Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak
Volume 6, Nomor 1, Juni 2024, doi: 10.29300/hawapsga
e-ISSN : 2686-3308 (Online) | p-ISSN : 2685-8703 (Print)
https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/hawa

Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Puzzle Balok

Putri Aulia[1], Linda Fitria Rakhmadani Tanjung[2], Masganti Sit[3]
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20371, Indonesia

Info Artikel: Diterima: 18 Mei, 2024; Disetujui: 20 juni, 2024; Dipublikasikan: 28 Juni 2024;

Keywords

Development;
Intrapersonal children;
Block puzzle

Abstract

The purpose of this study was to determine the stages of implementing the development of children's intrapersonal intelligence by using block puzzle media. In addition, this study also aims to determine the indicators that can be achieved by children using block puzzle media. The type of research used is qualitative research. Data collection using observation interview techniques and documentation studies. The sample used was 10 people from the entire population. The results found that there are three stages of implementation of developing children's intrapersonal intelligence by using block puzzle media, namely the preparation stage of implementation and closing or evaluation. Intelligence development through playing block puzzle activities can improve several indicators of intrapersonal intelligence, including children being able to take responsibility, children being able to understand the differences between themselves and others. Children are able to show courtesy and obey the rules, children are able to imagine well, children are able to show self-confidence, children are able to show courage and independence.

Kata Kunci

Pengembangan;
Intrapersonal anak;
Puzzle balok

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tahapan-tahapan pelaksanaan pengembangan kecerdasan intrapersonal anak dengan menggunakan media puzzle balok. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui indikator-indikator yang dapat dicapai oleh anak dengan menggunakan media puzzle balok. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara observasi dan studi dokumentasi. Adapun sampel yang digunakan yaitu 10 orang dari seluruh jumlah populasi. Hasilnya didapatkan bahwa ada tiga tahapan pelaksanaan pengembangan kecerdasan intrapersonal anak dengan menggunakan media puzzle balok yaitu tahap persiapan pelaksanaan dan penutup atau evaluasi. Pengembangan kecerdasan melalui kegiatan bermain puzzle balok dapat meningkatkan beberapa indikator kecerdasan intrapersonal, dian-taranya anak mampu bertanggung jawab, anak mampu memahami perbedaan antara dirinya dan orang lain. Anak mampu menunjukan sikap sopan santun dan menaati peraturan, anak mampu berimajinasi dengan baik, anak mampu menunjukkan sikap percaya diri, anak mampu menunjukkan sikap berani dan mandiri.

*** Corespondesi Penulis:** Putri Aulia putri0308212102@uinsu.ac.id
Jl. Raya Soekarno-Hatta, Sukup Kulon, Jambearum, Kec. Kendal, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51319, Indonesia

How to Cite (APA Style):

Aulia, P., Tanjung, L. F. R., & Sit, M. (2024). Pengembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Puzzle Balok. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak, 6*(1), 34-41. https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/hawa/article/view/3741

Copyright (@) 2024, by the Author. Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pengembangan kecerdasan majemuk pada anak usia dini tentunya perlu ditanamkan sejak awal usianya. Pendidikan pada anak usia dini sangat berperan penting akan hal itu. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun yang dimana pada usia inilah anak mengoptimalisasikan seluruh potensi serta minat dan bakatnya melalui berbagai perkembangan yang sejalan dengan stimulasi ataupun rangsangan yang diberikan terhadapnya dan masa ini disebut dengan "Golden Age" (masa keemasan) (Khadijah, 2022, p. 1). Maka dari itu aspek yang perlu diperhatikan terkait pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kecerdasan majemuk. Seperti yang diketahui, bahwa anak usia dini tidak terlepas dari kecenderungan pengendalian dirinya dalam berinteraksi (bersosialisasi) baik itu dengan teman sebayanya maupun dengan lingkungan keluarganya. Anak usia dini tentunya juga memiliki ciri khas tersendiri dalam memahami dirinya maupun mengelola berbagai emosi, guna dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Pengembangan kecerdasan majemuk mengangkat hal tersebut sebagai kecerdasan intrapersonal. Mengupas inti dari kecerdasan adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu. Menurut Gardner, kecerdasan intrapersonal merupakan suatu kemampuan pengaturan diri dalam mengelola emosi yang berkaitan dengan memahami berbagai perasaan pada diri sendiri untuk mengarahkan tujuan yang akan dicapai oleh seorang individu (Sit, 2021: 189). Pentingnya menanamkan kecerdasan intrapersonal pada anak sejak dini agar anak dapat mengakses perasaannya sendiri sebagai sarana dalam kemampuan untuk membedakan perasaan senang ataupun sedih, sehingga melalui hal tersebut anak dapat menarik diri dari suatu situasi khususnya terakit dengan suasana hati, tempramen, motivasi, dan niatnya dalam menggapai sesuatu (Sit, 2021: 190). Selain itu, anak dapat mengembangkan rasa kepercayaan dirinya dan menjadikan ia sebagai seorang individu yang mudah berbaur dengan temannya serta juga mudah menyikapi tekanan baik itu dari dalam dirimaupun dari luar diri (Khadijah, 2021, p. 1).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan penulis terdapat pengembangan yang dilakukan untuk kecerdasan intrapersonal anak. Sehingga penulis tertarik lebih dalam untuk mengetahui cara yang ditempuh guru dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak ini. Pengembangan kecerdasan setiap anak dapat dilakukan dengan metode bermain. Permainan dipilih dikarenakan kegiatan tersebut membuat anak tertarik. Oleh karena itu, salah satu cara mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak dapat dilakukan melalui metode bermain. Anak yang menggunakan metode bermain senantiasa lebih mudah menerima pembelajaran (Hayati & Putro, 2021). Salah satu alat bermain untuk anak adalah puzzle balok. Media ini merupakan alat yang biasanya tersedia disekolah. Puzzle balok menurut suyadi dalam jurnal suyana, bermain dengan puzzle merupakan sebuah kegiatan yang bersifat membangun, dimana anak dapat memnetukan bentuk berdasarkan keinginannya (Suryana & Desmila, 2022). Selanjutnya, menurut Aisyah, bermain balok juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi imajinasinya serta mengembangkan potensi yang ia miliki (Aisyah, 2020). Puzzle balok ialah sebuah alat permainan yang berbentuk balok dan dapat disusun sedemikian rupa tergantung keinginan yang memainkan. Puzzle balok menjadi alternatif yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Selain mudah didapat, puzzle balok ini juga merupakan alat permainan yang berukuran besar sehingga tidak mudah tertelan oleh anak. Pengembangan kecerdasan intrapersonal sangat penting bagi anak, dengan kecerdasan intrapersonal anak lebih mampu untuk mengetahui minat dan keinginannya sendiri. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk mengenali diri sendiri. Kecerdasan intrapersonal juga memiliki indikator seba-

gai syarat terpenuhinya kecerdasan intrapersonal tersebut. Menurut gardner dalam buku masganti, indikator kecerdasan intrapersonal yaitu kemampuan mengenal diri sendiri, kemampuan mengenal emosi, kemampuan membuat perbedaan dari emosi yang dialaminya, dan kemampuan meletakkan label terhadap emosinya (Sit, 2020). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis, ada sebuah TK yang mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle balok. Sehingga penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan dan penutup dari kegiatan pembelajaran tersebut. Selain itu penulis juga tertarik untuk mengetahui indikator apa saja yang terpenuhi dari kegiatan bermain puzzle balok ini khususnya dalam kecerdasan intrapersonal anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah atau prosedur yang guru gunakan dalam menjalankan permainan puzzle balok ini. Fokus penelitian penulis terletak pada indikator yang akan dicapai dalam penggunakan media puzzle balok untuk pengembangan kecerdasan intrapersonal anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deksriptif. Penulis menggunakan metode penelitian ini dikarenakan penulis ingin menjabarkan fakta-fakta yang ada dilapangan secara terperinci. Sebagaimana yang dinyatakan oleh darmalaksana dalam jurnal wahyudin bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mendalami sebuah fenomena (Darmalaksana, 2020).

Penelitian ini dilakukan di TK IT AN-NAZHIF Kec. Sunggal Deli Serdang. Subjek yang digunakan adalah anak-anak yang ada di TK tersebut beserta dengan gurunya.

Sumber data yang didapatkan oleh peneliti yaitu dari guru dan lembar observasi yang digunakan. Peneliti menggunakan guru sebagai sumber data karena dengan mewawancarai guru maka peneliti akan mendapatkan beberapa data yang ingin peneliti analisis. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah wawancara dan studi dokumentasi. Serta teknik analisa data yang digunakan adalah observasi atau pengamatan. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah kumpulan-kumpulan indikator yang terlibat dalam kecerdasan intrapersonal anak. sampel yang digunakan yaitu 10 orang anak.

Teknik analisis data yang peneliti lakukan ialah dengan deskripsi naratif dimana peneliti menjabarkan tentang bagaimana proses pengembangan kecerdasan anak itu berlangsung melalui permainan puzzle balok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media puzzle balok merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak di TK IT AN-NAZHIF. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa media puzzle balok ini adalah media yang paling diminati oleh anak TK tersebut. Dengan menggunakan media tersebut anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan juga keinginan dirinya. Media puzzle balok ini memberikan pengalaman dan kesempatan bagi anak untuk aktif dalam mengungkapkan ekspresinya serta berani. Partisipasi media puzzle balok ini juga memberikan dampak positif yang besar bagi perkembangan intrapersonal anak.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan sehingga berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dan jawaban pertanyaan wawancara dapat diketahui bahwa perencanaan penggunaan media pada balok ini memiliki beberapa tahapan yang telah direncanakan oleh guru, yaitu :

1. Persiapan

Awalnya pengembangan kecerdasan intrapersonal anak dilakukan oleh guru dengan cara

menyuruh anak untuk membuat sebuah karya. Seperti mewarnai ataupun mozaik. Namun Seiring berjalannya waktu guru menilai bahwa kegiatan tersebut tidaklah efektif bagi anak. hal tersebut disebabkan oleh kegiatan ini dianggap oleh guru kurang menggali kecerdasan intrapersonal dalam diri anak. Sehingga guru mencari kegiatan lain yang lebih efektif untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. akhirnya guru menemukan bahwa anak lebih tertarik pada kegiatan menyusun dan membangun sebuah bentuk dalam kegiatan bermain puzzle balok. sehingga selanjutnya guru menetapkan kegiatan bermain puzzle balok sebagai sebuah kegiatan yang rutin dilakukan setiap minggunya untuk terus menggali kecerdasan intrapersonal anak.

Aktivitas bermain pada balok memang sudah disiapkan oleh guru sebelum anak datang ke sekolah. Sehingga sebelum memulai pelajaran anak dapat memainkan puzzle balok tersebut. Tujuannya supaya anak dapat membangun suasana hati yang lebih baik sehingga ketika pembelajaran dimulai ia akan menjadi semangat dan minat terhadap pembelajaran. Kurikulum yang digunakan juga masih Kurikulum 13.

2. Pelaksanaan

Selain sebelum anak memulai pembelajaran, kegiatan bermain puzzle balok ini juga dilaksanakan pada saat anak selesai belajar. pada dasarnya, selesai belajar anak-anak juga bebas untuk memilih media yang ingin digunakan. Berdasarkan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa media puzzle balok ini memang mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Beberapa indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti sudah terpenuhi dalam kegiatan tersebut.

a) Anak mampu untuk bertanggung jawab

Berdasarkan pengamatan, peneliti mengamati bahwa anak mampu untuk menjaga mainannya. Dalam artian anak bermain puzzle balok sesuai fungsinya, yaitu menyusun hingga membentuk sebuah bangunan. anak merawat mainanya dengan cara tidak membanting ataupun melempar. Setelah waktu bermain habis, anak-anak juga membereskan mainan tanpa instruksi dari guru. Anak mengumpulkan semua mainan yang dilhatya masih berantakan, walaupun ia tahu bahwa bukan ia yang memberantakkan mainan tersebut. Setelah itu guru menginstruksi kan anak untuk menyimpan kembali mainan ke tempat semula, dan dapat dilihat bahwa anak-anak langsung mengerti dan bahu membahu untuk mengangkat kotak puzzle balok itu ketempat semulanya. Dengan demikian anak dapat menjalani instruksi dan tanggung jawabnya dengan baik.

b) Anak mampu memahami perbedaan dirinya dengan orang lain

Anak yang sedang bermain dengan temannya, melihat keinginan yang berbeda antara mereka berdua. Namun, hal tersebut dibiarkan anak, walaupun ia merasa bahwa hasil karyanya lebih baik dari temannya. Menurut peneliti, hal tersebut masih wajar, karena tidak dapat dipungkiri bahwa anak usia dini memang memiliki sifat egosentrisme. Tetapi yang menjadi pusat perhatiannya, anak sudah mampu untuk menghargai karya orang lain dengan membiarkan temannya untuk tetap bermain.

c) Anak mampu menunjukkan sikap sopan santun dan menaati peraturan

Rasa sopan santun berasal dari dalam diri anak, sopan santun dalam bermain puzzle balok ini ditunjukkan oleh sikap anak yang selalu meminta izin ketika ia mau suatu hal. Sebagian besar anak sudah mampu untuk meminta izin kepadaa temannya ketika ia menginginkan mainan punya temannya. Hal ini memnunjukkan anak mampu bersikap sportif dalam permainan. Selain itu ketika ia mengalami kendala saat bermain, ia pun menghampiri gurunya dan mengatakan kata tolong untuk membantunya mengatasi masalah tersebut.

d) Mampu bermajinasi dengan baik

Ketika bermain, anak mampu mengimajinasikan pikirannya sendiri, banyak bentuk yang dibuat anak dari media puzzle balok tersebut, salah satunya ada yang membuat bentuk kereta api, handphone, robot, tembakan dan gerobak eskrim. Setelah anak membuat bentuk-bentuk tersebut lalu ia mulai memainkan bentuk tersebut. Se-

hingga permainan ini menjadi bermain peran. Permainan puzzle balok ini tentunya dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasinya. Hal ini menunjukkan bahwa imajinasi itu merupakan bagian dari keinginannya. Sehingga anak mampu untuk menuangkan keinginannya didalam permainan puzzle balok ini. Oleh karena itu permainan puzzle balok ini memang difungsikan untuk membuat anak menuangkan imajinasi, pikiran dan keinginannya.

e) Anak mampu menunjukkan sikap percaya diri

Ketika anak selesai membentuk bangunan, ia tidak segan-segan untuk menunjukkan hasil karyanya didepan teman dan juga guru. Anak juga mampu untuk membuat bentuk sendiri walaupun bangunan itu tidak menyerupai bangunan sebenarnya. Dan ia juga tetap memainkan bentuk tersebut sesuai barang yang ia inginkan. Permainan puzzle balok ini meningkatkan rasa percaya diri anak terhadap hasil karyanya, sehingga dapat menumbuhkan sikap yakin pada diri anak.

f) Anak mampu menunjukkan sikap mandiri dan berani

Bermain puzzle balok membuat anak untuk mampu mengambil membereskan mainan yang sudah dipilihnya, hal ini tentunya mengajarkan kepada anak untuk menjadi mandiri. Guru membiasakan anak untuk bertanggung jawab dengan mainan yang ia pilih. Selain itu guru juga menginstruksikan anak untuk memainkan puzzle balok secara mandiri dan tidak ada bantuan orang lain dalam membangun bentuk sesuai keinginannya. Selain itu, anak juga mampu secara berani menuangkan idenya tanpa ada intervensi orang lain. Bahkan ia juga menolak semua pendapat dari temannya. Sehingga anak sudah mampu menunjukkan sikap berani dan mampu menguasai mainan yang ia pilih.

g) Anak menunjukkan sikap menolak perdebatan dengan orang

Umunya saat sedang bermain puzzle balok, anak tentunya akan mengalami saran ataupun kritikan dari temannya, hal ini membuat anak menjadi tidak percaya diri dan mulai berhenti bermain. Namun hal ini berbeda dengan proses pengamatan, anak yang sedang bermain puzzle balok cenderung membiarkan komentar yang diberikan oleh temannya. Anak terus tetap asyik dengan mainannya. Sehingga anak sudah mampu untuk mengelola emosinya dan mampu mengontrol emosi positif dalam dirinya.

h) Anak dapat menyatakan perasaan, pendapat dan ide

Dalam segi menyatakan perasaan, anak sudah lebih mampu untuk mengungkapkan keinginannya. Bermain membantu anak untuk berani menyatakan perasaan dan tanggapan. Saat observasi, peneliti mendapati ada beberapa anak yang memilih untuk bermain bersama temannya. Saat bermain bersama, anak mampu mengutarakan pendapat kepada temannya.. ia mengeluarkan ide, saran maupun kreativitasnya terhadap temannya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bermain anak lebih berani unntuk mengungkapkan sesuatu karena disaat itu juga anak merasa percaya diri. Selain itu, anak yang diberikan pendapat juga menerimanya dengan baik. Sehingga kecerdasan intrapersonal anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain.

i) Anak memiliki sesuatu favorit dan tidak dapat diganggu oleh teman.

Pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan data bahwa saat anak bermain, ia sudah mampu mempertahankan mainannya. Ia tidak dengan mudah terdistraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dan ketika telah menemukan mainan yang sesuai dengan minatnya, dan menjadi favoritnya ia sudah tidak mengganggu temannya dan fokus untuk terus memainkan puzzle balok tersebut. Akhirnya, anak telah mampu untuk memilih permainan yang ia minati dan tidak terkesan paksaan dari temannya.

3. Penutup/Evaluasi

Guru hanya mengolakasikan waktu untuk kegiataan bermain puzzle balok setidaknya 10 menit. Sehingga ketika waktu tersebut sudah berakhir, guru mmenginstruksikan kepada anak untuk membereskan mainan dan melanjutkan kegiatan selanjutnya. Misalnya guru memberikan kesempatan anak berman pada saat sebelum masuk kelas, lalu setelah 10 menit, guru meminta anak untuk berhenti dan membereskan mainan. Setelah itu anak diminta untuk berbaris sebelum masuk kelas. Selain itu, pada saat anak bermain, guru juga melakukan pengamatan terhadaap proses pelaksanaan

bermain anak. Dalam pengamatan tersebut, guru mengamati cara anak bersikap dengan temannya, mengelola emosinya, mengungkapkan keinginannya dan bertanggung jawab terhadap pekerjaannya. Sehingga ketika guru mendapati anak yang memiliki sikap yang berbeda, guru langsung membuat catatan anekdot untuk dijadikan bahan pengamatan dan akan dikonsultasikan kepada orang tua.

Pembahasan

Kecerdasan diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menyelesaikan masalah yang ada dan juga terkait dalam menciptakan sesuatu yang bernilai dalam budaya. Dengan kata lain, Gardner menyimpulkan bahwa seorang individu dapat dikatakan memiliki suatu kecerdasan sesuai dengan kebiasaan diri dan hal apa yang disukainya (Azzahro, 2019). Kecerdasan intrapersonal merupakan salah satu bagian dari *Multiple Intellgence* yang dikenal dengan kecrdasan manjemuk dan sangat berpengaruh pada setiap perkembangan anak, karena melalui kecerdasan intrapersonal anak dapat mengekspresikan diri ataupun mengadaptasikan dirinya sendiri terhadap suatu keadaan yang hendak dihadapinya (Harahap, 2024). Kecerdasan intrapersonal menjadikan hal yang penting serta sangat berdampak dalam keberhasilan setiap perkembangan dari kecerdasan anak yang tidak hanya pengetahuan ilmiahnya saja, melainkan juga pada kemampuan dalam pengendalian dirinya. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak adalah dengan cara bermain.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang melekat pada diri anak dan menjadi karakteristik khusus anak usia dini, karena melalui kegiatan bermain anak dapat memuaskan diri dari berbagai tuntutan perkembangan dan kecerdasan yang ada khususnya pada dimensi kecerdasan intrapersonal anak (Ardi, 2021). Salah satu jenis kegiatan bermain yang dapat diterapkan yaitu puzzle balok. Menurut Rachmad (2017), puzzle balok merupakan suatu permainan yang berbentuk balok yang terbuat dari kayu, plastik, ataupun gabus dan pada dasarnya dapat disusun menjadi berbagai bentuk sesuai dengan kreativitas anak dan memberikan anak kesempatan untuk berkembang (Shunhaji, 2020). Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Sari dan Dewi Sagala (2027) bahwa pengembangan dari kecerdasan intrapersonal anak yaitu kata lain dari kecerdasan emosi yang dimana proses perkembangan emosi anak berkembang secara terus menerus dan berlangsung seumur hidup dan pengaruh lingkungan dan setiap stimulus yang diberikan menjadi pengaruh besar dalam membentuk kecerdasan intrapersonal anak yang berefektivitas dalam kehidupan serta perilaku sehari-harinya (Sari, 2017).

Maka dari itu, stimulus ataupun rangsangan yang diberikan kepada anak haruslah beragam yang mana tujuan dari pengembangan kecerdasan intrapersonal ini yaitu agar anak dapat mengekaspresikan perasaan dan emosinya. Karena melalui pengungkapan persaan dan emosi pada diri anak berfungsi sebagai sarana dalam berinterksi dengan lingkungan sekitar terhadap kebutuhan dan perasaan hati yang tengah dialami oleh anak (Angela, 2019). Pengembangan kecerdasan intrapersonal pada anak anak usia dini melalui kegiatan bermain puzzle balok merupakan salah satu pendekatan yang cocok diterapkan oleh pendidik, yang dimana kegiatan bermain puzzle balok ini menekankan pada keterampilan siswa dalam mengeksplor maupun mengelola diri dengan mempelajari keadaan lingkungan sekitar dalam menempatkan diri mereka. Hal ini juga dapat dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Yeti Sukesi bahwa kegiatan bermain puzzle balok dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak dan kecerdasan intrapersonal yang dimiliki oleh anak meningkat dengan baik, yang mana melalui puzzle balok hal tersebut dapat terlihat pada berbagai indikator yang telah ditetapkan dan dikembangkan (Sukesi, 2021). Dalam kegiatan permainan puzzle balok ini sudah dapat terlihat dengan jelas anak dapat mengenal emosinya, mengendalikan berbagai emosi dan rasa percaya dirinya, serta mengekspresikan diri dan bersikap sabar selama permainan puzzle balok berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kecerdasan melalui kegiatan bermain puzzle balok dapat meningkatkan beberapa indikator kecerdasan intrapersonal, diantaranya anak mampu bertanggung jawab, anak mampu memahami perbedaan antara dirinya dan orang lain, anak mampu menunjukan sikap sopan santun dan menaati peraturan, anak mampu berimajinasi dengan baik, anak mampu menunjukkan sikap percaya diri, anak mampu menunjukkan sikap berani dan mandiri, anak mampu menunjukkan sikap menolak perdebatan dengan orang, anak dapat menyatakan perasaan, pendapat, dan ide, dan anak memiliki sesuatu favorit dan tidak dapat diganggu oleh teman. Pelaksanaan kegiatan bermain puzzle balok ini juga dilalui oleh beberapa tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan dan penutup/evaluasi.

Peneliti dalam hal ini juga memberikan banyak motivasi dan saran kepada para pendidik di TK IT AN-NAZHIF guna dalam penggunaan media puzzle balok ini untuk terus ditingkatkan dengan berbagai prosedur cara penggunaan agar lebih bervariasi diterapkan kepada anak. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle balok telah terbukti berpengaruh terhadap pengembangan kecerdasan intrapersonal anak, dan peneliti sangat merekomendasi kepada para pendidik lainnya agar kiranya menggunakan media puzzle balok ini sebagai perantara dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, A. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. Incrementapedia Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(02), 36-40. https://doi.org/10.36456/incrementapedia vol2 no02.23018

Angela, N., Mulyana, E. H., & Nugraha, D. (2019). perkembangan kecerdasan intrapersonal anak usia dini kelompok B TK Negeri Pembina koto baru kecamatan kubung kabupaten solok. *Jurnal PAUD Agapedia*, *3*(1), 38-47.

Amstrong, T. (2013). Kecerdasan Multipel Didalam Kelas. Jakarta: PT. INDEKS.

Ardi, W. I., & Devianti, R. (2021). Peran Guru Terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Dini. Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(02), 125–134. Https://Doi.Org/10.46963/Mash.V4i02.344

Azzahro, N. L. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Tkit 1 Qurrota A'yun Ponorogo. Ponorogo.

Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1-6.

Harahap, S. A., Sani, F., Wildani, W., Barus, A., Ningsih, S. P., Ramadani, A., & Sit, M. (2024). Pengembangan Kecerdasan Majemuk pada Anak Usia Dini pada Sentra Sains di TK Islam Terpadu Nurul Ilmi. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, *10*(1), 20-28.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 52-64.

Khadijah, Z. N. (2020). Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. Medan: PERDANA PUBLISHING.

Khadijah, Z. N. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Medan: Merdeka Kreasi Group.

Rachmat, F. (2017). Kontribusi Permainan Konstruktivis (Media Balok) Dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif. Jpud -

Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11(2), 238–251. Https://Doi.Org/10.21009/Jpud.112.04

Sari, A., & Dewi Sagala, A. C. (2017). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B Tk Dharma Wanita Tampingan Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2013/2014. Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2). Https://Doi.Org/10.26877/Paudia.V2i2.1638

Sit, M. (2020). Kecerdasan majemuk: rung lingkup dan indikatomya, prenada media group. http://ci.nii.ac.jp/ncid/BN12734255

Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. Alim / Journal Of Islamic Education, 2(1), 1–30. Https://Doi.Org/10.51275/Alim.V2i1.157

Sukesi, Y., & Tauchidiyah, U. T. Mengembangkan Kecerdasan Emosi Anak melalui Permainan Balok di Tk Dharma Wanita Persatuan II Karanganyar. *Tematik*, *7*(2), 119-129.

Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(02), 143-153.