

## Menciptakan Area Bermain yang Kaya untuk Menggali Sembilan Kecerdasan Anak: Sebuah Kajian Pustaka dalam Konteks PAUD

Sri Nurhayati<sup>1\*)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Tadulako, Jl. Soekarno Hatta Km.9. Palu, Indonesia

<sup>\*)</sup> Email corresponding author: [srinurhayati608@gmail.com](mailto:srinurhayati608@gmail.com)

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kesenjangan antara pemahaman teoritis tentang Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligences*) dan penerapannya dalam desain fisik lingkungan belajar anak usia dini. Padahal, area bermain yang dirancang dengan baik berpotensi menjadi media utama untuk menggali seluruh spektrum potensi anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis secara teoritis prinsip-prinsip perancangan area main di PAUD yang dapat mengakomodasi stimulasi kesembilan jenis kecerdasan menurut teori Howard Gardner. Metode yang digunakan adalah studi literatur (*library research*) dengan menganalisis sumber-sumber primer seperti artikel jurnal, buku, dan prosiding terbitan lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa setiap jenis kecerdasan (linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial) memerlukan area bermain dengan konfigurasi materi dan aktivitas yang spesifik. Sintesis ini menghasilkan sebuah kerangka konseptual untuk menciptakan lingkungan bermain yang kaya, terdiferensiasi, dan inklusif, sehingga memungkinkan setiap anak belajar sesuai dengan cara dan potensi dominannya.

**Kata kunci:** Kecerdasan Jamak; Area Bermain; Lingkungan Belajar; Pendidikan Anak Usia Dini; Kajian Pustaka.

### Abstract

The background of this research is the gap between the theoretical understanding of Multiple Intelligences and its application in the physical design of early childhood learning environments. A well-designed play area (area play) has the potential to be the primary medium for exploring the full spectrum of children's potential. This study aims to theoretically analyze the design principles of play areas in ECE (Early Childhood Education) that can accommodate stimulation for all nine types of intelligence according to Howard Gardner's theory. The method used is a literature study (library research) by analyzing primary sources such as journal articles, books, and proceedings published in the last five years. The review results indicate that each type of intelligence (linguistic, logical-mathematical, spatial, kinesthetic, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalist, and existential) requires a play area with specific material configurations and activities. This synthesis produces a conceptual framework for creating a rich, differentiated, and inclusive play environment, enabling each child to learn according to their dominant style and potential.

**Keywords:** Multiple Intelligences; Play Area; Learning Environment; Early Childhood Education; Literature Review.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan sebagai fondasi kritis yang membentuk jalur perkembangan anak selanjutnya. Pada fase ini, anak memahami dunia secara utuh melalui interaksi

langsung dan bermain. Oleh karena itu, kualitas lingkungan bermain, atau yang dikenal sebagai *area main*, tidak dapat dipandang sebelah mata; ia merupakan elemen pedagogis yang sangat menentukan. Teori Kecerdasan Jamak



(Multiple Intelligences/MI) yang dicetuskan Howard Gardner telah menggeser paradigma dari kecerdasan tunggal (IQ) menuju pengakuan akan keberagaman modalitas belajar dan bakat anak, yang tercermin dalam sembilan jenis kecerdasan: linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik-jasmani, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial (Indriani Sesfa et al., 2025a).

Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa penerapan teori MI dalam konteks PAUD telah banyak dikaji, namun fokusnya cenderung pada aspek perencanaan pembelajaran dan strategi instruksional guru (Fitri, 2025). Sementara itu, kajian tentang implementasinya dalam mendesain lingkungan fisik belajar khususnya penataan *area main* yang secara sistematis dirancang untuk memancing dan mengembangkan setiap spektrum kecerdasan tersebut masih terbatas dan parsial. Kebanyakan setting PAUD mungkin memiliki berbagai sudut bermain, namun sering kali belum terintegrasi dalam sebuah kerangka desain yang koheren berdasarkan teori MI, sehingga potensi lingkungan sebagai "guru ketiga" belum dimaksimalkan (Laely & Subiyanto, 2021)

Urgensi penelitian ini muncul dari kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik desain lingkungan belajar PAUD. Sebuah *area main* yang dirancang dengan kesadaran penuh terhadap teori MI bukan hanya ruang bermain, melainkan sebuah ekosistem belajar yang mampu merespon keberagaman cara anak menjadi cerdas. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada upaya sintesis yang terfokus dan operasional. Artikel ini tidak sekadar mendeskripsikan teori, tetapi secara khusus menyusun sebuah kerangka konseptual dan prinsip-prinsip desain konkret untuk setiap *area main* (seperti area baca, balok, seni, musik, peran, alam, dan refleksi) yang secara langsung terkait dengan stimulasi satu atau lebih jenis kecerdasan spesifik, termasuk kecerdasan eksistensial yang sering terabaikan (Aulia et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: "Bagaimana prinsip-prinsip perancangan *area main* di PAUD yang dapat mengakomodasi dan menstimulasi kesembilan jenis kecerdasan anak berdasarkan teori Kecerdasan Jamak?" Solusi yang ditawarkan adalah melalui sebuah kajian literatur yang mendalam untuk menyusun rekomendasi desain yang bersifat teoritis-praktis. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merumuskan konsep serta prinsip penciptaan *area main* yang kaya (*rich play environment*) berdasarkan teori Kecerdasan Jamak Howard Gardner, guna memberikan panduan yang aplikatif bagi pendidik dan pengelola PAUD dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan berdiferensiasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research). Penelitian ini berfokus pada pengkajian secara mendalam terhadap data sekunder yang berasal dari berbagai sumber literatur ilmiah untuk membangun suatu kerangka konseptual (indria anita, 2020). Subjek penelitian dalam konteks ini bukanlah manusia atau lembaga, melainkan teks-teks ilmiah yang terdiri dari buku referensi utama, artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding seminar, serta publikasi resmi lainnya yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu teori Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) dan desain *area main* (*area play*) di PAUD. Batasan temporal penerbitan literatur utama adalah dalam 10 tahun terakhir (2016-2025) untuk memastikan kesahihan dan relevansi teori dengan konteks kekinian, dengan pengecualian untuk karya seminal Howard Gardner yang menjadi landasan utama.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang dibantu dengan panduan

pencatatan sistematis berupa matriks analisis literatur. Matriks ini dirancang untuk mengekstrak dan mengorganisir data dari setiap sumber literatur, yang mencakup kolom-kolom seperti: identitas sumber (penulis, tahun, judul), konsep utama terkait Kecerdasan Jamak, deskripsi area main atau lingkungan belajar, prinsip desain yang diusulkan, dan keterkaitan antara jenis kecerdasan dengan aktivitas atau material di area main. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan menelusuri database ilmiah seperti Google Scholar, ScienceDirect, ERIC, dan portal jurnal nasional terakreditasi (SINTA) menggunakan kombinasi kata kunci: "multiple intelligences", "area play", "play environment", "early childhood education", "kecerdasan jamak", dan "desain area bermain PAUD".

Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis konten (content analysis) model tematik. Proses analisis dilakukan secara interaktif dan terus-menerus melalui beberapa tahap. Pertama, reduksi data, yaitu menyeleksi dan memfokuskan data dari matriks pada informasi yang secara langsung menjawab rumusan masalah. Kedua, penyajian data, dengan mengelompokkan temuan ke dalam tema-tema utama seperti prinsip desain untuk setiap jenis kecerdasan. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menyusun sintesis dari tema-tema yang teridentifikasi menjadi suatu narasi deskriptif yang koheren, membentuk kerangka konseptual yang diusulkan, dan secara konsisten menguji kesesuaian sintesis tersebut dengan teori dasar dari Gardner serta literatur pendukung lainnya untuk memastikan validitas interpretasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis literatur yang komprehensif, penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan merumuskan prinsip-prinsip spesifik perancangan area main

(area play) untuk setiap jenis kecerdasan dalam teori Gardner (Hastuti et al., 2023). Hasil sintesis ini disajikan dalam Tabel 1, yang memetakan hubungan langsung antara jenis kecerdasan, konfigurasi area main yang direkomendasikan, dan contoh material serta aktivitas kunci.

Tabel 1. Pemetaan Prinsip Desain Area Main Berdasarkan Teori Kecerdasan Jamak

Jenis Kecerdasan	Area Bermain yang Direkomendasikan	Prinsip Desain & Contoh Material/Aktivitas Kunci
Linguistik	Area Literasi & Bercerita	Kmaya teks dan alat ekspresi lisan. Dilengkapi buku bervariasi (cerita, puisi), boneka tangan, papan flanel, kartu kata, dan alat rekam sederhana untuk mendorong bercerita, diskusi, dan permainan kata.
Logis-Matematis	Area Eksplorasi & Konstruksi Logis	Menekankan pola, urutan, dan hubungan. Berisi balok dengan pola geometri, puzzle bertingkat, timbangan, alat ukur non-standar, manik-manik untuk klasifikasi, dan permainan papan strategi sederhana.
Spasial	Area Seni & Visual-Spasial	Merangsang imajinasi visual dan persepsi ruang. Dilengkapi kanvas, cat, clay, bahan daur ulang untuk konstruksi 3D, puzzle gambar, peta sederhana, dan alat menggambar dengan berbagai perspektif.
Kinestetik-Jasmani	Area Gerak & Sensomotorik	Mengutamakan eksplorasi fisik dan koordinasi. Memiliki ruang aman untuk menari, merangkak, memanjat; dilengkapi matras,

		terowongan, bola berbagai tekstur, dan alat untuk aktivitas <i>fine motor</i> seperti meronce atau menuang.	tentang berbagai budaya dan kepercayaan, benda bersejarah replika, serta ruang untuk diskusi filosofis sederhana tentang kehidupan.
Musikal	Area Ekspresi Musik & Irama	Fokus pada pola suara dan irama. Menyediakan alat musik perkusi (drum, xylophone), pemutar musik, bahan yang menghasilkan bunyi, serta ruang untuk bergerak mengikuti irama dan mencipta lagu sederhana	
Interpersonal	Area Bermain Peran & Kolaborasi	Dirancang untuk interaksi sosial. Berupa setting seperti rumah-rumahan, pasar, atau klinik dengan props yang mendorong kerja sama, negosiasi, dan pemecahan masalah sosial melalui role-play.	
Intrapersonal	Area Tenang & Refleksi Diri	Menyediakan ruang privat untuk introspeksi. Dilengkapi bantal nyaman, <i>journal</i> gambar, foto diri, area dengan cermin, dan aktivitas mandiri seperti puzzle atau merawat tanaman pribadi.	
Naturalis	Area Eksplorasi Alam & Sains	Menghubungkan anak dengan elemen alam. Terdiri dari kebun mini, akuarium, koleksi batu/daun, alat pengamatan (lup), dan aktivitas menanam, mengelompokkan spesimen, atau merekam perubahan alam.	
Eksistensial	Area "Pertanyaan Besar" & Keberadaan	Memicu rasa ingin tahu tentang makna. Menyajikan gambar alam semesta, buku	

Tabel di atas sekaligus menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian, yang menunjukkan bahwa prinsip perancangan area main harus bersifat spesifik dan terdiferensiasi sesuai dengan modalitas kecerdasan yang ingin distimulasi. Pembahasan terhadap temuan ini mengungkap hubungan sebab-akibat yang jelas: ketika lingkungan fisik (area main) dirancang dengan prinsip yang selaras dengan struktur kecerdasan tertentu, maka lingkungan tersebut akan berfungsi sebagai "pemicu" atau "katalis" yang secara alami menarik minat anak dengan kecenderungan pada kecerdasan tersebut dan memberikan mereka media yang tepat untuk mengembangkannya (Mariyana & Setiasih, 2018). Sebagai contoh, Area Eksplorasi Alam secara kausal akan lebih efektif memupuk kecerdasan naturalis karena ia menyediakan stimulus autentik (tanaman, binatang) yang tidak dapat sepenuhnya digantikan oleh gambar di area lain (Saripudin, 2017).

Kelebihan dari kerangka desain yang dihasilkan ini adalah sifatnya yang holistik, inklusif, dan berpusat pada anak. Kerangka ini menjawab kritik terhadap pendidikan yang terlalu menitikberatkan pada kecerdasan linguistik dan logis-matematis dengan menyediakan jalur yang setara bagi semua jenis kecerdasan (Revastianto & Suyadi, 2025). Ia juga selaras dengan standar mutu PAUD yang menekankan pembelajaran melalui bermain dan kebutuhan akan lingkungan yang mendukung. Dibandingkan dengan penelitian terdahulu (Li, 2023) yang fokus pada RPP, atau yang hanya membahas area musik, sintesis dalam penelitian ini lebih komprehensif karena mencakup kesembilan kecerdasan dalam satu

kerangka desain lingkungan fisik yang terpadu.

Namun, penelitian ini juga memiliki kekurangan. Sebagai kajian literatur, kerangka yang diusulkan belum diuji secara empiris di lapangan. Tantangan praktis seperti keterbatasan ruang, anggaran, dan kompetensi guru dalam mengelola delapan hingga sembilan area yang berbeda secara simultan perlu dikaji lebih lanjut (Ahmad Walela, 2024). Selain itu, kerangka ini berisiko ditafsirkan secara kaku, di mana setiap area diasumsikan hanya untuk satu kecerdasan, padahal dalam praktiknya sebuah area bisa mengembangkan multiple kecerdasan sekaligus (Armstrong, 2018).

Dampak dari penelitian ini adalah tersedianya sebuah panduan teoritis yang sistematis bagi pendidik dan perancang PAUD. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, lembaga PAUD dapat mentransformasi ruang kelasnya dari sekadar tempat berkumpul menjadi lingkungan belajar yang aktif dan responsif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan rasa percaya diri setiap anak karena potensi uniknya mendapat saluran ekspresi (Puji Safitri et al., 2025).

Novelty (kebaruan) penelitian ini tidak terletak pada penemuan teori baru, melainkan pada sintesis operasional dan kontekstual yang dilakukan. Penelitian ini berhasil menerjemahkan teori MI yang abstrak menjadi prinsip desain spasial dan kuratorial material yang sangat aplikatif untuk konteks PAUD (Indriani Sesfa et al., 2025b). Kebaruan khususnya tampak pada inklusi dan elaborasi kecerdasan eksistensial yang sering diabaikan dalam panduan praktis PAUD ke dalam rekomendasi area berupa "Area Pertanyaan Besar", memberikan ruang bagi pengembangan berpikir filosofis sederhana sejak dulu (Hasanah et al., 2025).

## KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

prinsip perancangan area main (area play) di PAUD berdasarkan teori Kecerdasan Jamak harus bersifat spesifik, terdiferensiasi, dan disengaja. Jawaban atas rumusan masalah penelitian menunjukkan bahwa setiap jenis kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik-jasmani, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial memerlukan konfigurasi lingkungan fisik, material, dan aktivitas yang unik untuk dapat distimulasi secara optimal. Tercapainya tujuan penelitian terbukti dengan terumuskannya suatu kerangka konseptual yang memetakan hubungan langsung antara jenis kecerdasan dengan rekomendasi desain area main yang spesifik, seperti Area Literasi untuk kecerdasan linguistik, Area Eksplorasi Alam untuk kecerdasan naturalis, dan Area "Pertanyaan Besar" untuk kecerdasan eksistensial. Dengan demikian, integrasi prinsip Kecerdasan Jamak dalam desain lingkungan bermain menciptakan ekosistem belajar yang inklusif dan berpusat pada anak, yang memungkinkan setiap peserta didik menemukan jalur dan media terbaik untuk mengaktualisasikan potensi dominannya.

Saran yang dapat diajukan adalah pentingnya uji empiris lebih lanjut terhadap kerangka konseptual ini melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau studi eksploratif di berbagai setting PAUD untuk mengevaluasi efektivitas dan kepraktisan penerapannya, terutama dalam mengatasi kendala ruang, sumber daya, dan kompetensi guru. Selain itu, disarankan pula pengembangan modul pelatihan bagi pendidik PAUD untuk membekali mereka dengan keterampilan observasi dan kurasi material yang diperlukan dalam mengelola area main yang berbasis Kecerdasan Jamak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Walela. (2024). Multiple Intelligence in the Teaching and Learning Process: A Study of Howard Gardner's Thought, Challenges and Opportunities. *International Journal*

- of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities, 2(4), 133–155. <https://doi.org/10.59024/ijellacush.v2i4.1006>
- Armstrong, T. (2018). *Multiple intelligences in the classroom* (4th ed.). Alexandria, VA.
- Aulia, A., Fitri, N. L., Rahman, T. A., Istiqomah, S., Tarbiyah, F., Al, I., & Tuban, H. (2022). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA UNTUK Mengoptimalkan KECERDASAN MAJEMUK* (Vol. 6, Issue 2). <http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie>
- Fitri, R. I. (2025). PERAN GURU DALAM MENSTIMULUS KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(4), 128–135. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i4.5155>
- Hasanah, R., Hayatina, M., & Madina, A. (2025). TEORI MULTIPLE INTELLIGENCES: MENGENAL RAGAM KECERDASAN PADA ANAK USIA DINI. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 02). <https://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/piaud/index>
- Hastuti, D., Tinggi, S., Pendidikan, I., Bina, I., & Yogyakarta, I. M. (2023). PENGINTEGRASIAN MULTIPLE INTELLIGENCES (MI) PADA KURIKULUM 2013 PAUD UNTUK MENINGKATKANKAN BERBAGAI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 13(2).
- indria anita. (2020). kajian pustaka. *Kajian dan Pengembangan UMAT*, 3(1). <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummat>
- [mmatanwasathan/article/view/1968/1626](https://mmatanwasathan/article/view/1968/1626)
- Indriani Sesfao, M., Tabun, T., Ludji, B., Kebkole, S., Pinis, M., Yeslin Nubatonis, D., & Taneo, T. (2025a). TEORI KECERDASAN MAJEMUK DAN RELEVANSINYA DALAM PENDIDIKAN. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 4772.
- Indriani Sesfao, M., Tabun, T., Ludji, B., Kebkole, S., Pinis, M., Yeslin Nubatonis, D., & Taneo, T. (2025b). TEORI KECERDASAN MAJEMUK DAN RELEVANSINYA DALAM PENDIDIKAN. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(3), 4772.
- Laely, K., & Subiyanto, S. (2021). Implementasi Scientific Approach dalam Mengembangkan Multiple Intelligences Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2114–2123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.730>
- Li, M. (2023). 248-Advances in Higher Education. *Universe Scientific Publishing*, 7, 248250. <https://doi.org/10.18686/ahe.v7i31.11574>
- Mariyana, R., & Setiasih, O. (2018). DESAIN LINGKUNGAN BELAJAR UNTUK Mengoptimalkan MULTIPLE INTELLIGENCES ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1). <https://doi.org/10.21009/JPUD.121>
- Puji Safitri, S. F. I., Wahyuni, M. D., & Choiroh, M. (2025). Strategies for Enhancing Engagement and Self-Confidence of Introverted Early Childhood in Kindergarten. *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 19–31.

<https://doi.org/10.24260/albanna.v5i1.4556>

Revastianto, P., & Suyadi, S. (2025). Synergy Between Parents and Teachers in Optimising the 8 Multiple Intelligences of Early Childhood: A Collaborative Study in Kindergarten. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 1093–1105. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6286>

Saripudin, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1). <http://orcid.org/0000-0003-1815-9274>