

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, matematis, atau ilmu pengetahuan. Apabila orang tua dan guru 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

itu. Intelligensi menjadi objek diskusi yang hangat bagi banyak ahli psikologi.

Charles Spearman, orang yang berjasa mengembangkan pendekatan analisis faktor misalnya, ia percaya adanya suatu faktor intelligensi 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. Intelligensi 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 intelligensi umum tersebut ditolak oleh Louis Thurstone, yang menekankan pada aspek yang terbagi-bagi dari intelligensi. Thurstone menganggap bahwa intelligensi dapat dibagi menjadi sejumlah kemampuan primer. Kemampuan primer ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

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 dalam tabel Gardner juga membagi inteligensi menjadi 7 aspek:

Tabel 2.2

Tabel Hubungan Inteligensi Dengan Kemampuan Primer Menurut Gardner

Inteligensi	Kemampuan
<i>Logical-Mathematical</i>	Kesepakatan dan kemampuan mengamati pola-pola logis dan bilangan, serta kemampuan berpikir logis
<i>Linguistic</i>	Kepekaan terhadap suara, ritme, makna kata-kata, dan keragaman fungsi-fungsi bahasa
<i>Musikal</i>	Kemampuan menghasilkan dan mengekspresikan ritme, nada, dan bentuk-bentuk ekspresi musik
<i>Spatial</i>	Kemampuan mempersepsi dunia ruang visual secara akurat dan melakukan transformasi persepsi tersebut
<i>Bodily kinesthetic</i>	Kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan menangani objek-objek secara terampil
<i>Interpersonal</i>	Kemampuan mengamati dan merespon suasana hati, temperamen, dan motivasi orang lain
<i>Intrapersonal</i>	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 eksperensial difokuskan pada bagaimana pengalaman seseorang sebelum mempengaruhi inteligensi, dan bagaimana pengalaman itu difokuskan pada pemecahan masalah dalam berbagai situasi. Sedangkan inteligensi kontekstual difokuskan pada pertimbangan bagaimana orang bisa berhasil dalam

Untuk itu, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan ganda ini yaitu dengan teknik permainan (*games*), sebagai alat simulasi untuk meningkatkan *Multiple intelligence* siswa dengan melihat skor yang didapat dari tes *Multiple intelligence*.

c. Jenis-jenis *Multiple Intelligence*

Howard Gardner (1993) menegaskan bahwa skala kecerdasan yang selama ini dipakai, ternyata memiliki banyak keterbatasan sehingga kurang dapat meramalkan kinerja yang sukses untuk masa depan seseorang. Menurut Gardner, kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur kecerdasan matematika logika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Secara rinci masing-masing kecerdasan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

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 menganalisis 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 melibatkan 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 tertulis 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

- e) Belajarlah bahasa asing
 - f) Hadirlah pagelaran seni puisi
- 3) Kecerdasan musical
- a) Dengarkanlah sebanyak mungkin jenis musik
 - b) Bernyanyilah bersama keluarga atau teman-teman
 - c) Libatkanlah diri dalam musik sekolah
 - d) Belajarlah membaca musik
 - e) Ambillah kursus musik privat untuk instrumen kegemara
- 4) Kecerdasan natural
- a) Tanamlah sesuatu dan amatilah pertumbuhannya
 - b) Berbaringlah di halaman dan menataplah ke langit
 - c) Peliharalah beberapa satwa
 - d) Pergilah mengamati burung
 - e) Bacalah buku atau majalah tentang alam
 - f) Libatkanlah dalam organisasi lingkungan
- 5) Kecerdasan kinestetis
- a) Latihlah koordinasi tangan-mata

- b) Bermainlah tebak gerakan bersama keluarga
 - c) Carilah ide-ide saat bergerak dan berolahraga
 - d) Ambillah kursus bela diri
 - e) Pelajarilah suatu seni dan kerajinan
- 6) Kecerdasan intrapersonal
- a) Jumpailah orang-orang baru
 - b) Sumbangkanlah waktu untuk menolong sesama
 - c) Belajarlah bersama sesama
 - d) Lewatkanlah waktu bersama keluarga
 - e) Carilah seorang pembimbing
 - f) Berlatihlah berteman

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) sebagai model kecakapan berelasi; (7) membentuk dukungan secara emosi dan katarsis; (8) membantu antar sesama; (9) membangun susana hidup lebih bermakna dan bertujuan.¹¹

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 pihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional. *Ketiga*, bermain sebagai kendaraan yang akan mempertinggi pemahaman dan memperlancar

¹¹ 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

resolusi konflik. Hal ini ditunjukkan ketika individu mencoba menemukan solusi pada permasalahan yang muncul, sedangkan pemecahan masalah dan resolusi konflik ditunjukkan ketika individu menangani dan memecahkan suatu masalah. Permainan ternyata dapat meningkatkan rasa toleransi rasial siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan dalam kegiatan berinteraksi dapat meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa mendukung pernyataan Wilcox (1986) (dalam Eliasa,2010) bahwa permainan dapat dijadikan instrument yang sangat efektif bagi peningkatan aspek pribadi dan antarpribadi siswa. Hasil penelitian Elias,Hunter &Kress (2001) (dalam Eliasa,2010) juga menyatakan bahwa kegiatan dalam pendidikan dapat meningkatkan seperangkat kecerdasan emosi siswa, sehingga siswa dapat mengidentifikasi, menggunakan, memahami dan mengelola emosi secara intensif, karena emosi adalah bagian dari sisi psikologi dari individu dan suatu keadaan perasaan yang kompleks. Penelitian Rustiana (2008) menunjukkan hasil yang sama, dimana permainan dalam program bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP dan juga temuan dari Purnama (2008) bahwa program Bimbingan Pribadi Sosial dapat meningkatkan resolusi konflik bagi santri di pondok pesantren Babussalam. Begitu juga hasil penelitian dari Eliasa (2010) yang memberikan kesimpulan bahwa program

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.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pada penelitian kali ini, ada beberapa acuan yang dijadikan sumber referensi dan arah berpikir. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan pada untuk penelitian ini diantaranya:

1. *Multiple Intelligent: Suatu Pendekatan Dalam Memahami Potensi Anak*. Oleh Evi Fatimatur Rusydiyah, Jurnal el-ijtima' Vol 8, No. 2. Juli-Desember 2007.

Pada jurnal ini membahas tentang *Multiple Intelligensi* sebagai alat untuk memahami potensi yang dimiliki oleh anak. Alat diagnosa potensi anak, begitulah yang Evi namai untuk penggunaan *Multiple Intelligensi*. Persamaan penelitian jurnal ini dengan angsangan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas sisi *Multiple Intelligensi* dari sisi keislaman. Perbedaannya adalah pada tulisan ini hanya bersifat deskriptif berupa kajian pustaka, tanpa ada penelitian yang dilakukan seperti uji tes *Multiple Intelligensi*

melakukan pengajaran yang kreatif. Penulis juga mengatakan bahwa dengan kegiatan dalam pendidikan jasmani yang berupa kegiatan fisik mampu menstimulasi kecerdasan siswa yang merupakan kecerdasan majemuk. Tulisan ilmiah ini menjadi penguat argument bahwa dengan kegiatan fisik, dalam hal ini permainan (*games*) ternyata efektif untuk meningkatkan dan melatih kecerdasan individu.

6. (*Games*) Permainan dalam Bimbingan dan Konseling, oleh Eva Imania Eliasa, M.Pd, makalah disajikan dalam Seminar Internasional dan Workshop Musyawarah Guru dan Bimbingan dan Konseling Nasional, 3-4 Februari 2012 Serpong, Tangerang Banten.

Materi makalah ini berisikan pentingnya permainan dalam konseling, yaitu untuk pengembangan diri anak didik dan klien. Permainan merupakan cerminan karakter diri seseorang dalam kehidupannya sehari-hari. Jika dihubungkan dengan inteligensi, pengembangan diri individu juga meliputi perkembangan inteligensi. Jadi ada hubungan linier antara permainan dalam konseling dengan permainan untuk meningkatkan inteligensi individu.

Dari beberapa relevansi yang telah disebutkan diatas, peneliti menjadikannya referensi sekaligus penguat dalam pemberian argumen tentang hubungan antara permainan dan konseling dengan peningkatan *Multiple Intelligence* (Visual-Spasial dan Interpersonal) siswa. Sehingga nanti diketahui pengaruh permainan untuk meningkatkan skor *Multiple*

Misi :

- 1) Melaksanakan pengembangan kurikulum berbasis KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).
- 2) Meningkatkan kualitas KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dalam mencapai kompetensi siswa berstandar nasional.
- 3) Memberdayakan tenaga pendidik dan kependidikan yang sesuai standar.
- 4) Meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) dan kualitas pembinaan kesiswaan.
- 5) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana dan prasarana pendidikan.
- 6) Meningkatkan kemitraan dengan DU/DI sesuai prinsip *demand driven*.
- 7) Memberdayakan seluruh komponen sekolah dan mengoptimalkan sumberdaya sekolah dalam mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal.
- 8) Meningkatkan kualitas kompetensi guru dan pegawai dalam mewujudkan SPM (Standart Pelayanan Minimal).

Tujuan :

- 1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif dan mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga

lagi di S2 dan S3. Kualifikasi lulusan ini dibuat oleh pihak yayasan tidak bukan dan hanya untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas dan juga meningkatkan mutu pendidikan di SMK Bahrul Ulum.

Tenaga pendidik yang ulet dan kreatif sangat diperlukan di sekolah ini. Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah, sekolah ini butuh guru yang memiliki keuletan dan kreatifitas dalam melaksanakan tugas pendidikan (mengajar dan sebagai fasilitator dalam membantu siswa siswi untuk belajar). Hal ini dikarenakan *background* keluarga dari siswa siswi di sekolah ini rata-rata berasal dari keluarga yang tidak mampu. Motivasi belajar mereka sangatlah rendah. Apalagi fasilitas sekolah seperti gedung yang minim sehingga pembelajaran dilakukan pada siang hari sampai sore hari, dimana stamina tubuh yang sudah mulai payah, setelah seharian beraktifitas.

Selain faktor tersebut, rata-rata siswa yang bersekolah disini adalah mereka yang tidak lolos tes penyiangan masuk sekolah negeri, jadi pemahaman mereka tentang sekolah swasta adalah sangatlah mudah untuk dijalani, sehingga banyak sekali siswa siswi yang kurang antusias dalam menerima pelajaran dari guru. Dari permasalahan ini, solusi terbaik yang diambil oleh pihak yayasan yaitu melakukan seleksi untuk setiap guru dan karyawan yang menjadi tenaga pendidik dan pegawai dengan kualifikasi

selain pendidikan terakhir minimal S1, juga ulet serta kreatif yang seleksinya setiap calon guru harus melakukan *micro teaching* dan seleksi wawancara dari pihak yayasan. Jadi meskipun sekolah ini adalah sekolah swasta namun harapannya memiliki kualitas yang tak kalah dengan sekolah negeri.

d. Kegiatan Belajar Mengajar

Yayasan Bahrul Ulum Putat Jaya Surabaya memiliki 4 jenjang pendidikan. Diantaranya TK, SD, SMP dan SMK. Dengan gedung milik sendiri, Yayasan ini berhasil menjalankan kegiatann belajar mengajar dengan baik, meskipun dengan jumlah ruang kelas yang minim, dan jam belajar dengan sistem bergantian.

Bahrul Ulum memiliki 4 jenjang sekolah yang bertempat di 2 lokasi berdekatan. Untuk gedung 1 adalah gedung pembelajaran untuk SD, dan SMK. Sedangkan gedung 2 adalah gedung pembelajaran untuk Taman Kanak-kanak (TK) dan SMP. Karena minimnya gedung yang dimiliki, sehingga proses pembelajaran untuk SD dan SMK di gedung 1 terpaksa dilakukan secara bergantian, dengan dua kali gelombang pembelajaran, yaitu pagi yang dimulai dari pukul 07.00-12.00 WIB dan siang dimulai dari pukul 12.30-17.15 WIB. Kegiatan belajar seperti ini memang tidak efektif, karena belajar pada siang hari biasanya membuat siswa

dua kali dalam 1 minggu yaitu pada hari Senin dan Kamis malam dimulai pada pukul 19.00-21.00 WIB. Sedangkan untuk Pramuka dilaksanakan pada hari Sabtu pukul 16.00-17.15 WIB. Dan untuk PALA (Pecinta Alam) biasanya dilakukan bersamaan dengan pramuka yaitu pada hari Sabtu.

Selain kegiatan minat bakat yang diikuti para siswa, di sekolah ini juga ada pembinaan kegiatan-kegiatan rohani dan skill wajib yang harus diikuti oleh semua siswa, diantaranya pembinaan bahasa Inggris bagi siswa berprestasi, pembinaan shalat berjamaah, pembinaan Tahlil dan Istighosah, kebiasaan berinfaq dan shodaqoh.

Untuk kegiatan pembinaan Bahasa Inggris bagi siswa yang berprestasi ini dimaksudkan untuk menyiapkan siswa siswi yang siap untuk diikuti pada kompetisi Bahasa Inggris. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan penyaringan terlebih dahulu kepada para siswa. Jadi mereka yang benar-benar memenuhi kriteria yang ditentukanlah yang siap mengikuti kompetisi Bahasa Inggris dan mengikuti pembinaan secara intensif dari fasilitator dalam hal ini yaitu guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan tutor ahli yang sengaja diambil dari luar sekolah. Jadi diharapkan dengan mengikuti kompetisi baik didalam dan diluar sekolah, siswa siswi terpacu untuk belajar lebih giat dan menambah *soft skill* mereka dalam bidang bahasa

khususnya Bahasa Inggris yang merupakan salah satu kualifikasi dalam setiap bidang pekerjaan.

Melihat tujuan dari sekolah ini yaitu untuk menciptakan generasi yang cerdas dalam IPTEK dan juga IMTAQ, sekolah ini memiliki program pembinaan shalat berjamaah. Kegiatan ini dilakukan setiap hari pada jam belajar. Kegiatan belajar yang dilaksanakan pada pukul 12.30-17.15 WIB memiliki jeda istirahat dan shalat pada pukul 15.00-15.30 WIB. Kegiatan shalat berjamaah ini dilakukan dengan pemantauan wali kelas.



Pemantauan dilakukan dengan cara buku absensi shalat. Setiap siswa memiliki buku absensi shalat yang harus dibawa setiap shalat berjamaah di sekolah. Siswa wajib meminta tanda tangan imam shalat setelah berlangsungnya shalat berjamaah. Buku absensi ini diserahkan kepada wali kelas setiap 1 minggu sekali, dan bagi yang tidak melaksanakan shalat secara berjamaah akan mendapatkan hukuman berupa denda per shalatnya Rp. 5000,- yang dijadikan infaq. Hal ini memiliki tujuan agar siswa siswi SMK Bahrul Ulum memiliki kebiasaan melakukan shalat secara berjamaah baik ketika di sekolah maupun di rumah, dan akan menjadi kebiasaan yang baik untuk senantiasa melaksanakan kewajiban shalat lima waktu.

Mungkin secara syariah, melaksanakan kewajiban ibadah dengan niat agar tidak terkena hukuman akan

NO. RESP	NO ANGKET															JUMLAH TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	2	4	46
2	1	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	42
3	1	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	39
4	1	4	3	3	3	4	4	2	5	4	3	2	3	1	2	44
5	2	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	1	3	3	2	43
6	1	3	2	2	4	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	40
7	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	37
8	1	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	1	1	2	4	42
9	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	48
10	3	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	2	3	1	2	37
11	1	4	4	2	3	3	4	3	5	4	3	2	3	3	2	46
12	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	43
13	2	3	5	3	4	3	5	3	3	3	3	1	2	3	4	47
14	2	2	3	3	4	3	4	2	3	3	2	2	1	3	3	40
15	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	1	2	2	3	42
16	1	4	2	3	3	4	4	4	5	2	3	3	2	3	3	46
17	1	3	3	3	3	3	3	4	5	4	2	2	3	1	2	42
18	1	3	3	3	3	4	4	5	3	3	2	3	3	3	2	45
19	1	3	2	2	2	4	4	3	5	2	3	1	2	2	4	40
20	2	2	3	2	4	3	5	4	4	4	3	2	1	3	3	45
21	2	2	2	2	2	4	3	3	4	2	2	1	2	2	3	36
22	2	2	4	2	3	4	4	4	4	3	2	3	1	3	3	44
23	2	2	4	2	4	3	4	3	5	3	2	3	3	1	3	44
24	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	2	42
25	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	1	2	1	2	38
26	3	3	4	3	4	3	4	3	5	2	3	2	2	2	4	47
27	3	3	4	3	3	4	4	3	5	3	2	3	2	3	3	48
28	2	4	3	2	3	4	5	4	4	4	3	1	3	2	2	46
29	2	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	1	2	3	2	38
30	2	2	3	3	3	4	4	4	5	3	2	2	2	2	3	44
31	2	3	3	2	4	3	5	4	4	4	3	2	2	1	3	45
Jumlah total :																1326

Hasil uji validitas

Variabel Penelitian	Butir Item Awal	Butir Item Gugur	Butir Item Akhir
Teknik permainan konstruktif	15	5,8,14	1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,15

Tabel diatas berarti *bahwa* untuk uji validitas angket dengan variabel X, dari 15 soal yang gugur ternyata 3 soal. Item gugur terletak pada item soal nomor 5,8 dan 14. Selanjutnya iten yang gugur tidak di ikutkan dalam perhitungan hipotesis.

Tabel. 3.9*Item-Total Statistics*

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	46.9032	54.090	.418	.670
Y2	46.8710	48.249	.615	.619
Y3	47.0645	57.262	.396	.684
Y4	47.0645	56.862	.382	.664
Y5	46.2903	49.480	.509	.636
Y6	46.0323	51.299	.525	.638
Y7	46.3226	52.159	.518	.641
Y8	46.0645	54.662	.399	.658
Y9	45.9355	56.529	.285	.671
Y10	46.5484	48.589	.636	.618
Y11	47.1613	62.073	.521	.710
Y12	46.8065	58.428	.380	.684
Y13	46.9355	61.996	.492	.708
Y14	47.0323	62.099	.388	.696
Y15	46.9677	65.232	.218	.718

Tabel 4.1

Tabel hasil perhitungan angket

No	Nama Responden	Hasil angket	
		sebelum	Sesudah
1	Abdul Aziz	94	122
2	Abdul Latif	88	108
3	Aditya Oktavianto	85	116
4	Anggi Lestari	96	115
5	Darwati	91	102
6	Dedek Rusdiyanto	80	110
7	Efendi	73	109
8	Eko Budi Suyono	71	114
9	Fariz Wicaksono	102	108
10	Febriyani Eka Rahmadani	78	96
11	Hasyim Asari Nugroho	95	107
12	Jumaati	97	101
13	Kurniawan Bagus S P B	110	98
14	Linda Tita Sari	97	108
15	Mardiana	99	100
16	Mat Romli	102	112
17	Maya Notafiya Sari	99	107
18	Miniati	103	106
19	Mochamad Santoso	81	113
20	Muh. Miftah Faridl Mukhlis	95	109
21	Nur Fadillah	101	112
22	Saeful Ramadhan	88	107
23	Silta Maryunita	97	101
24	Siti Fatimah	94	116
25	Siti Musrifah	83	109
26	Suci Sutiani Sri Wulandari	102	115
27	Umrotul Fadilah	93	118
28	Winda Aminah	105	97
29	Yanuar Rahman	82	98
30	Yasid Al Bastomi	95	101
31	Zainur Rabbani	100	111

Sumber : data hasil pengolahan

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 :

Tabel 4.2

Paired Samples Statistics

	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 siswa 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.

Tabel 4.3

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 diberikan permainan konstruktif diperoleh hasil sebesar 0,104. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara kemampuan *multiple intelligence* (visual-

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.

- Laurel Schmidt, 2002, *Jalan Pintas Menuju 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktifitas, Permainan, Dan Prakarya Untuk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak Anda*, Bandung: Kaifa
- Margono, S, 1996, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Meliala, A. 9 Juli 2004. *Kecerdasan Majemuk, kecerdasan Seutuhnya: Mendidik anak cerdas dan berbakat*, (Online), (<http://www.BalitaCerdas.com>, diakses 31 Desember)
- Muhid, Abdul, 2010, *Analisis Statistik*, Surabaya, LEMLIT
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta. PT. Gramedia
- Misni Irawati. *Menggali Kecerdasan Jamak Melalui Bermain*. (January 2006) www.freelists.org/archives/ppi/01-2006/msg00651.html-20k-Tembolok-Laman Sejenis: 15 Agustus 2007
- Nurihsan, J (2003) *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Mutiara.
- Pasiak, T (2002). *Revolusi IQ/EQ/SQ antara Neurosains dan Al-Quran*. Bandung :Mizan Media Utama.
- Prayitno, dkk., 1999, *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Rachmani, F. I (2003). *Multiple Intelegenes Mengenali dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*. Seri Ayah Bunda. Jakarta: Aspirasi Pemuda.
- Rusydiah, Evi Fatimatur, "Multiple Intelligent: Suatu Pendekatan Dalam Memahami Potensi Anak", *el-ijtima'* 8, No. 2. Juli-Desember 2007
- Surya, M (1988). *Pengantar Bimbingan Karir*. Publikasi Jurusan PPB FIP IKIP Bandung.