

Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Peran di PAUD Syarah

Fauziah Nasution¹, Evi sukmapratiwi², Miftahul Jannah Harahap³, Novia Rahmawati⁴

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

* Correspondence e-mail; evisukmap@gmail.com

Article history

Submitted: 2025/04/01; Revised: 2025/05/11; Accepted: 2025/06/17

Abstract

This study was conducted to explore efforts to improve kinesthetic intelligence in preschool children through the application of drama methods in PAUD Syarah. Kinesthetic intelligence can be interpreted as a child's ability to optimally utilize his body to convey ideas and emotions, as well as including fine and gross motor skills. The research approach applied was Classroom Action Research (CAR), which was implemented in two cycles, with 15 children from group B as research objects. Data collection was carried out through observation, document collection, and interviews. The research findings indicate that the application of structured and planned role-playing methods can encourage an increase in children's kinesthetic intelligence. This can be seen from the increase in children's ability to imitate movements, regulate body coordination, and active involvement in role-playing activities. The conclusion of this study is that the drama method is proven to be effective as a learning strategy to advance the kinesthetic intelligence of early childhood children in PAUD Syarah.

Keywords

Kinesthetic Intelligence, Role Play, Early Childhood, PAUD



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peranan fundamental dalam mengembangkan karakter serta potensi anak secara menyeluruh (Fathoni & Syaifuddin, 2024). Pada tahap awal kehidupan, anak mengalami masa krusial di mana perkembangan fisik dan otak berlangsung dengan sangat pesat (Cech & Martin, 2023; Music, 2024; Short & Baram, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menitikberatkan pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada aspek fisik, emosional, sosial, dan motorik (Fathoni, 2024). Salah satu jenis kecerdasan yang sebaiknya ditumbuhkan pada anak di usia ini adalah kecerdasan kinestetik, yang merupakan kemampuan menggunakan tubuh

secara efisien untuk mengekspresikan gagasan dan memecahkan persoalan (Hasanah & Fathoni, 2024; Khoiri et al., 2024).

Howard Gardner dalam teori kecerdasan majemuknya menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik memiliki peranan yang signifikan dalam cara anak belajar, khususnya dalam memahami dunia melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik (Cavas & Cavas, 2020). Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik biasanya lebih efektif dalam belajar melalui aktivitas yang melibatkan pergerakan, seperti menari, bermain, atau meniru. Sayangnya, dalam pelaksanaan pembelajaran di beberapa institusi PAUD, perhatian terhadap aspek ini sering kali minim. Banyak kegiatan yang masih bersifat pasif, yang berdampak pada kurang optimalnya perkembangan motorik anak.

Salah satu strategi pengajaran yang dianggap berhasil dalam merangsang kecerdasan kinestetik adalah melalui drama (Courtney, 1990; Pekdemir & Akyol, 2015). Melalui drama, anak-anak dapat meniru berbagai peran sosial yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti berprofesi sebagai dokter, pengajar, atau orang tua. Dalam aktivitas ini, anak-anak dapat bergerak secara aktif, berbicara, dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, yang secara tidak langsung memfasilitasi pengembangan kemampuan motorik, ekspresi fisik, dan kreativitas mereka. Drama juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar memahami dunia sosial dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan pengamatan awal di PAUD Syarah, diketahui bahwa banyak anak belum menunjukkan kemajuan yang baik dalam kecerdasan kinestetik. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan anak-anak dalam aktivitas yang melibatkan gerakan, serta kurangnya koordinasi motorik selama bermain. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengevaluasi dan membuktikan bahwa pendekatan drama dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di PAUD Syarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dianggap paling sesuai untuk menangani permasalahan pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Model ini mengusung empat tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui siklus berulang ini, guru dapat mengevaluasi efektivitas suatu tindakan dan melakukan perbaikan secara langsung untuk meningkatkan proses serta hasil pembelajaran (Kurniawan, 2017; Pahleviannur et al., 2022). Pendekatan ini bukan

hanya memberikan solusi terhadap masalah yang sedang dihadapi dalam pembelajaran, tetapi juga sekaligus membentuk guru sebagai peneliti reflektif terhadap praktik mengajarnya sendiri.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Syarah yang berlokasi di Mabar Pasar 1, Kelurahan Mabar Hilir, Kecamatan Medan Deli, Kabupaten Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 15 orang, terdiri atas 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia antara 5 hingga 6 tahun. Kelompok ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa pada usia tersebut anak-anak sedang berada dalam masa emas perkembangan motorik dan cenderung aktif secara fisik, sehingga menjadi momen yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik mereka melalui pembelajaran yang terstruktur dan menyenangkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai teknik yang saling melengkapi untuk memastikan validitas dan keutuhan data yang diperoleh. Teknik pertama adalah observasi, yang dilakukan secara sistematis untuk mengamati keterlibatan anak dalam aktivitas bermain peran dan perkembangan kemampuan fisiknya. Observasi ini ditujukan untuk menangkap perubahan sikap dan keterampilan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain observasi langsung, peneliti juga menggunakan catatan naratif untuk merekam perilaku anak secara lebih rinci, terutama aspek-aspek spontanitas, keaktifan, dan inisiatif anak selama kegiatan.

Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh pandangan dan informasi tambahan mengenai perubahan perilaku serta perkembangan anak dari sudut pandang pendidik yang berinteraksi langsung dengan anak-anak setiap hari. Wawancara ini sangat penting untuk memperoleh data subjektif namun kontekstual tentang keberhasilan atau hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik terakhir dalam pengumpulan data adalah dokumentasi, yang mencakup pengumpulan foto-foto kegiatan anak, hasil karya, dan berbagai bentuk catatan pembelajaran sebagai bukti fisik keterlibatan anak dalam aktivitas yang dirancang.

Untuk mendukung pelaksanaan observasi, penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi perkembangan kecerdasan kinestetik. Lembar ini dikembangkan berdasarkan indikator-indikator yang terdapat dalam *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak* (STPPA) pada aspek perkembangan fisik motorik. Indikator yang digunakan antara lain meliputi kelincahan tubuh, koordinasi

motorik, semangat anak dalam melakukan aktivitas fisik, serta kemampuan anak dalam meniru berbagai gerakan. Alat ini membantu peneliti dan guru dalam menilai sejauh mana perkembangan yang dicapai oleh anak selama intervensi berlangsung.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi antara pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data dari catatan observasi, catatan naratif, dan refleksi guru. Melalui analisis ini, peneliti dapat memahami konteks, makna, dan dinamika perubahan yang terjadi dalam perilaku dan partisipasi anak. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan terhadap data hasil observasi yang telah diberi skor berdasarkan indikator perkembangan. Skor tersebut kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat capaian masing-masing anak terhadap kecerdasan kinestetik yang menjadi fokus penelitian.

Dalam menentukan keberhasilan tindakan, penelitian ini menggunakan tolak ukur yang mengacu pada kriteria dalam STPPA. Penelitian dianggap berhasil apabila sebanyak $\geq 75\%$ anak berada dalam kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) atau lebih tinggi pada akhir siklus kedua. Artinya, sebagian besar anak sudah menunjukkan perkembangan yang sesuai atau melampaui ekspektasi dalam hal kemampuan motorik dan kecerdasan kinestetik. Indikator keberhasilan ini penting untuk memastikan bahwa tindakan yang diberikan benar-benar berdampak signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, serta dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang dapat direplikasi di kelas atau sekolah lain.

Melalui pendekatan metodologis yang sistematis dan berbasis refleksi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD, khususnya dalam aspek pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya praktik guru dalam merancang kegiatan bermain yang bermakna dan efektif bagi perkembangan anak secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran dengan pendekatan utama berupa metode bermain peran, bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di PAUD Syarah. Pada fase pra-siklus, observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak belum menunjukkan perkembangan yang berarti dalam kemampuan gerakan tubuh. Anak-anak tampak kurang aktif selama kegiatan fisik, gerakannya masih kaku, dan partisipasi dalam aktivitas motorik belum seimbang. Dari 15 anak yang diteliti, hanya 4 anak (26,6%) yang

termasuk dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH), sedangkan sisanya berada dalam kategori "Mulai Berkembang" (MB) atau belum mencapai perkembangan yang optimal.

Table 1. Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Di PAUD Syarah

No	Tahapan	BSB	BSH	MB	Jumlah anak
1	Pra-siklus	0 anak (0%)	4 anak (26,6%)	11 anak (73,3%)	15
2	Siklus I	3 anak (20%)	8 anak (53,3%)	4 anak (26,6%)	15
3	Siklus II	3 anak (20%)	12 anak (80%)	0 anak (0%)	15

Hasil penelitian menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui penerapan metode bermain peran. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar anak masih berada dalam kategori *Mulai Berkembang* (MB). Hal ini mencerminkan bahwa keterampilan motorik kasar dan halus anak belum berkembang secara optimal, serta keterlibatan mereka dalam aktivitas fisik masih terbatas. Anak-anak tampak kurang percaya diri dalam meniru gerakan, koordinasi tubuh belum stabil, dan semangat untuk bergerak aktif pun belum merata di antara peserta didik.

Namun, setelah tindakan pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan, terjadi peningkatan yang cukup berarti. Jumlah anak yang berhasil mencapai kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) meningkat secara mencolok. Hal ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan, yakni bermain peran dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan fisik motorik anak. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan, serta tampak adanya peningkatan kemampuan dalam meniru gerakan, menjaga keseimbangan, dan koordinasi antara anggota tubuh.

Peningkatan yang lebih kuat terlihat pada hasil Siklus II. Semua anak berhasil mencapai minimal kategori BSH, yang berarti tidak ada lagi anak yang tertinggal dalam kategori MB. Pencapaian ini menjadi indikator kuat bahwa tindakan yang diberikan telah berhasil membantu seluruh peserta didik untuk berkembang sesuai standar yang diharapkan. Hal ini juga menunjukkan adanya efektivitas dalam proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia dini.

Walau demikian, data juga menunjukkan bahwa jumlah anak dalam kategori *Berkembang Sangat Baik* (BSB) masih tetap pada angka tiga anak sejak awal hingga akhir siklus. Stabilitas angka ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak mengalami perkembangan, peningkatan ke tahap tertinggi dalam standar pencapaian perkembangan memerlukan pendekatan lanjutan yang lebih individual.

Anak-anak yang telah berada di level BSH perlu mendapatkan stimulasi lebih mendalam, dengan strategi yang menantang namun tetap menyenangkan untuk mendorong mereka mencapai potensi optimalnya dalam kecerdasan kinestetik.

Secara umum, temuan ini menegaskan bahwa metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Keberhasilan tersebut semakin terlihat ketika kegiatan yang dirancang berbasis pada pengalaman nyata anak, disusun secara terstruktur, dan dilaksanakan secara konsisten dalam lingkungan belajar yang mendukung. Melalui metode ini, anak-anak tidak hanya diajak bergerak aktif, tetapi juga diasah kepekaan mereka terhadap ritme, koordinasi, dan kontrol tubuh.

Dalam siklus I, metode bermain peran diterapkan dengan tema "profesi," seperti dokter, guru, dan polisi. Anak-anak diberi kesempatan untuk meniru peran-peran ini dengan menggunakan alat peraga sederhana. Observasi menunjukkan bahwa partisipasi anak-anak dalam kegiatan bermain mengalami peningkatan. Sebanyak 8 anak (53,3%) tergolong dalam kategori BSH, sedangkan 3 anak (20%) menunjukkan kemajuan menuju kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Meski demikian, masih ada beberapa tantangan, seperti anak yang merasa kurang percaya diri untuk tampil, serta variasi gerakan yang terbatas saat bermain peran.

Pada fase refleksi setelah siklus pertama, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk mengevaluasi dan mengubah skenario permainan peran dengan tema yang lebih relevan dengan keseharian anak, seperti "bermain pasar" dan "bermain keluarga." Selain itu, frekuensi penggunaan media pembelajaran diperluas, dan guru memberikan contoh gerakan secara jelas sebelum sesi bermain. Hasilnya, pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan. Sebanyak 12 anak (80%) berhasil mencapai kategori BSH, dan 3 anak (20%) telah memasuki kategori BSB.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan peran yang dirancang dengan konteks yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan aktivitas motorik anak. Anak-anak menjadi lebih percaya diri, bersemangat, serta dapat meniru gerakan dengan lebih akurat dan luwes. Kegiatan fisik dalam permainan peran, seperti berjalan, meniru gerakan orang dewasa, serta melakukan koordinasi antaranggota tubuh, secara tidak langsung melatih dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Temuan ini sejalan dengan pemikiran Gardner (1983) yang menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan kinestetik terjadi melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga mendukung pandangan Piaget yang mengemukakan bahwa anak-anak di usia dini berada pada fase pra-

operasional, di mana proses pembelajaran berlangsung paling efektif melalui kegiatan bermain dan meniru. Teknik bermain peran menciptakan lingkungan eksplorasi baik fisik maupun sosial yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak secara komprehensif.

Dengan demikian, teknik bermain peran terbukti menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efisien dan bisa diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini. Peningkatan kecerdasan kinestetik tidak hanya berpengaruh pada kemampuan bergerak anak, tetapi juga berkontribusi pada aspek perkembangan lainnya seperti rasa percaya diri, kolaborasi, dan imajinasi. Oleh karena itu, para pendidik di PAUD disarankan untuk menjadikan metode bermain peran sebagai bagian rutin dari kegiatan pembelajaran harian.

KESIMPULAN

Kesimpulan Cara bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak di usia dini di PAUD Syarah. Ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam koordinasi gerakan tubuh, meniru tindakan, dan berpartisipasi dengan aktif dalam aktivitas bermain peran. Implementasi bermain peran yang disesuaikan dengan minat dan pengalaman anak menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna.

REFERENCES

- Cavas, B., & Cavas, P. (2020). Multiple intelligences theory—Howard Gardner. *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory*, 405–418.
- Cech, D. J., & Martin, S. T. (2023). *Functional Movement Development Across the Life Span-E-Book: Functional Movement Development Across the Life Span-E-Book*. Elsevier Health Sciences.
- Courtney, R. (1990). *Drama and intelligence: A cognitive theory*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Fathoni, T. (2024). The Concept of Indonesian Character Education: Emile Durkheim's Perspective. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1).
- Fathoni, T., & Syaifuddin, A. (2024). Literature Review: Urgensi Metode Diskusi Dan Ceramah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 167–178.
- Hasanah, D. M., & Fathoni, T. (2024). Strategi dan Tantangan Kepemimpinan Kepala

- Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)*, 1(2), 54–56.
- Khoiri, M. H. M., Wahhab, M. N., Aprianto, A., & Fathoni, T. (2024). Esensi Kepemimpinan Partisipatif Dalam Membangun Budaya Kerja Kolaboratif Yang Berkelanjutan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)*, 1(2), 64–68.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Music, G. (2024). *Nurturing natures: Attachment and children's emotional, sociocultural and brain development*. Routledge.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., & Aini, K. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.
- Pekdemir, Z. D., & Akyol, A. K. (2015). Examination of the effect of drama education on multiple intelligence domains of children attending to 5th grade. *Education and Science*, 40(182).
- Short, A. K., & Baram, T. Z. (2019). Early-life adversity and neurological disease: age-old questions and novel answers. *Nature Reviews Neurology*, 15(11), 657–669.