Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam
Vol. 02, No. 01, 2012

Hlm. 27 – 47

PERMAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *MULTIPLE INTELLIGENCE* (VISUAL-SPASIAL DAN INTERPERSONAL)

Nurul Maulidah dan Agus Santoso

Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya

Abstract: *During this time, a child is considered intelligent if it is able to master the field of math or science, so many students who are not competent in both feel a frustration to pursue achievement. In fact, many recent developments have emerged about a person's intelligence and the fact that there have been many successful people are not always comparable to his science and math skills. Intelligence is now not only considered from two aspects of the above skills only, but can be categorized into the eight intelligences as described by Howard Gardner. This paper is the result of research on the efforts of Islamic guidance and counseling through constructive play to increase only 2 kinds of aspects of intelligence only from 8 aspects that exist in students the visual-spatial intelligence and interpersonal. The results of this study indicate that a constructive game to give as a treatment to improve student visual-spatial intelligence and interpersonal skills in students.*

Key Words: *Islamic counseling, constructive play, vusial-spatial intelligence, interpersonal intelligence.*

Abstrak : *Selama ini, seorang anak dikatakan cerdas jika mampu menguasai bidang matematika atau sains, sehingga banyak siswa yang tidak menguasai dua bidang ini menjadi frustrasi untuk mengejar prestasi. Padahal telah muncul banyak perkembangan terbaru mengenai kecerdasan seseorang dan telah terjadi banyak fakta bahwa banyak orang yang sukses tidak selalu sebanding dengan kemampuan matematika dan sainsnya . Kecerdasan kini tidak hanya dipandang dari dua aspek kemampuan tersebut di atas saja, namun dapat di kategorikan ke dalam 8 kecerdasan seperti yang diungkapkan oleh Howard Gardner. Tulisan ini adalah hasil penelitian tentang upaya bimbingan dan konseling Islam melalui permainan konstruktif untuk meningkatkan hanya 2 macam aspek kecerdasan saja dari 8 aspek yang ada pada siswa yakni kecerdasan spasial-visual dan interpersonal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif yang berikan sebagai treatment kepada siswa mampu meningkatkan kecerdasan spasial-visual dan interpersonal pada siswa.*

Kata-kata Kunci: *bimbingan konseling islam, permainan konstruktif, kecerdasan vusial-spasial, kecerdasan interpersonal.*

Pendahuluan

Mungkin akan mudah ditemukan anak-anak yang melakukan aktivitas yang kadang terasa aneh bagi orang dewasa seperti: 1). mengetuk-ngetukkan jari, tongkat, mainan, ataupun bangku secara berirama, 2). membongkar mainan, 3). meluncur dan

berjingkrak-jingkrak ketika berjalan, 4). beraksi diatas sepeda, papan seluncur, atau sepatu roda, 5). memutar-mutar tombol radio untuk mencari acara yang menarik, 6). main PS tanpa kenal waktu, 7). suka mendengarkan cerita yang sama secara berulang-ulang, 8). menirukan bunyi binatang, mesin, atau suara-suara aneh lain, 9). memodifikasi sepeda yang dimiliki. Kegiatan semacam itu sering kali tidak menjadi hal yang menarik bagi orang tua, justru kadang dianggap kebiasaan buruk menurut orang tua. Para orang tua justru ingin menghilangkan "hal buruk" dari anak-anaknya dengan memberikan aktifitas yang menurut mereka baik.

Mungkin masih banyak lagi hal-hal yang dilakukan oleh anak yang menurut kebanyakan orang tua dianggap "kebiasaan buruk", namun sebenarnya hal-hal aneh yang dilakukan anak tersebut sebetulnya merupakan tanda-tanda adanya kehidupan cerdas. Beberapa hal tersebut merupakan gambaran "kecerdasan" dalam diri anak. Mungkin ketika melihat hal-hal tersebut akan berfikir "oh, baru tahu saya! Saya sangka anak ini hanya membuat pusing ibunya!" berbagai penelitian menunjukkan bahwa banyak perilaku aneh pada anak-anak mungkin merupakan tanda-tanda khusus dari kecerdasan. Apabila orang tua belajar untuk mengenali tanda-tanda tersebut, orang tua dan guru bisa membantu mereka menjadi lebih cerdas.

Howard Gardner dalam bukunya *Frames of Mind* (1993) mengatakan bahwa kecerdasan adalah " kemampuan memecahkan masalah, atau menciptakan produk-produk yang dinilai oleh satu *setting* budaya atau lebih".[1] Menurut beliau kecerdasan itu terbagi menjadi 8 jenis kecerdasan diantaranya (1) kecerdasan verbal/ *linguistic,* (2) kecerdasan logis-matematis, (3) kecerdasan vidual/ spasial, (4) kecerdasan musical, (5) kecerdasan tubuh/ kinestetik, (6) kecerdasan interpersonal, (7) kecerdasan intrapersonal, (8) kecerdasan spiritual.

Dari banyaknya jenis kecerdasan menurut Howard Gardner tersebut, yang menjadi pertanyaan adalah mengapa begitu banyak anak yang merasa bodoh?, tahukah kita bahwa salah satu alasannya adalah sekolah? sekolah memang bisa menjadi pengalaman yang sangat buruk kecuali anak-anak yang memiliki kecerdasan bahasa dan matematis. Banyak sekolah terlalu mencurahkan perhatian untuk menghasilkan anak-anak yang pandai membaca dan berhitung, dan terbiasa mengabaikan anak-anak dengan enam kecerdasan yang lain. Padahal banyak penelitian yang menujukkan bahwa mempelajari musik dan seni bisa membantu anak-anak dalam memahami pelajaran lain.

Salah satu contoh kekeliruan yang dilakukan sekolah terlihat dari banyaknya anak yang memiliki kecerdasan visual/spasial yang diabaikan begitu saja. Banyak orang tua merasa tidak nyaman, bahkan menganggapnya sebagai hadiah hiburan saja, apabila guru sang anak mengatakan," anak ini sangat berbakat di bidang seni." Padahal, kecerdasan visual dapat membantu anak-anak yang menghadapi kesulitan dalam pelajaran membaca, metematis, atau ilmu pengetahuan. Apabila orang tua dan guru

[1] Agus Effendi, *Revolusi Kecerdasan Abad 21: Kritik MI, EI, SQ, AQ & Successful Intelligence atas IQ*, (Bandung : Alfabeta, 2005) hal : 161

mengabaikan kecerdasan visual anak tersebut, berarti seperti meminta mereka mengarungi lautan pendidikan dengan mata tertutup.

Contoh lain adalah anak dengan kecerdasan interpersonal yang menonjol, sering sekali malah dicemooh sebagai "anak gaul". Padahal, seharusnya anak-anak tersebut didorong untuk ikut pemilihan ketua OSIS, ketua senat, atau kegiatan lainnya. Lebih menyedihkan lagi perlakuan terhadap anak-anak dengan kecerdasan intrapersonal. Anak-anak pendiam dengan kecerdasan yang terpendam ini sering harus berakhir diruang konsultasi psikologi sekolah, atau tenggelam dan kemudian menghilang diantara kerumunan orang-orang banyak.

Kekeliruan lain yang dilakukan di sekolah adalah begitu banyak sekolah yang memaksa anak-anak untuk duduk diam, membisu, sambil melakukan tugas yang berulang-ulang dalam suatu ruangan yang bebas dari sentuhan seni, musik, dan sentuhan manusiawi lain. Akibatnya, anak-anak seolah-olah dipaksa belajar dengan otak terkugkung. Atau, lebih buruk lagi, dalam gerak lambat. Apabila anak-anak tidak berinteraksi dengan baik, dengan mudah sekolah akan menimpakan kesalahan pada si anak, orangtua, atau pada keduanya.

Nicholasa Mohr seorang penulis dan artis peraih beberapa penghargaan dalam bukunya yang berjudul *growing up inside the sanctuary of my imagination*, mengisahkan pengalamannya di sekolah. Sebagai seorang anak yang cerdas, kata-kata asing sering terlontar begitu saja dari mulutnya. Hal ini sering membuatnya terpaksa menerima hukuman, duduk dipojok kelas. Dengan jealas ia menggambarkan imajinasinya tentang pemandangan laut yang biru, pohon, air terjun, kapal yang berlayar di laut lepas, atau profil seekor kuda didinding sekolahnya, sehingga ia mampu bermeditasi di kala ia sedang marah dan kesal kepada gurunya, namun ia mampu bermeditasi dan menikmati keindahan pemandangan hasil daya pertajaman daya khayalnya.[2]

Kecerdasan-kecerdasan seperti inilah yang bisa diungkapkan melalui *Multiple Intelligence Test.* Kecerdasan anak tidak dapat diukur dari satu aspek kecerdasan saja. Banyak aspek kecerdasan yang dimiliki setiap anak. Sebagaimana makna yang tersirat dari surat Yusuf ayat 67 yang tercantum diatas. Kecerdasan yang mungkin tersembunyi dan harus diungkapkan. Sehingga dari fakta tentang *Multiple Intelligence* diharapkan ada peran yang aktif untuk meningkatkan kecerdasan individu, khususnya siswa selama proses pengembangan diri.

Sesuai dengan tujuan Bimbingan dan Konseling Islam, yaitu membantu individu mewujudkan dirinya sebagai manusia seutuhnya, agar mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat, serta membantu individu dalam proses perkembangan diri dan sosialnya, dalam proses pelaksanaan koseling, khususnya di sekolah ada layanan informasi yang seharusnya diberikan kepada siswa. Layanan ini berupa pemberian informasi pengembangan pembelajaran (kognitif, afektif dan motorik siswa), potensi

[2] Laurel Schmidt, *Jalan Pintas Menuju 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktifitas, Permainan, Dan Prakarya Unutk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak Anda*, (Bandung: Kaifa, 2001) hal: 39.

siswa, minat dan bakat, informasi pendidikan lanjut (perkuliahan) dan masih banyak lagi informasi mengenai siswa terkait dengan pengembangan diri siswa. Kalau program konseling tersebut tidak terlaksana, maka tidak akan ada tindakan untuk perencanaan karir yang tepat untuk siswa. Dampaknya siswa akan merasa tidak memiliki potensi diri dan tidak memiliki perencanaan hidup.

Berangkat dari argumen di atas, tulisan ini hendak mengangkat pentingnya pengetahuan tentang kecerdasan siswa yang mengarahkan untuk mengetahui potensi yang dimiliki siswa sebagai bentuk tindakan perencanaan dalam proses pencapaian karir dengan peran Bimbingan dan Konseling Islam. Tulisan ini adalah hasil penelitian dengan judul Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kemampuan *Multiple Intelligence* (Visual-Spasial dan Interpersonal) siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan perhitungan analisis Uji-t sampel berpasangan (*Paired Sampel T-test*). Penelitian jenis Eksperimen ini bertujuan melihat adanya perubahan pada obyek yang sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan (pemberian simulasi teknik permainan konstruktif).

Penelitian ini mengkaji pelaksanaan simulasi teknik permainan konstruktif untuk meningkatkan kemampuan *Multiple Intelligence* siswa. Obyek penelitian ini adalah siswa SMK di daerah Putat Jaya Surabaya yaitu SMK Bahrul Ulum. Populasinya adalah seluruh siswa SMK Bahrul Ulum kelas X pada tahun ajaran 2012-2013 dengan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa, yang terdiri dari 16 siswa dan 15 siswi.

Untuk mendapatkan data yang valid, penelitian ini menggunakan observasi untuk menggali bagaimana keadaan SMK Bahrul Ulum serta pelaksanaan Bimbingan dan Konseling yang ada disekolah tersebut. Selain itu penelitian ini juga memanfaatkan instrumen berupa alat tes *Multiple inteligence* yang diadaptasi dari www.psikometrika.com. Instrumen ini memuat 80 item pernyataan yang mewakili 8 kategori jenis kecerdasan yang telah dikemukakan oleh Howard Gardner. Untuk masing-masing variabel ada 40 pertanyaan. Pada setiap *item* pernyataan, terdapat pilihan dengan skor sebagai berikut:

Angket Favorable :	Angket Ufavorabel :
1 = sangat tidak setuju	5 = sangat tidak setuju
2 = tidak setuju	4 = tidak setuju
3 = agak setuju	3 = agak setuju
4 = setuju	2 = setuju
5 = sangat setuju	1 = sangat setuju

Dalam penelitian ini, teknik wawancara digunakan untuk mengetahui keefektifan hasil simulasi permainan yang telah dilakukan. Wawancara ini dilakukan kepada beberapa siswa saja sebagai sampel uji keefektifan. Dokumentasi dilakukan untuk

menggali gambaran umum mengenai lokasi penelitian, dan proses kegiatan praktek konseling selama penelitian dilakukan.

Analisis Data

Data yang didapat diproses dengan menggunakan metode kuantitatif. Karena pada penelitian ini adalah membandingkan dua variabel maka analisis Uji-t sampel berpasangan dipilih untuk mengolah data. *Paired-sampel T-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup sampel tunggal. Pada uji ini menghitung selisih antara nilai dua variabel pada setiap kasus dan menguji apakah selisih rata-rata tersebut bernilai nol (0).

Seluruh sampel mengisi lembar jawaban yang telah disediakan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang telah disediakan. Pada penelitian kuantitatif ini, setiap data atau variabel akan dihitung rata-rata ukuran sampel, standar deviasi dan standar eror rata-rata untuk mengetahui tingkat reliabilitas dan validitasnya.

Maka rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right]\left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right]}}$$

Keterangan :
$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1
$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2
s_1 = Simpangan baku sampel
s_2 = Simpangan baku sampel 2
s_1^2 = Varian sampel 1
s_2^2 = Varian sampel 2
r = Korelasi antar dua sampel

Multiple Intelligence

Manusia memiliki kecerdasan multi yang dirumuskan dengan istilah *Multiple Intellegence*. *Multiple Intelegence* meliputi kecerdasan *logis-matematis*, kecerdasan *linguistic verbal*, kecerdasan *visual-spa*tial, kecerdasan *musik*al, kecerdasan *kinesthetic*, kecerdasan *emotional*, kecerdasan *naturalist*, kecerdasan *intuisi*, kecerdasan moral, kecerdasan eksistensial, kecerdasan spiritual, dan lain-lain.[3] Kecerdasan matematis dan linguistik diklasifikasikan sebagai IQ, sedangkan kecerdasan emosional dimasukkan dalam rumpun EQ *(Emotional Quotient atau Emotional Intelligience),* dan kecerdasan spiritual dikenal sebagai SQ. Setiap manusia memiliki potensi yang sangat besar baik dalam bidang IQ, EQ, SQ, atau Q yang lainnya. Sehingga Agus Ngermanto lebih tertarik

[1] Agus Nggermanto. *Quantum Quotient* (Bandung: Nuansa, 2002), Hal. 49

memberikan istilah untuk kecakapan manusia yang demikian besar sebagai manusia multi cerdas, multi smart, dan berkecerdasan Quantum (QQ).

Banyak definisi *intelegensi* dikemukakan para ahli psikologi, W. S. Winkel mengartikannya dalam arti luas sebagai kemampuan untuk mencapai prestasi-prestasi yang di dalamnya berpikir main peranan. Prestasi semacam ini nampak dalam banyak bidang kehidupan, misalnya pergaulan sosial, teknik, perdagangan, pengetahuan tentang rumah tangga dan juga dalam belajar di sekolah. Dalam arti sempit, intelegensi diartikan sebagai kemampuan untuk mencapai prestasi-prestasi di sekolah yang di dalamnya berpikir main peranan, yang dikenal juga dengan kemampuan intelektual atau kemampuan akademik. Yang dimaksud berpikir main peranan pada kalimat di atas, dapat diartikan daya pikir atau kekuatan pikiran yang mengendalikan seseorang untuk mencapai prestasi-prestasi dalam kehidupannya.[4]

Teori Inteligensi

Charles Spearman, orang yang berjasa mengembangkan pendekatan analisis faktor misalnya, ia percaya adanya suatu faktor inteligensi umum, atau faktor "G" yang mendasari faktor-faktor khusus atau faktor "S" dalam jumlah yang berbeda-beda. Orang dapat dikatakan secara umum pandai atau secara umum bodoh, tergantung pada jumlah faktor "G" yang dimilikinya. Inteligensi seseorang mencerminkan jumlah faktor "G" ditambah besaran berbagai faktor "S" yang dimiliki. Menurut Spearman, orang yang cerdas mempunyai banyak sekali faktor umum, dan faktor umum ini merupakan dasar dari semua perilaku cerdas manusia, mulai dari keunggulan di sekolah sampai pada kemampuan berlayar di laut.

Pandangan Spearman yang lebih menekankan pada inteligensi umum tersebut ditolak oleh Louis Thurstone, yang menekankan pada aspek yang terbagi-bagi dari inteligensi. Thurstone menganggap bahwa inteligensi dapat dibagi menjadi sejumlah kemampuan primer. Kemampuan primer ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel hubungan Inteligensi dengan kemampuan primer menurut Thurstone

Inteligensi	Kemampuan
Verbal comprehension	Kemampuan memahami makna kata
Word fluency	Kemampuan memikirkan kata secara tepat, seperti penukaran huruf dalam kata, sehingga kata itu mempunyai pengertian lain, atau memikirkan kata-kata yang bersajak.
Number	Kemampuan bekerja dengan angka dan melakukan perhitungan
Space	Kemampuan menvisualisasi hubungan bentuk ruang, seperti mengenali gambar yang sama yang disajikan dengan sudut pandang yang berbeda.
Memory	Kemampuan mengingat stimulus verbal
Perceptual speed	Kemampuan menangkap rincian visual secara cepat serta menilai persamaan dan perbedaan diantara objek yang

[4] W. S. Winkel. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar* (Jakarta: Gramedia, 1987), Hal.24

Reasoning	tergambar Kemampuan menemukan aturan umum berdasarkan contoh yang disajikan, seperti menentukan bentuk keseluruhan rangkaian setelah disajikan sebagian dari rangkaian tersebut

Psikolog Howard Gadner mendukung gagasan bahwa seseorang tidak hanya mempunyai satu inteligensi, tetapi justru memiliki banyak inteligensi (*multiple intelligence*), yang berbeda antara satu sama lain. Masing-masing inteligensi ini meliputi keterampilan-keterampilan kognitif yang unik, dan bahwa masing-masing ditampilkan di dalam bentuk yang berlebihan pada orang-orang berbakat dan *idiot* (orang-orang yang secara mental terbelakang tetapi memiliki keterampilan yang sulit dipercaya dalam bidang tertentu, seperti melukis, musik, atau berhitung). Gardner juga mencatat bahwa kerusakan otak mungkin mengurangi satu jenis kemampuan, tetapi tidak pada kemampuan lain. Sebagaimana terlihat dalan tabel Gardner juga membagi inteligensi menjadi 7 aspek:

Tabel Hubungan Inteligensi Dengan Kemampuan Primer Menurut Gardner

Inteligensi	Kemampuan
Logical-Mathematical	Kesepakatan dan kemampuan mengamati pola-pola logis dan bilangan, serta kemampuan berpikir logis
Linguistic	Kepekaan terhadap suara, ritme, makna kata-kata, dan keragaman fungsi-fungsi bahasa
Musikal	Kemampuan menghasilkan dan mengekspresikan ritme, nada, dan bentuk-bentuk ekspresi musik
Spatial	Kemampuan mempersepsi dunia ruang visual secara akurat dan melakukan transformasi persepsi tersebut
Bodily kinesthetic	Kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan menangani objek-objek secara terampil
Interpersonal	Kemampuan mengamati dan merespon suasana hati, temperamen, dan motivasi orang lain
Intrapersonal	Kemampuan memahami perasaan, kekuatan, dan kelemahan inteligensi sendiri

Teori kontemporer tentang inteligensi berasal dari Robert J. Sternberg (1988), yang dikenal dengan *"Triarchic Theory of Intelligence".* Tetapi teori ini merupakan perluasan dari pendekatan psikometrik dan menggabungkannya dengan ide-ide terbaru dari riset terhadap bagaimana pemikiran terjadi. Dalam hal ini, *Sternberg* menyatakan bahwa inteligensi memiliki tiga bidang, yang disebutnya dengan *triarchic*, yaitu 1) inteligensi komponensial, 2) inteligensi ekspariensial, dan 3) inteligensi kontekstual.

Inteligensi komponensial berhubungan dengan komponen berpikir, yang menyerupai unsur-unsur dasar dari model pemrosesan informasi. Komponen-komponen ini meliputi keterampilan atau kemampuan memperoleh, memelihara atau menyimpan dan mentransfer informasi, kemampuan merencanakan, mengambil

keputusan, dan memecahkan masalah, serta kemampuan menerjemahkan pemikiran-pemikiran sendiri dalam wujud performa.

Inteligensi eksperiensial difokuskan pada bagaimana pengalaman seseorang sebelum mempengaruhi inteligensi, dan bagaimana pengalaman itu difokuskan pada pemecahan masalah dalam berbagai situasi. Sedangakan inteligensi konstekstual difokuskan pada pertimbangan bagaimana orang bisa berhasil dalam menghadapi tuntunan lingkungannya sehari-hari, bagaimana ia keluar dari kesulitan, atau bagaimana ia bergaul dengan orang lain. Inteligensi praktis atau konstektual ini menurut Sternberg sangat diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan dunia nyata yang memang tidak diajarkan di sekolah. Ketiga aspek intelektual menurut teori *Tiarchic Sternberg* ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel Hubungan Inteligensi Dengan Kemampuan Primer Menurut Triachic Sternberg[5]

Aspek Inteligensi	Kemampuan
Componential	Pengkodean dan penggambaran informasi dan perencanaan pelaksanaan solusi atas permasalahan-permasalahan
Experiential	Mampu memadukan masalah-masalah baru dan masalah-masalah lama dengan cara-cara baru, mampu memecahkan masalah secara otomatis
Contextual	Mampu menyesuaikan, mengubah dan memilih lingkungan belajar untuk dijadikan sebagai sarana dalam pemecahan masalah

Di luar deskripsi dari delapan kecerdasan dan dasar-dasar teoretis mereka, Gardner (Amstrong, 1994) menjelaskan bahwa kecerdasan jamak (Multiple intelligensi):

1. Setiap orang memiliki ke 8 kecerdasan.
   Kecerdasan berfungsi secara bersama-sama dengan cara yang unik pada setiap individu. Sebagian dari kita justru hanya memiliki kecenderungan pada satu atau dua jenis kecerdasan saja yang berkembang dan untuk sisanya relative tidak muncul pada diri kita.
2. Setiap orang dapat mengembangkan setiap kecerdasan sampai pada tingkat penguasaan yang memadai.
   Walaupun individu mungkin merasa kekurangan pada kecerdasan tertentu dengan beranggapan bahwa hal tersebut adalah faktor genetis, Howard Gardner menyatakan bahwa setiap orang hampir memiliki kapasitas untuk mengembangkan delapan kecerdasan dengan cukup tinggi sampai pada tingkat kinerja jika diberi dorongan, pembelajaran, serta pelatihan secara kontinyu.
3. Kecerdasan-kecerdasan ini umumnya bekerja bersama dengan cara yang kompleks.
   Gardner menunjukkan bahwa kecerdasan tidak ada dengan sendirinya dalam hidup (kecuali mungkin dalam kasus yang sangat langka di sarjana dan otak-luka individu). Kecerdasan selalu berinteraksi satu sama lain, dan stimulasi pada kecerdasan

[5] Desmita. *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2006), Hal. 166-169

tertentu mampu merangsang perkembangan kecerdasan lainnya. Misalnya saja, untuk memasak makanan, seseorang harus membaca resep (linguistik), mungkin membagi resep dalam setengah (logis-matematis), mengembangkan menu yang memenuhi semua anggota keluarga (interpersonal), dan menenangkan nafsu makan sendiri juga (intrapersonal) . Demikian pula, ketika seorang anak memainkan permainan sepak bola, ia membutuhkan kecerdasan kinestetik-jasmani (untuk menjalankan, menendang, dan menangkap), kecerdasan spasial (untuk mengorientasikan dirinya untuk lapangan bermain dan mengantisipasi lintasan bola terbang), dan linguistik dan antarpribadi kecerdasan (untuk berhasil mendebatnya selama perselisihan dalam permainan).

4. Ada banyak cara untuk menjadi cerdas dalam setiap kategori.
   Seseorang tidak mungkin dapat membaca, namun sangat linguistik karena ia bisa menceritakan kisah yang hebat atau memiliki perbendaharaan kata yang sangat banyak. Demikian pula, seseorang mungkin sangat canggung di lapangan bermain, namun memiliki keunggulan kecerdasan kinestetik-jasmani ketika dia menjalin karpet atau menciptakan meja catur hias. Teori *Multiple Intelligence* menekankan keragaman cara-cara orang menunjukkan bakat mereka dalam menunjukkan kecerdasannya.

Jenis-jenis *Multiple Intelligence*

1) Kecerdasan Logis Matematis
   Kecerdasan logis matematis memuat kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir. Individu dengan kecerdasan logis matematis tinggi cenderung menyenangi kegiatan manganalisis dan mempelajari sebab akibat terjadinya sesuatu. Ia menyenangi berpikir secara konseptual, misalnya menyusun hipotesis dan mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang dihadapinya. Individu semacam ini cenderung menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan tinggi dalam menyelesaikan problem matematika. Apabila kurang memahami, mereka akan cenderung untuk bertanya dan mencari jawaban atas hal yang kurang dipahaminya tersebut. Individu seperti ini juga sangat menyukai berbagai permainan yang banyak melibtakan kegiatan berpikir aktif, seperti catur dan bermain teka-teki.
2) Kecerdasan Linguistik-Verbal
   Kecerdasan bahasa memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulus maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Individu dengan kecerdasan bahasa yang tinggi pada umumnya ditandai dengan kesenangannya pada kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan suatu bahasa seperti membaca, menulis karangan, membuat puisi, menyusun kata-kata mutiara, dan sebagainya. Individu seperti ini juga cenderung memiliki daya ingat yang kuat, misalnya terhadap nama-nama orang, istilah-istilah baru, maupun hal yang bersifat detail. Mereka cenderung lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan dan verbalisasi. Dalam hal penguasaan suatu

bahasa baru, individu tersebut umumnya memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan individu lainnya.

3) Kecerdasan musikal

kecerdasan musikal memuat kemampuan seseorang untuk peka terhadap suara-suara nonverbal yang berada di sekelilingnya, termasuk dalam hal ini adalah nada dan irama. Individu jenis ini cenderung senang sekalai mendengarkan nada dan irama yang indah, entah melalui senandung yang dilakukan sendiri, mendengarkan *tape recorder*, radio, pertunjukan orkestra, atau alat musik yang dimainkannya sendiri. Mereka juga lebih mudah mengingat sesuatu dan mengekspresikan gagasan-gagasan apabila dikaitkan dengan musik.

4) Kecerdasan Visual-Spasial

Kecerdasan visual-spasial memuat kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Individu ini memiliki kemampuan, misalnya untuk menciptakan imajinasi bentuk dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi seperti dijumpai pada orang dewasa yang menjadi pemahat patung atau arsitek suatu bangunan. Kemampuan membayangkan suatu bentuk nyata dan kemudian memecahkan berbagai masalah sehubungan dengan kemampuan iniadalah hal yang menonjol pada jenis kecerdasan visual-spasial. Individu yang demikian akan unggul, misalnya dalam permainan mencari jejak pada suatu kegiatan.

5) Kecerdasan Kinestetis

Kecerdasan kinestetis memuat kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah. Hal ini dapat dijumpai pada individu yang unggul pada salah satu cabang olahraga, seperti bulutangkis, sepakbola, tenis, renang, dan sebagainya, atau bia pula tampil pada individu yang pandai menari, terampil bermain akrobat, atau unggul dalam bermain sulap.

6) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya. Kecerdasan semacam ini juga sering disebut sebagai kecerdasan social, yang selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antar teman, memperoleh simpati dari individu lain dan sebagainya.

7) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaannya sendiri. Ia cenderung mampu untuk mengenali berbagai kekuatan amaupun kelemahan yang ada pada dirinya sendiri. Individu semacam ini senang melakukan introspeksi diri, mengoreksi kekurangan maupun kelemahannya, kemudian mencoba untuk memperbaiki diri. Beberapa diantaranya cenderung menyukai kesunyian dan kesendirian, merenung, dan berdialog dengan dirinya sendiri.

8) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis ialah kemampuan seseoran untuk peka terhadap lingkungan alam, misalnya senang berada di lingkungan alam yang terbuka, seperti patai, gunung, cagar alam, atau hutan. Individu dengan kecerdasan seperti ini cenderung suka mengobservasi lingkungan alam seperti aneka macam batuan, jenis-jenis lapisan tanah, aneka macam flora dan fauna, benda-benda angkasa, dan sebagainya. [6]

Melalui konsepnya mengenai kecerdasan ganda (multiple intelligences) ini, Gardner mengoreksi keterbatasan cara berpikir yang konvensional mengenai kecerdasan tunggal menjadi jamak. Kecerdasan tidak terbatas pada kecerdasan intelektual yang diukur dengan menggunakan beberapa tes inteligensi yang sempit saja atau sekedar melihat prestasi yang ditampilkan seorang peserta didik melaliu ulangan maupun ujian disekolah belaka. Akan tetapi, kecerdasan juga menggambarkan kemampuan peserta didik pada bidang seni, spasial, olahraga, berkomunikasi, dan cinta akan lingkungan.

Cara Mengembangkan *Multiple Intelligence*

Kecerdasan visual-spasial dikembangkan dengan beberapa kegiatan: menjelajahi dunia seni, ciptakan perpustakaan gambar, mengabadikan moment tiap hari dengan foto, mencari pola-pola visual yang menarik, bercakap-cakap menggunakan gambar, dan bermain puzzle.

Kecerdasan linguistic dikembangkan dengan beberapa cara: tulislah ide-ide yang muncul di benak, carilah kata-kata yang tidak kamu ketahui di kamus , adakanlah waktu bercerita bersama keluarga, bermainlah dengan kata-kata, belajarlah bahasa asing, hadirilah pagelaran seni puisi.

Kecerdasan musical dikembangkan dengan: dengarkanlah sebanyak mungkin jenis music, bernyanyilah bersama keluarga atau teman-teman, libatkanlah diri dalam musik sekolah, belajarlah membaca music, ambillah kursus musik privat untuk instumen kegemaran.

Kecerdasan natural dikembangkan dengan: tanamlah sesuatu dan amatilah pertumbuhannya, berbaringlah di halaman dan menataplah ke langit, peliharalah beberapa satwa, pergilah mengamati burung, bacalah buku atau majalah tentang alam, libatkanlah dalam organisasi lingkungan.

Kecerdasan kinestetis dikembangkan dengan: latihlah koordinasi tangan-mata, bermainlah tebak gerakan bersama keluarga, carilah ide-ide saat bergerak dan berolahraga, ambillah kursus bela diri, pelajarilah suatu seni dan kerajinan.

Kecerdasan intrapersonal dikembangkan dengan: jumpailah orang-orang baru, sumbangkanlah waktu untuk menolong sesame, belajarlah bersama sesama, lewatkanlah waktu bersama keluarga, carilah seorang pembimbing, berlatihlah berteman.

Kecerdasan interpersonal dikembangkan dengan: tanyakanlah kepada diri sendiri, “siapakah aku” bermain “who am i”, buatlah daftar dari hal-hal yang menjadi kemahiran, ingatlah mimpi-mimpimu, renungkanlah harimu, tetapkanlah sasaran/target bagi dirimu sendiri.

---

[6] Kenneth Lyen, *Cara Mengembangkan Berbagaikomponen Kecerdasan (How To Multiply Your Child’s Intelligence*), alih bahasa Sugurin, Ph.D, (Jakarta: Indeks, 2003), hal: 7

Kecerdasan logical-matematis dikembangkan dengan: bermainlah permainan yang menggunakan strategi serta logika, berlatihlah mengkalkulasi soal-soal matematika sederhana dalam benakmu, berlatihlah mengistemasi segalanya, tulislah sepuluh pertanyaan tentang bagaimana dunia ini bekerja, perhatikanlah bagaimana kamu memecahkan masalah.[7]

Dari beberapa poin cara untuk mengembangkan kecerdasan yang ada pada *Multiple intelligence* tersebut, kecerdasan yang menjadi objek penelitian kali ini adalah kecerdasan visual-spasial dan interpersonal yang dilaksanakan dengan menggunakan teknik permainan konstruktif sebagai alat simulasi cara pengembangannya. Permainan didesain dengan cara permainan kelompok.

Permaian dalam Konseling

Permainan merupakan salah satu media bimbingan dan konseling dalam menghadapi konseli, khususnya terhadap anak karena terkadang anak tidak mampu mengatakan tetapi dapat menunjukkan dalam perilakunya.[8]

("with play provides one of the best ways to communicate with children and "see their world" or "a window into the child`s world")

Permainan *(play)* adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002). Erikson dan Freud : Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Piaget melihat permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.[9]

Jenis-jenis Permainan

Permainan Sensorimotor (Praktis). Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola.

Permainan Simbolis (Pura-pura). Terjadi ketika seseorang mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis. Dalam permainan pretend, ada 3 hal yang biasa terjadi : alat-alat, alur cerita dan peran.

Permainan Sosial. Adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.

Permainan Konstruktif. Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan simbolis. Permainan Konstrukstif terjadi ketika individu melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

Dalam penelitian ini, permainan lebih melibatkan kerja tim dalam meencari *Problem solving* atas permasalahan yang di simulasikan dalam suatu permainan.

---

[7] Sugirin, P.Hd, *Cara Mengembangkan Berbagai Macam Kecerdasan: How To Multiply Your Child's Intelligence,* (Jakarta: Indeks, 2008), hal : 7

[8] Yusi Riksa. *Konsep dan Aplikasi BK : Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Belajar Bermakna*.(Bandung: PPB UPI, 2008) hal: 14

[9] Eva Imania Eliasa, S.Pd Dkk, *Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*, 2009, (http://waskitamandiribk.wordpress.com/2009/11/21/diakses 6 Juli 2012)

Games adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih.

Teknik Permainan Konstruktif

Ada beberapa permaian yang berfungsi untuk proses konseling dan untuk pengembangan diri, yang sesuai dengan fungsinya masing-masing diantaranya:

Bermain dan Kemampuan Intelektual

a) Merangsang perkembangan kognitif
   Dengan permainan sensorimotor, seseorang akan mengenal permukaan lembut, halus, kasar atau kaku, sehingga meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi, fantasi) dan mengenal konstruksi, besar-kecil, atas-bawah, penuh-kosong. Melalui permainan dapat menghargai aturan, keteraturan dan logika.
b) Membangun Struktur Kognitif
   Melalui permainan, individu akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata beda dengan yang selama ini diketahuinya, maka seseorang tersebut telah mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan struktur kognitif anak atau individu lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.
c) Membangun Kemampuan Kognitif
   Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokan, mengurutkan, mengamati, meramal, menentukan hubungan sebab-akibat, menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan seseorang akan keteraturan, urutan dan waktu juga meningkatkan kemampuan logika.
d) Belajar Memecahkan Masalah
   Permainan memungkinkan individu bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif seseorang yang akan mencegah kebosanan (merupakan pencetus kerewelan pada individu)
e) Mengembangkan Rentang Konsentrasi
   Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang lama, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain (pura-pura menjadi dokter,ayah-ibu,guru). Ada yang dekat antara imajinasi dan kemampuan konsentrasi. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasinya) pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku lain dan mengacau.

Bermain dan Perkembangan Bahasa

Bermain merupakan “laboratorium bahasa” untuk individu, anak-anak khususnya. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap dengan teman yang lain, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka menemukan kata-kata baru.

Bermain dan Perkembangan Sosial

a) Meningkatkan sikap social
Ketika bermain, anak-anak harus memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, dengan demikian akan mengurangi egosentrisnya. Dalam permainan itu pula individu dapat mengetahui bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan hak dan peduli akan hak orang lain. Anak juga dapat belajar bagaimana sebuah tim dan semangat tim.
b) Belajar Berkomunikasi
Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, karena permainan, individu dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain.
c) Belajar Berorganisasi
Permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda, olah karena itu dalam permainan, anak-anak dapat belajar berorganisasi sehubungan dengan penentuan 'siapa' yang akan menjadi 'apa'. Dengan permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana membuat peran yang harmonis dan melakukan kompromi.

Bermain dan Perkembangan Emosi

Bermain merupakan pelampiasan emosi dan juga relaksasi. Fungsi bermain untuk perkembangan emosi :

a) Kestabilan emosi
Ada tawa, senyum dan ekspresi kegembiraan lain dalam bermain. Kegembiraan yang dirasakan bersama mengarah pada kestabilan emosi anak
b) Rasa Kompetensi dan Percaya Diri
Bermain menyediakan kesempatan pada anak-anak mengatasi situasi.Kemampuan ini akan membentuk rasa kompeten dan berhasil. Perasaan mampu ini pula dapat mengembangkan percaya diri anak-anak. Selain itu, anak-anak dapat membandingkan kemampuan pribadinya dengan temannya sehingga dia dapat memandang dirinya lebih wajar (mengembangkan konsep diri yang realistis).
c) Menyalurkan keinginan
Didalam bermain, anak-anak dapat menentukan pilihan, ingin menjadi apa dia. Bisa saja ia ingin menjadi 'ikan', bisa juga menjadi 'komandan' atau menjadi 'pasukan perang'nya atau menjadi seorang putri.
d) Menetralisir emosi negatif
Bermain menjadi "katup" pelepasan emosi negatif, misalnya rasa takut, marah, cemas dan memberi kesempatan untuk menguasai pengalaman traumatik.
e) Mengatasi konflik
Di dalam bermain, sangat mungkin akan timbul konflik antar anak dengan lainnya, karena itu anak-anak bisa belajar alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik yang ada.
f) Menyalurkan agresivitas secara aman
Bermain memberikan kesemapatan bagi anak-anak untuk menyalurkan agresivitasnya secara aman. Dengan menjadi 'raja' misalnya, anak dapat merasa 'mempunyai kekuasaan' dengan demikian anak-anak dapat mengekspresikan emosinya secara intens yang mungkin ada tanpa merugikan siapapun.

Bermain dan Perkembangan Fisik

a) Mengembangkan kepekaan penginderaan
   Dengan bermain, anak-anak dapat mengenal berbagai tekstur : halus, kasar, lembut; mengenal bau; mengenal rasa; mengenal warna.
b) Mengembangkan ketrampilan motorik
   Dengan bermain seorang anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang mengangkat, menjinjing, melempar, menangkap, memanjat, berayun dan menyeimbangkan diri. Selain itu, anak dapat belajar merangkai, menyusun, menumpuk, mewarnai dan menggambar
c) Menyalurkan energi fisik yang terpendam
   Bermain dapat menyalurkan energi berlebih yang ada diantara anak-anak, mis : kejar-kejaran. Energi berlebih yang tidak disalurkan dapat membuat anak-anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

Bermain dan Kreativitas

Dalam bermain, individu dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak – anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatisif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. [10]

Peran Permainan dalam Konseling Islami

Penggunaan media bermain dan *expressive arts* dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan. *Play media* dan *expressive arts* berfungsi dalam pekerjaan seorang konselor, karena: (1) anak biasanya tidak mempunyai kemampuan verbal untuk bertanya, menolong membantu permasalahannya, bermain salah satu cara berkomunikasi dengan anak dan "*see their world*";(2) *Expressive arts* dan *play media* dilihat sebagai salah satu metode membantu anak mengekspresikan perasaannya dan membangun sikap positif bagi dirinya dan temannya; (3) Strategi membangun hubungan digunakan sebagai peningkatan tingkah laku, klarifikasi perasaan; (4) Adanya keterbatasan tipe tingkah laku.[11]

Abraham Maslow dan para ahli kepribadian lainnya seperti Adler, Sullivan, Erick Fromm dan Horney menegaskan bahwa fungsi kebersamaan dalam kelompok, khususnya bermain, membangun kepribadian yang lebih manusiawi, membentuk konteks sosial melalui minat sosial, membawa kepada kebutuhan yang inheren dan mendorong untuk saling memiliki, terhindar dari isolasi, membangun kerjasama dan untuk mengurangi permasalahan hubungan interpersonal. Teori-teori mereka memberikan nilai bahwa bentuk kelompok dalam permainan sebagai langkah kuratif untuk semua tipe orang dewasa. Kegunaan dari adanya kelompok dalam kegiatan bermain yaitu: (1) dapat meningkatkan harapan; (2) membentuk rasa memiliki; (3) berbagi informasi; (4) mengurangi sisi altruism; (5) mengoreksi kesalahan fungsi keluarga; (5) membangun kecakapan sosial; (6) memfasilitasi kemasyarakatan; (6)

[10] Eva Imania Eliasa, *55 Permainan dalam BK*,(Yogyakarta: paramitra Publishing,2011), hal:10
[11] Eva Imania Eliasa *55 Permainan dalam BK,*……hal:6

sebagai model kecakapan berelasi; (7) membentuk dukungan secara emosi dan katarsis; (8) membantu antar sesama; (9) membangun susana hidup lebih bermakna dan bertujuan.[12]

Dalam literatur konseling anak ada empat fungsi penting peran permainan dalam konseling. *Pertama*, bermain merupakan ekspresi natural perasaan anak, juga sebagai upaya untuk mengekspresikan keinginan dan fantasinya, bahkan mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. Dengan demikian bermain dapat dikategorikan sebagai media katarsis. *Kedua*, anak-anak menggunakan permainan sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan konselor. Permainan juga dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah fihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional. *Ketiga*, bermain sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses konseling. [13] Penggunaan media permainan dalam konseling anak berfungsi untuk :

1. mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi
2. mendapatkan kekuatan dalam dirinya
3. mengekspersikan emosinya
4. membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan
5. membangun kemampuan social
6. membangun *self concept* dan *self esteem*
7. meningkatkan kemampuan berkomunikasi
8. menambah wawasan

Studi tentang bermain dalam bimbingan dan konseling digambarkan oleh Russ (2003;Rusmana, 2008) dalam karya Eva Imania (2008), dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Proses kognisi melaui proses bermain meliputi (1) organisasi, (2) berfikir divergen, (3)simbolisme, (4) fantasi atau khayalan. Proses afeksi yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi : (1) ekspresi emosi, (2) ekspresi tema-tema afeksi, (3) aturan emosi dan modulasi emosi dan (4) integrasi kognisi dan afeksi. Proses interpersonal yang diekspresikan melalui proses bermain meliputi: (1) empati, (2) skema interpersonal atau representasi diri, (3) komunikasi. Empati merujuk pada ekspresi kepedulian dan perhatian terhadap orang lain, sedangkan skema interpersonal atau representasi diri merujuk pada kapasitas individu untuk mempercayai orang lain. Komunikasi merujuk pada kemampuan untuk berkomunikasi, mengekspresikan gagasan dan emosi pada orang lain. [14]

Islam tidak melarang permainan dengan berbagai macam jenisnya, bahkan Islam melihat itu sesuatu yang diperlukan oleh seseorang dan oleh masyarakat, kalaupun tujuannya bukan untuk itu kecuali untuk bersenang-senang. Di depan telah kita terangkan tentang diperbolehkannya tertawa dan menyanyi dengan merujuk kepada beberapa pendapat ulama, termasuk di antaranya dari Imam Ghazali dan Ibnu Hazm. Bahkan ada sebagian bentuk permainan yang diserukan oleh Islam, seperti berbagai

---

[12] Ristiana, Yusi Riksa.. *Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Pengalaman Belajar Yang Bermakna DI Sekolah Dasar dalam Konsep & Aplikasi Bimbingan Dan Konseling*. *Proceeding*. (Bandung : Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, 2008), hal: 35

[13] Musfiroh, Tadkiroatun. *Cerdas Melalui Bermain*. (Jakarta. PT. Gramedia, 2008), hal: 24

[14] Eva Imania Eliasa, *55 Permainan dalam BK*,(Yogyakarta: paramitra Publishing,2011), hal:15

jenis permainan olah raga atau seni militer. Karena hal itu untuk menguatkan fisik dan memperoleh kemahiran serta meningkatkan kemampuan pertahanan ummat Islam.

Ali bin Abi Thalib pernah berkata: "Sesungguhnya hati itu bisa bosan seperti badan. Oleh karena itu carilah segi-segi kebijaksanaan demi kepentingan hati." Dan katanya pula: "Istirahatkanlah hatimu sekedarnya, sebab hati itu apabila tidak suka, bisa buta." Abu Darda' pun berkata juga: "Sungguh hatiku akan kuisi dengan sesuatu yang kosong, supaya lebih dapat membantu untuk menegakkan yang hak." [15]

Oleh karena itu, tidak salah kalau seorang muslim bergurau dan bermain-main yang kiranya dapat melapangkan hati, dengan syarat kiranya hiburannya itu tidak menjadi kebiasaan dan perangi dalam seluruh waktunya, yaitu setiap pagi dan petang selalu dipenuhi dengan hiburan, sehingga melupakan kewajiban dan melemahkan aktivitasnya. Bermain-main dalam kehidupan seperti makanan yang dicampur dengan sedikit garam sehingga terasa lezat. Tetapi jika garam itu terlalu banyak akan merusak makanan.

Hasil Penelitian

Hasil mengenai efektif atau tidaknya teknik permainan konstruktif dalam konseling islam untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial dan interpersonal siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya dan seberapa jauh keefektifan teknik tersebut dianalisis cara membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan Ha Diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterimadan Ha Ditolak

Sedangkan untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi yang berjumah 31 anak, maka perlu diuji signifikansinya korelasi uji-t *(Paired Sample Test)* dengan menggunakan rumus *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{n(df)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

t = t hitung

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

df = atau db (n-1)

n= Banyaknya data

Berikut hasil penghitungan dari variabel X dan Y sebelum dan sesudah simulasi permainan konstruktif diberikan kepada siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya. Penghitungan dengan SPSS mendapatkan hasil sebagai berikut :

Paired Samples Statistics

[15] Dr. Yusuf Qardhawi : *Halal dan Haram dalam Islam* ,(http://konseling islam.wordpress.com/2009/11/21/diakses 6 Juli 2012)

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	76.9355	31	8.96636	1.61041
	Sesudah	1.07942	31	6.70788	1.20477

Output ini menunjukkan bahwa sampel penelitian ini adalah 31, rata-rata kemampuan visua-spasial dan interpersonal sisawa sebelum mengikuti kegiatan simulasi permainan konstruktif di SMK Bahrul Ulum adalah 76.9355 dengan *standard* deviasi 8.96636 dengan *standard error of mean* 1.61041 dan sesudah mengikuti kegiatan konseling 1.07942 dengan *standard* deviasi 6.70788 dengan *standard error of mean* 1.20477.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum teknik permainan konstruktif & sesudah teknik permainan konstruktif	31	.104	.003

Output ini menunjukkan data tentang ada tidaknya korelasi antara variabel sebelum dan sesudah atau sebelum diberikan teknik permainan konstruktif dan sesudah diberikanpermainan konstruktif diperoleh hasil sebesar 0,104. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara kemampuan *multiple intelligence* (visual-spasial dan interpersonal) sebelum dan sesudah mendapatkan teknik permainan konstruktif.

Tabel 4.4

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum -sesudah	-3.100001	11.74166	2.10887	-35.30688	-26.69312	-14.700	30	.000

Output ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata kemampuan visual-spasial dan interpersonal sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan similasi teknik permainan konstruktif adalah 3.100001, dengan *standard* deviasi 11.74166 dan *standard error of mean* sebesar 2.10887. Hal yang sangat penting dari output di atas adalah t_{hitung}: -14.700. Bila t_{hitung} ini dimutlakkan akan menjadi: 14.700. Skor ini ternyata lebih tinggi dari $t_{tabel\ (0,05;\ 30)}$: 2,024. Dengan demikian, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan ini sama apabila digunakan skor *sig* untuk 2 sisi, yaitu 0,000 yang jauh lebih kecil bila dibandingkan dengan kesalahan yang ditoleransi yaitu 0,05 (5%). Berangkat dari hasil

analisis ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan *multiple intelligence* (visual-spasial dan interpersonal) anak sebelum dan sesudah mengikuti kegitan konseling adalah berbeda.

Berdasarkan data tersebut di atas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan dua cara sebagai berikut:

a. Dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}.

Pengujian:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima

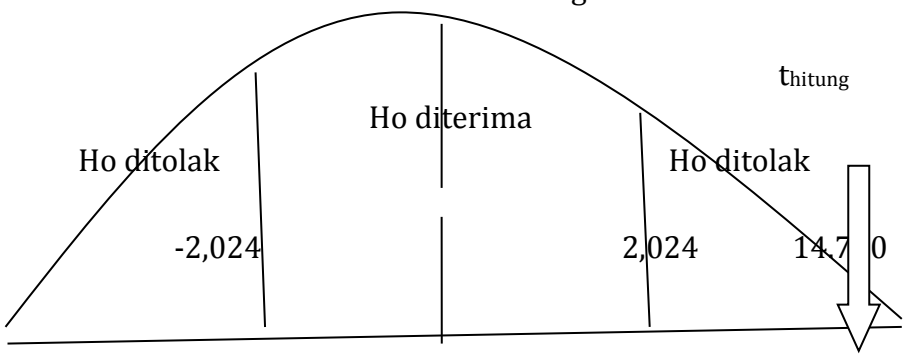
Untuk melihat harga t tabel, maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) atau *degree of freedom* (df), yang besarnya adalah n – 1, yaitu 31 – 1 = 30. Jika taraf signifikasi (α) ditetapkan 0,05 (5%), sedangkan pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua fihak/arah (*sig. 2- tailed*), maka t tabel diperoleh = 2,024[5].

Berdasarkan hasil analisis uji t dua sampel berpasangan (*paired samples T-test*), maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut: $t_{hitung} > t_{tabel}$ (14.700> 2,024), maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya teknik permainan konstruktif efektif untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial dan interpersonal siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya.

Untuk memudahkan di mana kedudukan harga t_{hitung} dan t_{tabel} maka perlu dibuat gambar sebagai berikut :

Digram 4. 1

Kedudukan harga t



Dalam gambar terlihat bahwa ternyata t hitung berada di luar daerah penerimaan Ho (di dalam daerah penerimaan Ha) , di mana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (14.700 > 2,02). Dengan demikian hipotesis nol (Ho) yang menyatakan bahwa teknik permainan konstruktif tidak efektif terhadap kemampuan verbal-spasial dan interpersonal siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Sekolahan Surabaya ditolak. Artinya bahwa teknik permainan efektif terhadap kemampuan verbal-spasial dan interpersonal siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya.

b. Dengan membandingkan taraf signifikansi (P-value) dengan galatnya

Jika sign. > 0.05, maka Ho diterima

Jika sign. < 0.05, maka Ho ditolak

Pada kasus ini terlihat bahwa signifikansi sebesar 0,000<0,005 maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya hipotesis yang menyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan multiple intelligence (visual-spasial dan interpersonal) antara

sebelum dan sesudah mendapatkan teknik permainan konstruktif. Yang artinya terjadi peningkatan kemampuan multiple intelligence (visual-spasial dan interpersonal)

Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi yang ditemukan. Jadi, koefisien determinasinya adalah (r^2) 0,308= 0,094864. . Hal ini berarti varian yang terjadi pada variabel teknik permainan konstruktif 9,4 % ditentukan oleh varian yang terjadi pada variabel kemampuan verbal-spasial dan interpersonal. Dengan kata lain keefektifitasan teknik permainan konstruktif terhadap peningkatan kemampuan verbal-spasial dan interpersonal siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya adalah 9,4%, dan sisanya 90,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Melalui prosentase tersebut, bisa diketahui bahwa kebenaran keefektifan teknik permainan konstruktif untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial dan interpersonal siswa sebesar 9,4 %. Dilihat dari tabel koefisien korelasi, prosentase tersebut tergolong rendah, karena masih kuatnya faktor lain yang mempengaruhi jalannya proses penelitian yang tidak terkontrol. Namun angka tersebut sudah membuktikan bahwa teknik penelitian ini efektif untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial dan interpersonal siswa.

Penutup

Hasil uji hipotesis melalui *Paired Sample T-Test* yang digunakan untuk uji keefektifan teknik permainan konstruktif terhadap kemampuan *multiple intelligence* (visual-spasial dan interpersonal) siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya, adalah sebesar 14,700. Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ = 14,700>2,024, maka Ho dinyatakan "ditolak" dan H_1 dinyatakan "diterima". Menyatakan bahwa simulasi teknik permainan konstruktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *multiple intelligence* (visual-spasial dan interpersonal) siswa SMK Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya.

Berdasarkan prosentase, keefektifan untuk teknik permainan konstruksi terhadap kemampuan *multiple intelligence* (visual-spasial dan interpersonal) siswa, menurut koefisien korelasi adalah sebesar 9,4 %, dan sisanya 90,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Daftar Pustaka

Desmita. *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT. Rosda Karya, 2006.

Effendi, Agus. *Revolusi Kecerdasan Abad 21: Kritik MI, EI, SQ, AQ & Successful Intelligence atas IQ.* Bandung : Alfabeta, 2005.

Imania Eliasa, Eva Dkk. *Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*, 2009, (http://waskitamandiribk. wordpress.com/2009/11/21/diakses 6 Juli 2012)

Imania Eliasa, Eva. *55 Permainan dalam BK.* Yogyakarta: paramitra Publishing, 2011.

Konseling. *Proceeding*. Bandung : Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, 2008.

Lyen, Kenneth. *Cara Mengembangkan Berbagaikomponen Kecerdasan (How To Multiply Your Child's Intelligence*), alih bahasa Sugurin. Jakarta: Indeks, 2003.

Musfiroh, Tadkiroatun. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta. PT. Gramedia, 2008.

Nggermanto, Agus. *Quantum Quotient.* Bandung: Nuansa, 2002.

Qardhawi Yusuf. *Halal dan Haram dalam Islam.* **(**http://konseling islam.wordpress.com /2009/11/21/diakses 6 Juli 2012)

Riksa, Yusi. *Konsep dan Aplikasi BK : Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Belajar Bermakna*. Bandung: PPB UPI, 2008.

Ristiana, Yusi Riksa. *Aktivitas Bermain Sebagai Strategi Pengembangan Pengalaman Belajar Yang Bermakna DI Sekolah Dasar dalam Konsep & Aplikasi Bimbingan Dan*

Schmidt, Laurel. *Jalan Pintas Menuju 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktifitas, Permainan, Dan Prakarya Unutk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak Anda.* Bandung: Kaifa, 2001.

Sugirin, *Cara Mengembangkan Berbagai Macam Kecerdasan: How To Multiply Your Child's Intelligence.* Jakarta: Indeks, 2008.

Winkel, W. S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar.* Jakarta: Gramedia, 1987.