.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Munif Chatib & Alamsyah Said (2012) kecerdasan kinestetik adalah:

Kemampuan belajar lewat tindakan dan pengalaman melalui praktek langsung. Jenis kecerdasan ini lebih senang berada di lingkungan tempat dia bias memahami sesuatu lewat pengalaman nyata. Kemampuan bergerak di sekitar objek dan keterampilan-keterampilan fisik yang halus dan kemampuan mengolah tubuh ke dalam bentuk gerakan tertentu merupakan pola dasar kecerdasan kinestetis.<sup>16</sup>

Seseorang yang unggul dalam kecerdasan ini mampu mengolah tubuhnya dalam berbagai variasi gerak dan adegan. Orang yang mempunyai kecerdasan ini juga mempunyai keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan. 'Pelajar yang dominan sisi kinestetisnya, sangat lebih mudah menangkap dan merespon pelajaran melalui gerakan-gerakan kinestetis. Dengan melibatkan seluruh anggota tubuh dan menggabungkannya dengan pikiran, kecerdasan akan menemukan kondisi idealnya. Kondisi dominan kecerdasan kinestetis lebih senang berada di lingkungan nyata, tempat ia bisa memahami keselarasan antar pikiran dan tubuh'<sup>17</sup>

*Keenam*, kecerdasan intrapersonal menurut Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, (2011) adalah 'kemampuan untuk memahami perasaan, kekuatan dan kelemahan serta memahami intelegensi sendiri'.<sup>18</sup> Di samping itu, Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012) mendefinisikan kecerdasan intrapersonal sebagai kemampuan membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan

---

<sup>15</sup> Ratna Yudhawati dan Dani Haryanto, *Teori-Teori Dasar...* h. 234.

<sup>16</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 90.

<sup>17</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 89.

<sup>18</sup> Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, *Teori-Teori Dasar...* h. 234.

menggunakan pengetahuan semacam itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang. Anak belajar melalui perasaan, nilai-nilai dan sikap'.<sup>19</sup> Orang yang unggul dan mendominasi kecerdasan ini mempunyai kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri, mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Mampu memotivasi dirinya sendiri dan mampu mengelola dan mengontrol dirinya. Orang yang memiliki kecerdasan ini sangat menghargai nilai (aturan-aturan) etika (sopan santun) dan moral.

*Ketujuh*, kecerdasan interpersonal adalah 'kemampuan untuk mengamati dan merespons suasana hati, temperamen, dan motivasi orang lain'.<sup>20</sup> Pengertian yang lebih operasional dikemukakan oleh Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012) bahwa 'kecerdasan interpersonal adalah 'kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. Termasuk juga kemampuan membentuk, juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam suatu kelompok'.<sup>21</sup> Seseorang yang unggul dan mendominasi kecerdasan ini mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain dan mampu bekerjasama dengan orang lain. Peka terhadap ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain dan ia mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi. Orang yang unggul dalam kecerdasan ini juga mampu berempati terhadap orang lain, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap dan keinginan orang lain (Ku tahu yang Kau mau/ inginkan) dan umumnya orang yang mempunyai kecerdasan ini mampu memimpin kelompok.

*Kedelapan*, kecerdasan naturalis adalah kemampuan seseorang memahami situasi/ kondisi alam dan lingkungan. Menurut Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012) 'tanpa disadari, aktivitas anak di sekitar lingkungan tempat tinggal

---

<sup>19</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 97.

<sup>20</sup> Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, *Teori-Teori Dasar...* h. 234.

<sup>21</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, *Sekolah...* h. 94.

memberikan pengaruh positif terhadap kecerdasan naturalis ini. Hal ini ditunjukkan dengan ketertarikan yang besar terhadap alam sekitar, termasuk pada binatang dan tumbuhan saat usia sekolah'.<sup>22</sup>

*Kesembilan*, kecerdasan eksistensial adalah 'kemampuan seseorang dalam memberi makna dan menunjukkan eksistensinya dalam kehidupan. Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012) menyatakan:

Kesadaran berketuhanan adalah prinsip pencarian eksistensi seseorang dalam kehidupan. Para spiritualis masa kini menyebutnya sebagai kecerdasan spiritual (spiritual Quotient atau SQ). Sifat kecerdasan itu sendiri selalu mencari koneksi antar kebutuhan untuk belajar dengan kemampuan dan menciptakan kesadaran akan kehidupan setelah kematian. Kondisi inilah yang disebut Gardner sebagai perwujudan kecerdasan eksistensial'.<sup>23</sup>

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa setiap manusia memiliki beragam kecerdasan. Kecerdasan dalam hal ini dapat bagi menjadi dua dimensi, yaitu; kecerdasan potensial dan kecerdasan aktual atau nyata. Kecerdasan potensial adalah kemampuan dasar yang bersifat potensi diri yang dimiliki oleh seseorang atau sering disebut dengan bakat (bibit unggul yang ada dalam diri). Di sisi lain yang dimaksud dengan kecerdasan aktual atau nyata adalah kemampuan seseorang yang telah berkembang melalui berbagai latihan dan kesempatan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu menyelesaikan persoalan tertentu dalam kehidupannya. Orang yang mempunyai kecerdasan potensial atau bakat tertentu, dilatih sedikit mendapatkan banyak hal atau mampu menyelesaikan dengan sempurna dan sebaliknya orang yang tidak memiliki kecerdasan potensial atau bakat tertentu dilatih banyak hanya bisa mendapatkan atau mengerjakannya sedikit.

---

<sup>22</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, Sekolah... h. 100.

<sup>23</sup> Munif Chatib & Alamsyah Said, Sekolah... h. 100.

Guru pembelajar adalah guru yang belajar mengenali dan memahami serta menyikapi dan mengembangkan berbagai kecerdasan potensial siswanya, kecerdasan mana yang sudah berkembang dan kecerdasan mana yang belum berkembang secara optimal. Dari tujuh kecerdasan (*intelligence*) tersebut, manakah yang menjadi keunggulan khas masing-masing siswa?. Dengan mengetahui bahwa siswa memiliki kelebihan atau kekurangan pada kecerdasan tertentu, guru dan pendidik lainnya dapat berbenah diri untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan kecerdasan siswa.

Untuk mengeksplorasi dan mendalami spesifikasi dan kecenderungan kecerdasan siswa, Munif Chatib, (2013) mengembangkan sebuah instrumen yang disebut '*Multiple Intelligence Research*' (MIR). MIR adalah instrumen riset yang dapat memberikan deskripsi tentang kecenderungan kecerdasan seseorang. Dari analisis tentang kecenderungan kecerdasan tersebut, dapat disimpulkan gaya belajar terbaik bagi seseorang. Gaya belajar di sini diartikan dengan cara dan pola bagaimana sebuah informasi dapat dengan baik dan sukses diterima oleh otak seseorang. Oleh karena itu, seharusnya setiap guru memiliki data tentang gaya belajar siswanya masing-masing. Kemudian setiap guru harus menyesuaikan gayanya dalam mengajar dengan gaya belajar siswa yang telah diketahui dari hasil MIR.<sup>24</sup>

### **C. PENGERTIAN, TUJUAN DAN MANFAAT GAMES**

Dalam bahasa Indonesia "*game*" berarti "permainan". Permainan yang dimaksud dalam *game* juga merujuk pada pengertian sebagai "kelincahan intelektual" (*intellectual play ability*). Sementara kata "*games*" bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Menurut

---

<sup>24</sup>Munif Chatib, *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*, (Bandung: Kaifa, 2013), h. 101.

Muhammad Irsan, (2006) permainan (*games*) adalah 'suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu, melalui permainan, suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta'.<sup>25</sup>

Dahulu istilah *game* identik dengan anak-anak selaku pemain. Dalam pemikiran banyak orang *game* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang menurut mereka itu dapat menyenangkan hati mereka. Segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*. Dalam pembahasan ini, *game* yang dimaksud bukanlah *game* yang terdapat di komputer. Perkembangan *game* sangat cepat, baik yang menggunakan perangkat teknologi komputer maupun *game* yang dirancang secara manual. Sehingga *games* bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya.

Jadi, bermain *game* adalah suatu proses "*fine tuning*" (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak dengan logika berpikir aplikasi perangkat permainan. Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat dan teliti. Ketagihan siswa terhadap *games* diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut DWP dalam Andang Ismail, (2006) suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu; (1) mempunyai tujuan, yaitu untuk mendapatkan kepuasan; (2) memilih dengan bebas atas kehendak sendiri, tidak ada paksaan; (3) menyenangkan dan dapat dinikmati; (4) mengkhayal untuk mengembangkan daya

---

<sup>25</sup>Muhammad Irsan, *40 Latihan dan Training Games Islami: Belajar Islam Jadi Lebih Menyenangkan*. (Jakarta: Elemen-T), h. 21.

imajinasi dan kreativitas; dan (5) melakukan secara aktif dan sadar.<sup>26</sup> Menurut Zulkifli L, 2001 dalam Andang Ismail, (2006) di antara manfaat bermain adalah;

(1) sarana membawa siswa ke alam bermasyarakat; (2) untuk mengenal kekuatan diri; (3) untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya; (4) dapat melatih untuk menempa emosi; (5) untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan; dan (6) melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.<sup>27</sup>

#### **D. PENGEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCE* MELALUI PEMBELAJARAN INTEGRATIF BERBASIS *GAMES***

Pembelajaran integratif yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah mengintegrasikan bimbingan dalam pembelajaran dengan menggunakan seperangkat strategi dan media yang bervariasi yang disusun melalui skenario untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih komprehensif (cerdas intelektual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas spiritual, dan kecerdasan lainnya yang diperlukan). Pendidik yang sukses adalah pendidik yang mampu memainkan multi peran dalam mendidik untuk mencapai tujuan tersebut. Mengajar, membimbing, dan melatih siswa diupayakan sebagai suatu kegiatan terpadu dengan melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Di antara berbagai peran yang harus dimainkan oleh pendidik adalah dilukiskan melalui berbagai istilah yaitu 'pendidik sebagai motivator, dinamisator, fasilitator, inisiator, kreator, ilustrator, konduktor, administrator-koordinator dan manajer, evaluator, promotor, desainer, dan eksekutor'.<sup>28</sup> Lebih lanjut, Prayitno, (2002) menjelaskan bahwa semakin dalam keterlibatan pendidik dalam proses

---

<sup>26</sup> Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 14.

<sup>27</sup> Andang Ismail, *Education Games...* h. 18 -19.

<sup>28</sup> Prayitno, *Hubungan Pendidikan*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat SLTP Depdiknas, 2002), h. 62-63.

pendidikan bersama peserta didik, semakin banyak peran yang dimainkan oleh pendidik dan semakin banyak yang dapat ditiru oleh peserta didik.<sup>29</sup>

Dengan demikian proses pembelajaran dan suasana belajar yang diciptakan oleh guru melalui peran yang dimainkannya sangat berpengaruh terhadap pembinaan pola berfikir (*kognitif/ intelektual*), pengembangan sikap (*afektif*), dan pembentukan perilaku (*behavior*) dalam rangka pencapaian kompetensi lulusan yang komprehensif dan kompetitif tersebut di atas. Dalam dimensi tersebut, selama ini proses dan hasil belajar siswa lebih mendominasi pada pengembangan intelektual yang melahirkan hasil secara kuantitatif yang tergambar dari nilai hasil belajar. Sementara aspek emosional dan spiritual lebih cenderung terabaikan. Hal ini tidak lepas dari peran guru sebagai seorang pendidik dalam mengelola kelas saat pembelajaran berlangsung. Guru terlalu mendominasi kelas dengan menggunakan metode ceramah sementara siswa belum tentu aktif belajar: mendengar, mengamati, menganalisis, dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa cenderung pasif dengan memosisikan dirinya sebagai siswa yang datang, duduk, dengar, dan pulang. Jika demikian halnya, maka tidak mungkin *multiple intelligence* siswa akan berkembang secara maksimal. Untuk itu, sangat diperlukan pembelajaran integratif sehingga pembelajaran menjadi aktif. 'Pembelajaran aktif adakah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran' (Hisyam Zaini, dkk, 2007: xvi). Dengan itu siswa secara aktif menggunakan otaknya untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, dan mempraktekkan materi yang mereka pelajari di kelas dan dalam kehidupan nyata.

Dengan pendekatan pembelajaran integratif berbasis *games*, guru dapat mengembangkan berbagai potensi, cara belajar, dan kemampuan siswa. Oleh karena itu, para pendidik harus berani dan mampu melakukan perubahan-

---

<sup>29</sup> Prayitno, *Hubungan...* h. 64.

perubahan untuk mengadakan pembaruan dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat memenuhi tuntutan kurikulum seperti yang telah diuraikan di atas. Guru dituntut agar dapat melakukan inovasi-inovasi baru dalam pendidikan khususnya adalah inovasi proses pembelajaran di sekolah. Pengembangan inovasi pembelajaran sangat menuntut kemauan, kesungguhan, dan kreativitas guru.

Di zaman globalisasi ini kemajuan teknologi telah mewarnai secara signifikan dunia pendidikan. Dunia pendidikan tidak dapat tidak harus memanfaatkan teknologi sebagai media pendidikan yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa sangat senang dengan ilmu pengetahuan. Jika tidak demikian halnya, maka dunia pendidikan akan ketinggalan, tidak menarik, dan bahkan semakin kalah saing oleh film, sinetron, dan lainnya. Selain itu selama ini banyak kegiatan latihan-latihan yang diberikan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk mengasah kemampuan mereka dalam memahami suatu konsep, materi. Akan tetapi yang terjadi adalah latihan-latihan yang diberikan oleh guru terkadang dianggap oleh siswa sebagai suatu beban yang berat, membosankan dan sangat menakutkan. Kebanyakan siswa pada masa sekarang ini lebih memilih untuk bermain *game* di komputer dibandingkan dengan harus menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Pada kenyataannya *game* yang dimainkan oleh siswa di komputer terkadang lebih membutuhkan logika dan kemampuan berpikir yang lebih dibandingkan dengan harus menyelesaikan latihan yang diberikan oleh guru. Tetapi kenyataan salah satu yang menyebabkan siswa lebih menyukai *game* yang memerlukan kerja otak lebih berat dikarenakan dalam *games* tersebut lebih memiliki penampilan yang menarik dan sangat enak untuk dimainkan. Di samping itu juga dikarenakan setiap orang mempunyai sifat senang akan bermain. Jika seseorang menanyakan alur permainan dari sebuah *games* yang sedang dimainkannya mereka akan cepat menjelaskan alur permainan tersebut serta maksud dari permainan tersebut dibanding jika menanyakan pelajaran di sekolah serta latihan-latihan yang diberikan oleh guru.

Dengan menerapkan model pembelajaran integratif berbasis *game* maka proses pembelajaran dan suasana belajar akan lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selanjutnya pembelajaran integratif dengan pendekatan *games* yang dilakukan oleh guru dapat juga dijadikan sebagai salah satu strategi dalam menyampaikan materi, menyebarkan ide, gagasan atau pendapat dalam pembelajaran. Dengan demikian ide, gagasan atau pendapat dan materi pelajaran yang dikemukakan itu dapat diserap oleh siswa dan berimplikasi terhadap pembinaan pola pikir, pengembangan sikap, kemampuan, pembentukan perilaku dan kebiasaan belajar siswa.

#### E. CONTOH GAMES DALAM PEMBELAJARAN INTEGRATIF DI SEKOLAH/MADRASAH

Disadari atau tidak, sebetulnya banyak jenis *game* yang dapat dipilih oleh guru untuk mengembangkan berbagai potensi/ kecerdasan siswa. Ada *game* yang menggunakan perangkat teknologi komputer dan ada juga *game* yang menggunakan media atau alat lainnya yang ada di lingkungan sekitarnya, ada *game* yang membutuhkan biaya dan banyak juga *game* yang tidak membutuhkan biaya. Di antara *game* tersebut misalnya, pertama, *Lollypop Game* (permainan permen tangkai) mampu melatih kelenturan sikap dan perilaku siswa. *Game* sederhana ini cocok untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal siswa dan dijadikan model untuk membahas contoh sopan santun, perilaku terpuji dan perilaku tercela dalam lingkungan terdekat.

Untuk menerapkan *game* tersebut dibutuhkan kemauan dan perencanaan matang yang dirancang oleh guru untuk mencapai kompetensi setiap pelajaran. Guru menyiapkan materi beserta alat dan skenarionya, waktu yang tersedia, misalnya; menyediakan permen sesuai keperluan (sebanyak siswa plus guru), sebelum atau setelah penyajian materi, guru menyampaikan prosedur dan tahapan *game* ini, berikan permen kepada setiap siswa, beri waktu sekitar 2-3 menit siswa untuk makan permen, amati perilaku yang muncul pada saat siswa

makan permen, lalu diskusikan apa yang terjadi- minta tanggapan siswa sehubungan dengan materi dan kondisi pada saat itu. Selanjutnya guru memberikan penjelasan dan ketegasan terhadap pencapaian kompetensi dengan mengelaborasi dan mengapresiasi keterlibatan siswa kemudian berikan penguatan dan kesimpulan terhadap pembahasan materi tersebut.

*Kedua, game* kertas ajaib, untuk mencapai salah satu kompetensi menguasai materi tertentu dalam pembelajaran. *Game* ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik. Untuk menerapkan *game* ini guru perlu mempertimbangkan materi, alat, waktu yang tersedia dan skenario yang dibutuhkan untuk tercapainya kompetensi. Guru menyiapkan materi dengan media yang bervariasi, menyediakan potongan kertas kosong sebanyak siswa, setelah penyajian materi - guru menyampaikan prosedur dan tahapan *game* ini, setelah siswa betul-betul siap, bagikan kertas kosong untuk masing-masing siswa, pastikan semua siswa mendapatkan kertas kosong. Perintahkan siswa untuk menuliskan materi yang sudah dipelajari dalam kertas yang sudah disediakan dan tuliskan tanggapannya terhadap proses dan situasi belajar saat itu. Siswa boleh menjawab di dalam atau di luar ruangan dengan syarat tidak ada yang melihat dalam waktu 3-4 menit.

Panggil kembali siswa setelah waktu yang disediakan habis dan kumpulkan kertas masing-masing siswa, kelompokkan jawaban siswa menjadi dua bagian (kelompok pertama kertas yang ada jawabannya dan kelompok kedua kertas yang tidak ada jawabannya). Minta siswa sebanyak 2-3 orang untuk mengambil kertas yang ada jawaban secara acak dan membacakannya di depan kelas, minta tanggapan siswa lainnya atas ketepatan jawaban yang disampaikan. Setelah itu minta tanggapan dan pengalamannya dalam mengerjakan perintah yang diberikan. Selanjutnya guru membahas dan memberikan penjelasan serta penguatan terhadap pencapaian kompetensi dengan mengeksplorasi jawaban dan pengalaman siswa kemudian berikan kesimpulan terhadap materi tersebut.

Penulis menyadari *game* di atas merupakan dua contoh *games* yang sangat sederhana dan dapat diimprovisasi dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Selain contoh *games* di atas, *games* yang lainnya adalah *game* konstruksi bangunan, hola hop, borgol tali, tusuk balon, bom waktu, estafet gelang karet, instruksi urutan, bangun kepercayaan, berhitung, lingkaran ikatan, kumpul-kumpul, panggil-panggilan, membuat pola, perang bintang, dll. Perlu disampaikan di sini bahwa tidak semua jenis *game* tersebut dapat menulis uraian prosedur dan tahapannya satu persatu mengingat keterbatasan waktu dan kesempatan dalam penyajian ini. Untuk itu diperlukan kemauan dan kreativitas pendidik untuk menindak lanjuti *game* tersebut melalui diskusi lebih lanjut dan membaca referensi yang relevan serta melakukan latihan bagaimana mempraktekkan *game* tersebut dalam pembelajaran.

Di antara tantangan yang akan dihadapi oleh guru dalam menerapkan *games* tersebut adalah; (1) guru harus berani melakukan perubahan-berfikir dan berbuat di luar kebiasaan; (2) menguasai dan memilih jenis *games* yang cocok untuk masing-masing kompetensi; (3) kesiapan guru dalam mengajar dengan berbagai perangkatnya; (4) strategi dan kemampuan guru dalam memenej waktu yang tersedia; (5) memperbanyak membaca untuk memperluas wawasan dan keterampilan; (6) memperbanyak diskusi-diskusi untuk mempermantap proses pembelajaran menjadi PAIKEM; (7) melakukan PTK; (8) menyesuaikan suasana dan lingkungan belajar untuk tercapainya kompetensi-tidak berarti bahwa belajar hanya di dalam kelas saja dan sangat dimungkinkan di alam terbuka dan lainnya.

## F. KESIMPULAN DAN SARAN

Setiap orang memiliki bermacam-macam kecerdasan, tetapi dengan kadar pengembangan yang berbeda. kecerdasan suatu kumpulan kemampuan atau keterampilan yang dapat ditumbuhkembangkan. Dalam setiap diri manusia ada sembilan jenis kecerdasan, yaitu: (1) kecerdasan *logic-matematical*, (2) kecerdasan *linguistic*, (3) kecerdasan *musical*, (4) kecerdasan *spatial*, (5) kecerdasan *bodily*

*kinestetik*, (6) kecerdasan intrapersonal, (7) kecerdasan interpersonal, (8) kecerdasan naturalis, dan (9) kecerdasan eksistensialis.

*Game* berarti permainan. Permainan (*games*) adalah 'suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu, melalui permainan, suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta. Pembelajaran integratif yang dimaksudkan adalah proses pembelajaran dengan mengintegrasikan bimbingan dan latihan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan seperangkat strategi dan media yang bervariasi yang disusun melalui skenario untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih komprehensif (cerdas intelektual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas spiritual, dan kecerdasan lainnya yang diperlukan). Peran yang harus dimainkan oleh guru adalah guru sebagai motivator, dinamisator, fasilitator, inisiator, kreator, ilustrator, konduktor, administrator-koordinator dan manajer, evaluator, promotor, desainer, dan eksekutor. Semakin dalam keterlibatan guru dalam proses pendidikan bersama siswa, semakin banyak peran yang dimainkan oleh guru dan semakin banyak yang dapat ditiru oleh siswa. Dengan demikian proses pembelajaran dan suasana belajar yang diciptakan oleh guru khususnya guru agama melalui peran yang dimainkannya sangat berpengaruh terhadap pembinaan pola berfikir (*kognitif*), pengembangan sikap (*afektif*), dan pembentukan perilaku (*behavior*) dalam rangka pencapaian kompetensi lulusan yang komprehensif.

Di antara contoh *games* yang tepat untuk dijadikan pendekatan dalam pembelajaran adalah; (*lollypop game*, kertas ajaib, konstruksi bangunan, hola hop, borgol tali, tusuk balon, bom waktu, estafet gelang karet, instruksi urutan, bangun kepercayaan, berhitung, lingkaran ikatan, kumpul-kumpul, panggil-panggilan, membuat pola, perang bintang, dll.

Beberapa saran diajukan untuk menghadapi tantangan yang harus disikapi oleh guru dalam menerapkan *games* tersebut adalah; (1) guru harus berani

melakukan perubahan-berfikir dan berbuat di luar kebiasaan; (2) menguasai dan memilih jenis *games* yang cocok untuk masing-masing kompetensi; (3) kesiapan guru dalam mengajar dengan berbagai perangkatnya; (4) strategi dan kemampuan guru dalam memenej waktu yang tersedia; (5) memperbanyak membaca untuk memperluas wawasan dan keterampilan; (6) memperbanyak diskusi-diskusi untuk mempermantap proses pembelajaran menjadi PAIKEM; (7) melaksanakan PTK untuk terwujudnya inovasi pembelajaran; (8) menyesuaikan suasana dan lingkungan belajar untuk berkembangnya berbagai kecerdasan, tidak berarti bahwa belajar hanya di dalam kelas saja dan sangat dimungkinkan di alam terbuka dan lainnya; (9) perlu dilakukan identifikasi kondisi objektif kecenderungan Multiple Intelligence melalui instrumen tertentu; dan (10) perlu dilakukan pengembangan *multiple intelligence* melalui berbagai pendekatan dan layanan misalnya pengembangan *multiple intelligence* melalui layanan Bimbingan dan Konseling (BK).

## DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail, (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Dandan Riskomar, (2004). *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities*. Jakarta: PT. Mandar Utama Tiga Books Division.
- Departemen Agama RI. (1998). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Gema Risalah Press.
- Hisyam Zaini, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.
- Howard Gardner (2003). *Multiple Intelligences*, Alih Bahasa: Alexander Sindoro, Interaksara,
- Howard Gardner, (2003). *Multiple intelligence (Kecerdasan Majemuk)*. Batam: Interaksara <http://www.cookps.act.edu.au/mi.htm>
- Muhammad Irsan, (2006). *40 Latihan dan Training Games Islami: Belajar Islam Jadi Lebih Menyenangkan*. Jakarta: Elemen-T.

Munif Chatib & Alamsyah Said, (2012). *Sekolah Anak-Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa Learning.

Munif Chatib, (2013). *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligence di Indonesia*. Bandung: Kaifa.

Prayitno, (2002). *Hubungan Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat SLTP Depdiknas.

Ratna Yudhawati dan Dany Haryanto, (2011). *Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Suwarno, K. (1999). "Pengalaman adalah Guru yang Paling Baik (Experience is Good Teacher)". *Mimbar Pendidikan*. (2), XVIII: Bandung: University Press IKIP Bandung.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.