

## Penerapan Metode Bermain Menjala Ikan untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia 4-5 Tahun

Nurazizah<sup>1)</sup>, Roqik<sup>2)</sup>, Eva Zulaeha<sup>3)</sup>, Masriyani<sup>4)</sup>, Wijaya Adi Putra<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5)</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember

<sup>\*</sup>) Email corresponding author: [nurazizah0172526@gmail.com](mailto:nurazizah0172526@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain menjala ikan dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Firdaus Ambulu Jember tahun pelajaran 2022/2023, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam setiap siklus. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 anak usia 4-5 tahun (13 laki-laki dan 7 perempuan). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Tiga indikator kecerdasan intrapersonal yang diukur adalah: (1) menunjukkan rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas; (2) menunjukkan antusiasme saat mengikuti kegiatan; dan (3) mengenal dan mengikuti aturan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari kondisi awal hingga siklus II. Pada pra siklus, rata-rata anak yang mampu hanya 28,3%. Pada siklus I meningkat menjadi 50%. Pada siklus II meningkat menjadi 85%, melampaui target keberhasilan 75%. Disimpulkan bahwa metode bermain menjala ikan terbukti efektif meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini, khususnya dalam aspek percaya diri, antusiasme, dan ketaatan aturan.

**Kata kunci:** bermain menjala ikan; kecerdasan intrapersonal; anak usia dini; penelitian tindakan kelas; kecerdasan jamak

### Abstract

*This study aims to determine the application of the fish-catching game method in improving the intrapersonal intelligence of children aged 4-5 years at PAUD Al Firdaus Ambulu Jember for the 2022/2023 academic year, as well as to identify the obstacles encountered in each cycle. This study employs Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Mc Taggart spiral model consisting of two cycles. The research subjects were 20 children aged 4-5 years (13 boys and 7 girls). Data collection techniques used observation and documentation. Three indicators of intrapersonal intelligence measured were: (1) demonstrating self-confidence in completing tasks; (2) demonstrating enthusiasm during activities; and (3) recognizing and following rules. The results showed a significant improvement from the initial conditions to Cycle II. In the pre-cycle, an average of only 28.3% of children were capable. In Cycle I it increased to 50%. In Cycle II it increased to 85%, surpassing the 75% success target. It is concluded that the fish-catching game method is proven effective in improving early childhood intrapersonal intelligence, particularly in aspects of self-confidence, enthusiasm, and rule adherence.*

**Keywords:** fish-catching game; intrapersonal intelligence; early childhood; classroom action research; multiple intelligences

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD dalam Mutiah, 2014). Rentang usia dini (0-8 tahun) merupakan

periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual anak. Periode ini sering disebut "usia emas" (the golden age) yang hanya datang sekali dalam kehidupan anak (Fadlillah, 2014). Berdasarkan penelitian Keith Osborn, Burton L. White,

dan Benjamin S. Bloom (dalam Mutiah, 2014), sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, sehingga stimulasi pendidikan pada usia dini sangat krusial.

Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia dan dapat dikembangkan sejak dini melalui pemberian stimulasi pada kelima panca indera (Sujiono, 2015). Gardner (dalam Yus, 2011) menyatakan bahwa pada hakikatnya setiap anak adalah anak yang cerdas. Pandangan ini menentang konsep bahwa kecerdasan hanya dilihat dari faktor IQ semata. Gardner mengidentifikasi delapan spektrum kecerdasan yang dikenal sebagai kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), salah satunya adalah kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpikir secara reflektif, yaitu kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri (Armstrong dalam Sujiono, 2015). Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal rendah ditandai dengan sikap kurang disiplin, tidak antusias, tidak mandiri, dan kurang percaya diri.

Bermain merupakan kegiatan esensial bagi anak usia dini. Hurlock (dalam Musfiroh & Tatminingsih, 2015) mendefinisikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Parten (dalam Sujiono, 2015) memandang bermain sebagai sarana sosialisasi yang memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Salah satu permainan tradisional yang dipandang tepat untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal adalah permainan menjala ikan, yaitu permainan berkelompok yang bertujuan menyalurkan hasrat dan meningkatkan keterampilan gerak anak serta menciptakan suasana gembira (Musfiroh & Tatminingsih, 2015).

Permasalahan rendahnya kecerdasan intrapersonal ditemukan di PAUD Al Firdaus Ambulu Jember. Berdasarkan observasi awal

(pra siklus) pada tanggal 15 Maret 2023, ditemukan bahwa kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di lembaga tersebut masih tergolong rendah. Hanya 25% anak yang mampu menunjukkan rasa percaya diri, 35% anak yang menunjukkan antusiasme, dan 25% anak yang mampu mengenal serta mengikuti aturan. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton, hanya menggunakan Lembar Kerja (LK) dengan kegiatan menebalkan, menulis, dan mewarnai, tanpa variasi permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal secara optimal.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan: (1) mengetahui bagaimana penerapan metode bermain menjala ikan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun pada masing-masing siklus di PAUD Al Firdaus Ambulu Jember; dan (2) mengetahui kendala penerapan metode bermain menjala ikan pada masing-masing siklus. Penelitian ini relevan dengan penelitian Sari dkk. (2015) yang membuktikan bahwa bermain menjala ikan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dari rata-rata skor 50,6 (45%) pada siklus I menjadi 78,2 (85%) pada siklus II.

## KAJIAN TEORI

### *Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini*

Armstrong (dalam Sujiono, 2015) mendefinisikan kecerdasan intrapersonal sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir secara reflektif, yang mengacu pada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Yus (2011) mengemukakan bahwa kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan memahami hal-hal yang berkaitan dengan perasaan-perasaan yang ada pada diri sendiri, termasuk perasaan senang maupun sedih, apa yang dapat dan ingin dilakukan, bagaimana bereaksi terhadap hal-hal tertentu, serta mana hal yang perlu dihindari atau didekati. Gardner (dalam Krobo, 2014) mendefinisikan kecerdasan intrapersonal

sebagai kemampuan mengenal perasaan-perasaan yang ada pada diri sendiri, yang mencakup gambaran akurat tentang diri, kesadaran suasana hati batin, niat, motivasi, temperamen, keinginan, serta kemampuan disiplin diri, pemahaman diri, dan harga diri.

Menurut Yus (2011), ciri-ciri anak dengan kecerdasan intrapersonal yang berkembang meliputi: (a) mudah mengetahui siapa diri mereka dan apa yang dapat mereka capai; (b) merenung dengan cara menyendiri untuk mengetahui kebutuhannya; (c) sensitif terhadap nilai diri dan menyadari perasaan diri; (d) sensitif terhadap tujuan hidup; dan (e) menyadari kekuatan dan kelemahan diri. Sujiono (2015) menguraikan 12 indikator kecerdasan intrapersonal, namun dalam penelitian ini digunakan tiga indikator yang relevan dengan permasalahan kelas, yaitu: (1) menunjukkan rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas; (2) menunjukkan antusiasme saat mengikuti kegiatan; dan (3) mengenal aturan dan mengikuti aturan dalam kegiatan.

Cara mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak usia dini menurut Sujiono (2015) meliputi: menciptakan citra diri positif, menciptakan suasana dan kondisi yang kondusif di rumah dan sekolah, menuangkan isi hati dalam jurnal pribadi, bercakap-cakap mempersoalkan kelebihan dan kekurangan anak, serta mengajak berimajinasi menjadi tokoh cerita. Lindenfield (dalam Tanjung & Amelia, 2018) mengemukakan faktor-faktor yang membangun kepercayaan diri anak meliputi: cinta, rasa aman, model peran, pengetahuan, hubungan, kesehatan, sumber daya, dukungan individu, serta upah dan hadiah. Kombinasi faktor-faktor tersebut menjadi landasan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan kecerdasan intrapersonal anak.

### **Metode Bermain Menjala Ikan**

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan

hasil akhir (Muliawan dalam Fadlillah, 2014). Bettelheim (dalam Fadlillah, 2014) menyatakan bahwa kegiatan bermain tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan. Smith dan Pellegrini (dalam Musfiroh & Tatminingsih, 2015) mendefinisikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Dockett dan Flear (dalam Sujiono, 2015) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Musfiroh dan Tatminingsih (2015) menjelaskan bahwa permainan menjala ikan bertujuan menyalurkan hasrat dan meningkatkan kemampuan keterampilan gerak anak serta menciptakan suasana gembira. Dalam pelaksanaannya, 2-3 anak disuruh bergandengan tangan dan berperan sebagai jala ikan, sedangkan anak-anak lainnya berperan sebagai ikan yang bebas berlari di lapangan atau dalam ruangan. Atas tanda dari guru (peluit, hitungan, atau tepukan tangan), anak yang berperan sebagai jala harus berusaha menangkap ikan sebanyak-banyaknya dengan cara mengurungnya dalam lingkaran tangan. Anak yang telah tertangkap ikut bergabung sebagai jala, sehingga semakin lama jala semakin lebar. Permainan berakhir jika sudah tidak ada ikan yang perlu ditangkap lagi.

Menurut Sukintaka (dalam Julianti & Alawiyah, 2016), permainan menjala ikan melatih daya tahan dan kelincahan, menuntut anak untuk melakukan gerak, berpindah tempat, berlari, serta menuntut kekompakan saat bermain. Menjala ikan termasuk jenis permainan kompetitif (Muthmainnah dkk., 2016) dan permainan outbound (Isbayani dkk., 2015). Manfaat permainan outbound menurut Susanta (dalam Isbayani dkk., 2015) antara lain: melatih ketahanan mental dan pengendalian diri, menumbuhkan empati,

melahirkan semangat kompetisi yang sehat, meningkatkan jiwa kepemimpinan, membangun rasa percaya diri, meningkatkan rasa kebutuhan akan pentingnya kerja tim, mengasah kemampuan bersosialisasi, dan meningkatkan kemampuan mengenal diri sendiri dan orang lain.

Langkah-langkah permainan menjala ikan dalam penelitian ini adalah: (1) Guru menetapkan batas area yang digunakan sebagai sungai atau kolam, baik di lapangan maupun dalam ruangan; (2) Guru menunjuk 2-3 anak untuk bergandengan tangan dan berperan sebagai jala ikan, sedangkan anak lainnya berperan sebagai ikan; (3) Guru memberi tanda untuk memulai permainan; (4) Anak yang berperan sebagai jala berusaha menangkap ikan sebanyak-banyaknya; (5) Anak yang tertangkap ikut bergabung sebagai jala; (6) Permainan berakhir jika tidak ada ikan yang tersisa. Adapun aturan permainan adalah: ikan yang tertangkap harus menjadi jala; ikan tidak boleh keluar kolam; dan ikan yang keluar kolam juga menjadi jala (Musfiroh & Tatminingsih, 2015).

## METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian ini memuat jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Kardiawarman (dalam Paizaluddin & Ermalinda, 2013) menjelaskan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Penelitian ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model spiral yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus dilaksanakan secara berulang dan berkelanjutan hingga target keberhasilan tercapai (Arikunto, 2015).

Subjek penelitian adalah 20 anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Firdaus Ambulu Jember yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pemilihan subjek menggunakan metode population research

karena seluruh anak dalam kelas dijadikan subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan di PAUD Al Firdaus yang berlokasi di Jalan Ahmad Yani No. 12 Dusun Tegalrejo, Desa Sabrang, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Lembaga ini berdiri sejak tahun 2005 dengan penyelenggara Sri Fatmawati dan dikepalai oleh Titin Farida, A.Ma.

Teknik pengumpulan data menggunakan: (1) Observasi, yaitu pengamatan langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti menggunakan pedoman observasi berbentuk ceklis (Paizaluddin & Ermalinda, 2013). Observasi dilakukan untuk mendapatkan data peningkatan kecerdasan intrapersonal anak secara langsung, khususnya dalam hal percaya diri, antusiasme, dan mengenal serta mengikuti aturan; dan (2) Dokumentasi, berupa foto, RPPH, profil sekolah, data guru, dan data anak yang digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data dari hasil observasi.

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase:  $P = (f/N) \times 100\%$ , di mana P adalah persentase kriteria siswa, f adalah frekuensi yang sedang dicari persentasenya, dan N adalah jumlah responden secara keseluruhan (Paizaluddin & Ermalinda, 2013). Kriteria penilaian kecerdasan intrapersonal anak menggunakan empat skala: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Target pencapaian keberhasilan penelitian ini adalah sebesar 75% dari siswa yang termasuk dalam kriteria mampu (BSB).

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak

Indikator	BSB	BSH	MB	BB
Percaya Diri	Bisa menangan- gkan ikan	Bisa menan- gkan ikan	Bisa menang- kan ikan	Tidak bisa menan- gkan ikan
Antusiasme	Langsung berlari sambil berteriak saat mulai	Langsung berlari tapi tidak berteriak	Berlari ketika jala sudah mendekat	Tidak berlari ketika akan dijala
Mengenal & Ikuti Aturan	Tidak keluar kolam & langsung bergabung jala saat tertangkap	Tidak keluar kolam & menjaga jala dengan ajakan teman	Tidak keluar kolam tapi tidak tahu harus jadi jala	Melewat batasan atau keluar kolam

(Sumber: Adaptasi dari Sujiono, 2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Lokasi Penelitian

PAUD Al Firdaus berlokasi di Jalan Ahmad Yani No. 12 Dusun Tegalrejo, Desa Sabrang, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Jawa Timur (Kode Pos 68172), dengan NPSN 69776812. Lembaga ini berdiri sejak tahun 2005 dengan penyelenggara Sri Fatmawati dan berstatus swasta. Luas tanah 1.038 m<sup>2</sup> dengan jumlah 3 kelas (Kelompok Bintang, Bulan, dan Matahari). Visi PAUD Al Firdaus adalah "Membentuk insan yang berkarakter dan berakhlakul karimah, cerdas, sehat, mandiri, dan kreatif". Lembaga memiliki 5 tenaga pendidik dan total 32 peserta didik. Tabel 2 menyajikan data guru dan Tabel 3 menyajikan distribusi peserta didik.

Tabel 2. Data Pendidik PAUD Al Firdaus

No.	Nama	Tempat/Tgl Lahir	Pendidikan	Jabatan
1	Titin Farida, A.Ma	Jember, 16-04-1985	D2 PGSD	Kepala Sekolah
2	Nening Nuryani, S.Pd	Banyuwangi, 05-05-1976	S1 Ekonomi	Bendahara
3	Iis Nur Tamimi	Jember, 02-10-1993	SMA	Guru/Peneliti
4	Putri Martha Adidana	Jember, 31-03-1999	SMA	Operator
5	Indah Widyaningrum, S.Pd	Jember, 15-05-1996	S1 PG PAUD	Sekretaris

(Sumber: Dokumentasi Sekolah, 2023)

Tabel 3. Data Peserta Didik PAUD Al Firdaus

No.	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Bintang	6	3	9
2	Bulan	4	4	8
3	Matahari	7	8	15
	Jumlah	17	15	32

(Sumber: Dokumentasi Sekolah, 2023)

### Kondisi Awal (Pra Siklus)

Observasi awal dilakukan pada Senin, 15 Maret 2023. Ditemukan bahwa pembelajaran hanya menggunakan Lembar Kerja (LK) dengan aktivitas menebalkan, menulis, dan mewarnai secara individual. Anak tidak pernah melakukan permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal. Hasil observasi awal disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Awal (Pra Siklus) Kecerdasan Intrapersonal Anak

N o.	Indikator	Mampu (f)	Persentase	Belum Mampu (f)
1	Menunjukkan rasa percaya diri	5	25%	15
2	Menunjukkan antusiasme	7	35%	13
3	Mengenal dan mengikuti aturan	5	25%	15
Rata-rata		5,67	28,3%	14,33

(Sumber: Data Penelitian, 2023)

Berdasarkan Tabel 4, kondisi awal kecerdasan intrapersonal anak masih sangat rendah dengan rata-rata hanya 28,3% anak yang mampu. Kondisi ini jauh di bawah target keberhasilan 75%, sehingga diperlukan tindakan pembelajaran melalui metode bermain menjala ikan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

### Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan proses pembelajaran menggunakan permainan menjala ikan di dalam ruangan kelas. Tahap perencanaan meliputi: penyusunan Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP), persiapan area bermain menjala ikan di dalam ruangan, dan penyusunan lembar observasi. RPP disusun berdasarkan tema Binatang/Binatang Air/Ikan untuk kelompok usia 4-5 tahun.

Pelaksanaan tindakan Siklus I dimulai dengan kegiatan awal: membentuk lingkaran di luar kelas, salam, membaca doa, absensi, kemudian berbaris dan masuk kelas. Kegiatan inti berupa permainan menjala ikan di dalam ruangan, dengan langkah-langkah: (1) guru menetapkan batas ruang kelas sebagai area kolam; (2) guru menunjuk 2 anak untuk bergandengan tangan sebagai jala, dan anak lainnya sebagai ikan; (3) guru menjelaskan aturan permainan; (4) permainan dimulai dengan tanda hitungan

dari guru; dan (5) guru mengamati jalannya permainan. Kegiatan akhir berupa tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Adapun hasil observasi Siklus I dari masing-masing indikator tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Persentase Hasil Observasi Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
1	Menunjukkan rasa percaya diri	0%	40%	25%	35%
2	Menunjukkan antusiasme	0%	25%	25%	50%
3	Mengenal dan mengikuti aturan	0%	40%	25%	35%

(Sumber: Data Penelitian, 2023)

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian secara keseluruhan pada Siklus I adalah: tidak ada anak yang belum mampu (BB = 0%), mulai mampu (MB) = 25%, cukup mampu (BSH) = 25%, dan mampu (BSB) = 50%. Meskipun telah terjadi peningkatan dari kondisi awal (28,3% menjadi 50%), capaian ini belum memenuhi target keberhasilan 75%.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi beberapa kendala: (a) beberapa anak masih merasa bingung karena baru pertama kali melakukan permainan menjala ikan; (b) area bermain di dalam kelas membuat anak kurang bersemangat karena merasa bosan; dan (c) durasi 3 pertemuan belum cukup untuk membiasakan anak dengan aturan permainan. Oleh karena itu, peneliti merancang perbaikan untuk Siklus II, yaitu memindahkan area bermain ke halaman sekolah (outdoor) dan menambah jumlah pertemuan menjadi 5 kali.

### Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan proses pembelajaran di luar ruangan (halaman sekolah). Berdasarkan refleksi Siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan: (1) mengganti area bermain dari dalam ruangan menjadi halaman sekolah; (2) menyiapkan tali rafia sebagai pembatas area bermain yang lebih jelas; dan (3) menambah frekuensi pertemuan dari 3 kali menjadi 5 kali agar anak semakin terbiasa dengan permainan.

Pelaksanaan tindakan Siklus II pada kegiatan inti menggunakan halaman sekolah sebagai area kolam/sungai dengan batas tali rafia. Langkah-langkah pelaksanaan sama dengan Siklus I, namun dilakukan di luar ruangan. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan fokus dan lembar observasi yang sama dengan Siklus I. Hasil observasi Siklus II tersaji pada Tabel 6.

**Tabel 6. Data Persentase Hasil Observasi Siklus II**

N o.	Aspek yang Diamati	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
1	Menunjukkan rasa percaya diri	0%	0%	35%	65%
2	Menunjukkan antusiasme	0%	0%	15%	85%
3	Mengenal dan mengikuti aturan	0%	0%	25%	75%

(Sumber: Data Penelitian, 2023)

Berdasarkan Tabel 6, hasil penilaian secara keseluruhan pada Siklus II adalah: tidak ada anak yang belum mampu (BB = 0%) dan mulai mampu (MB = 0%), cukup mampu (BSH) = 15%, dan mampu (BSB) = 85%. Capaian ini telah melampaui target keberhasilan 75%. Refleksi Siklus II menunjukkan bahwa kegiatan di luar ruangan dengan pembatas tali rafia membuat anak lebih bersemangat dan antusias mengikuti permainan.

**Perbandingan Hasil Antar Siklus**

**Tabel 7. Perbandingan Hasil Per Siklus Kecerdasan Intrapersonal Anak**

Indikator	Pra Siklus	Siklus I (Mampu)	Siklus II (Mampu)	Kenaikan
Percaya Diri	25%	35%	65%	+40%
Antusiasme	35%	50%	85%	+50%
Mengenal & Ikuti Aturan	25%	35%	75%	+50%
Rata-rata	28,3%	40%	75%	+46,7%

(Sumber: Data Penelitian, 2023)

**Tabel 8. Perbandingan Capaian Per Indikator dari Pra Siklus hingga Siklus II**

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (Pra → Siklus II)
Belum Mampu (BB)	–	0%	0%	–
Mulai Mampu (MB)	71,7%	25%	0%	-71,7%
Cukup Mampu (BSH)	–	25%	15%	–
Mampu (BSB)	28,3%	50%	85%	+56,7%

(Sumber: Data Penelitian, 2023)

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain menjala ikan memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun. Dari kondisi awal rata-rata 28,3% anak yang mampu, meningkat menjadi 50% pada Siklus I, dan mencapai 85% pada Siklus II, melampaui target keberhasilan 75%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari dkk. (2015) yang menemukan peningkatan keterampilan sosial anak dari 45% (Siklus I) menjadi 85% (Siklus II) melalui permainan menjala ikan. Penelitian Krobo (2014) juga menemukan peningkatan kecerdasan intrapersonal yang signifikan melalui kegiatan bermain peran, dengan persentase kenaikan tertinggi mencapai 95,59%.

Peningkatan pada aspek percaya diri dari 25% (pra siklus) menjadi 65% (Siklus II) menunjukkan bahwa pengalaman berhasil menangkap "ikan" dalam permainan memberikan pengalaman sukses yang mendorong rasa percaya diri anak. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa bermain dapat mengembangkan keterampilan emosi dan rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif (Sujiono, 2015). Dalam permainan, setiap anak mendapat giliran menjadi jala maupun ikan, memberikan kesempatan yang sama untuk merasakan keberhasilan dan menghadapi tantangan.

Peningkatan antusiasme paling tinggi, dari 35% (pra siklus) menjadi 85% (Siklus II), mengindikasikan bahwa permainan menjala ikan sangat menarik dan menyenangkan bagi anak. Perpindahan area bermain dari dalam ruangan ke halaman sekolah pada Siklus II terbukti signifikan meningkatkan semangat anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiroh & Tatminingsih (2015) bahwa permainan menjala ikan bertujuan menyalurkan hasrat dan menciptakan suasana gembira. Suasana bermain di luar ruangan yang lebih luas dan bebas mendorong anak untuk bergerak aktif dan bereksplorasi.

Peningkatan kemampuan mengenal dan mengikuti aturan dari 25% (pra siklus) menjadi 75% (Siklus II) menunjukkan bahwa permainan menjala ikan efektif mengajarkan nilai-nilai kedisiplinan dan ketaatan aturan pada anak usia dini. Muthmainnah dkk. (2016) menjelaskan bahwa dalam bermain anak belajar memahami standar moral, nilai-nilai baik dan buruk, sehingga terjalin bentuk komunikasi dan anak akan belajar bekerja sama, jujur, sportif, dan disiplin. Permainan kompetitif seperti menjala ikan secara alami membutuhkan aturan yang harus dipatuhi bersama, sehingga anak terdidik untuk memahami dan mengikuti aturan sebagai bagian dari dinamika permainan.

Kendala yang dihadapi selama penelitian antara lain: (1) pada Siklus I, beberapa anak masih bingung dengan aturan

permainan karena baru pertama kali mengikutinya; (2) area bermain di dalam kelas yang terbatas membuat anak kurang leluasa bergerak; dan (3) waktu permainan yang terbatas membuat beberapa anak belum sepenuhnya memahami peran yang mereka mainkan. Kendala-kendala tersebut berhasil diatasi pada Siklus II dengan memindahkan area bermain ke halaman sekolah, menambah pertemuan, dan menggunakan tali rafia sebagai pembatas yang lebih jelas. Hasilnya, pada Siklus II tidak ada anak yang berada dalam kategori BB maupun MB.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada konteks penerapan permainan menjala ikan yang diadaptasi untuk peningkatan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun, berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada keterampilan sosial (Sari dkk., 2015) atau kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain peran (Krobo, 2014). Adaptasi permainan tradisional untuk tujuan pengembangan kecerdasan intrapersonal ini memberikan kontribusi baru dalam khazanah pembelajaran PAUD berbasis permainan tradisional yang kaya nilai budaya dan pedagogis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan metode bermain menjala ikan terbukti efektif meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Firdaus Ambulu Jember. Secara spesifik: (1) Kondisi awal kecerdasan intrapersonal anak tergolong rendah dengan rata-rata hanya 28,3% anak yang mampu. (2) Setelah Siklus I (3 pertemuan, di dalam ruangan), persentase anak yang mampu meningkat menjadi 50%, namun belum mencapai target 75%. (3) Setelah Siklus II (5 pertemuan, di halaman sekolah dengan pembatas tali rafia), persentase anak yang mampu meningkat menjadi 85%, melampaui target keberhasilan 75%.

Kendala utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah: keterbatasan area bermain di dalam ruangan yang membuat anak kurang bersemangat; dan ketidakbiasaan anak dengan permainan menjala ikan pada awal penerapan. Kedua kendala tersebut berhasil diatasi pada Siklus II melalui perpindahan area bermain ke luar ruangan dan penambahan frekuensi pertemuan. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan: (1) Bagi guru PAUD, agar menggunakan metode bermain menjala ikan sebagai salah satu variasi pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak; (2) Bagi sekolah, agar menyediakan area bermain outdoor yang memadai untuk mendukung permainan aktif anak; dan (3) Bagi peneliti selanjutnya, agar mengeksplorasi variasi dan kombinasi metode bermain menjala ikan dengan media atau pendekatan lain untuk hasil yang lebih optimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Armstrong, T. (2013). *Kecerdasan multipel di dalam kelas (Edisi ke-3)*. PT Indeks.
- Fadlillah, M. (2014). *Desain pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Isbayani, N. S., Suara, I. M., & Tirtayani, L. A. (2015). Penerapan metode outbound untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1-13.
- Julianti, R. R., & Alawiyah, T. (2016). Pengaruh permainan kecil terhadap motor educability. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 2(2), 45-56.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemdikbud.
- Krobo, A. (2014). Peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain peran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 23-35.
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2015). *Bermain dan permainan anak*. Penerbit Universitas Terbuka.
- Mutiah, D. (2014). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Muthmainnah, Astuti, B., & Savitri, A. F. (2016). Pelatihan pengembangan permainan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 817-824.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2013). *Penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research): Panduan teoritis dan praktis*. Alfabeta.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Sari, N., Somantri, M., & Norman, S. (2015). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan menjala ikan pada kelompok B PAUD Permata Bunda Desa Air Pikat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Bengkulu.
- Suhardjono. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2015). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. PT Indeks.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2018). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 2(2), 1-4.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Hanisah. (2014). Meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan berceriteira berbantuan media film/VCD di kelompok B5 RA

Ummatan Wahidah di Kota Curup.  
Skripsi. Universitas Bengkulu.

Muliawan, J. U. (2016). 45 model pembelajaran spektakuler. Ar-Ruzz Media.

Brooks, J. B., & Elliott, D. M. (2014). Predicting academic achievement with developmental and social cognitive variables: An application of structural equation modelling. *Early Childhood Development and Care*, 5(3), 21-35.