



## Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Bermain Puzzle di RA Annajamissa'adah

Fauziah Nasution<sup>1</sup>, Fatimah<sup>2</sup>, Ika Holpiana Sari Marbun<sup>3</sup>, Siti Khairiyah<sup>4</sup>, Nur Rizkiya Makhfiro Nasution<sup>5\*</sup>

<sup>1-5</sup> Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, 20371

Korespondensi penulis: [makhfironasution@gmail.com](mailto:makhfironasution@gmail.com)

**Abstract.** *prevalent Intrapersonal intelligence is a person's ability to understand himself. Intrapersonal intelligence can be developed through puzzle play. Puzzle is a game consisting of pieces of one 2 particular image. intrapersonal intelligence that is developed through playing puzzles, namely the ability to be responsible and the ability to obey the rules. The formulation of the problem in this study is whether children's intrapersonal intelligence can develop through puzzle-playing activities at the RA Annajamissa'adah. The purpose of this study was to determine the development of intrapersonal intelligence of children through playing puzzles in the RA Annajamissa'adah. The research approach used is a qualitative approach using the experimental method. The subjects of this study were 5 children aged 4-5 years, all of whom were male. Data collection techniques used were the initial observation (pretest) and final observation (posttest). The initial observation is carried out before the treatment is given using a media puzzle and the final observation is carried out after the treatment is given. The results of the study showed that 4 out of 5 people were capable of being responsible, and the ability to obey the rules reached a value of 3 out of 4 values, namely with the statement of DAE (Developing According to Expectations). Thus the intrapersonal intelligence of children. aged 4-5 years in the RA Annajamissa'adah Regency can develop through puzzle play.*

**Keywords:** *Intelligence, Intrapersonal, Play, Puzzle*

**Abstrak.** Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami dirinya sendiri. Kecerdasan intrapersonal dapat dikembangkan melalui bermain puzzle. Puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu. kecerdasan intrapersonal yang dikembangkan melalui bermain puzzle yaitu kemampuan dalam bertanggung jawab dan kemampuan dalam mentaati peraturan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah kecerdasan intrapersonal anak dapat berkembang melalui kegiatan bermain puzzle di Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kecerdasan intrape RA Annajamissa'adah personal anak melalui bermain puzzle di RA Annajamissa'adah. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Subjek penelitian ini berjumlah 5 orang anak berusia 4-5 tahun, yang keseluruhannya berjenis kelamin laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi awal (pretest) dan Observasi akhir (posttest). Observasi awal dilaksanakan sebelum diberikannya perlakuan (treatment) dengan menggunakan media puzzle dan observasi akhir dilaksanakan setelah diberikannya perlakuan (treatment). Hasil dari penelitian menunjukkan 4 dari 5 orang subjek kemampuan dalam bertanggung jawab, dan kemampuan dalam mentaati peraturan mencapai nilai 3 dari 4 nilai yaitu dengan keterangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dengan demikian kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di RA Annajamissa'adah dapat berkembang melalui bermain puzzle.

**Kata kunci:** Kemampuan, Interpersonal, Bermain, Puzzle

### 1. LATAR BELAKANG

Undang-Undang Pendidikan UU RI Nomor 20 tahun 2001 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasanakhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bahkan Negara (Rulam). Pendidikan anak usia dini sangat diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak yang berumur 0-8 tahun dalam

cakupan anak dari lahir hingga anak kelas 3 SD karena proses pendidikan dan pendekatan pola asuh anak kelas 1, 2, dan 3 hampir sama dengan pola asuh anak sebelumnya (Tadkiroatun Masfiroh, 2008). Usia dini adalah sebuah fase pendidik yang tidak terlepas dari bermain dengan alat permainan. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas (Suyadi, 2014).

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Menurut Direktorat anak usia dini Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok bermain, 2010). Pada peraturan pemerintah No 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan layanan pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya (Novan Ardy Wiyani, 2016). Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (Golden Age). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirin. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak (Direktorat Pembinaan Anak usia dini, 2012). Pandangan Islam mengatakan segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar naqliyah maupun dasar aqliyah. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba (Dwi Nami, 2022).

Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat

membutuhkan alat permainan yang mendidik. Seperti salah satunya adalah puzzle, Mainan puzzle adalah salah satu mainan edukatif untuk anak dan merupakan alasan yang baik bagi orang tua untuk membeli mainan puzzle tersebut. Selain dapat memberikan keuntungan untuk orang tua berupa waktu tenang dan dapat mengerjakan pekerjaan rumah tangga lainnya, ternyata ada banyak manfaat bagi anak-anak yang secara teratur bermain dengan puzzle. Ada banyak sekali jenis dan gambar puzzle anak yang tersedia di pasaran dan mudah sekali ditemukan (Mahardika, 2016).

Kegiatan sentra puzzle ini dapat dirangkai dengan potongan jumlah yang sesuai dengan usia anak. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji, usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Seperti sentra-sentra lainnya sentra puzzle pun bisa dikemas sedemikian rupa, oleh 4 karena itu semua kecerdasan anak terealisasikan dengan baik. Misalnya di puzzle tersebut diberi gambar orang yang sedang solat (untuk mencerdaskan daya spiritualisasinya anak), dimainkan oleh dua anak (untuk mengasah daya emosi-sosial dan interpersonal), jika permainan puzzle ini jika dilakukan oleh anak-anak maka akan mengasah daya kompetitif anak dan lain-lain. Suyadi (2010:174) yang mengatakan bahwa "kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri" kecerdasan intrapersonal dapat kita pahami bahwa seorang anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang baik dapat memahami dirinya sendiri dengan cara memperlakukan dirinya dengan baik dan dapat bertanggung jawab atas kehidupannya. Kecerdasan intrapersonal dapat disebut juga dengan kemampuan sosial-emosional, hal ini dapat kita lihat dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) bagian kemampuan sosial-emosional yang salah satu pointnya adalah, rasa tanggung jawab untuk dirinya sendiri dan orang lain, dan mau untuk mentaati peraturan. Kecerdasan intrapersonal dapat dikembangkan melalui bermain puzzle. Suyadi (2010 (313) mengatakan bahwa

Puzzle dapat menumbuhkan kecerdasan matematis-logis, linguistik, visual, intra, dan interpersonal. Merangkai puzzle dengan jumlah potongan yang sesuai dengan usia anak misalnya, anak pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih dari 4 biji, anak usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji; dan untuk anak TK (4-5 tahun) potongan puzzlenya tidak lebih dari 6 biji. Selanjutnya peneliti ingin mengemukakan kriteria dari kecerdasan intrapersonal atau dalam STPPA disebut dengan kemampuan sosial-emosional. Kemampuan sosial-emosional anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 137 tahun 2014 Standar Isi Tentang Pencapaian Perkembangan

Anak (STPPA) usia 4-5 tahun adalah: (1). Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain: (a). Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. (b). Menghargai keunggulan orang lain. (c). Mauberbagi. menolong dan membantu teman, (2). Perilaku prososial (a). Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. (b). Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. (c). Menghargai orang lain. (d). Menunjukkan rasa empati.

Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh PERMENDIKBUD anak usia 4-5 tahun di PAUD Qur'ani Nurul Ilmi kecerdasan intrapersonalnya harus lebih diasah lagi seperti kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 5 orang anak berupa tanggung jawab seperti (a) anak mau mengerjakan tugasnya, (b) anak mampu menjaga alat bermainnya masing-masing, (c) anak mau membereskan alat bermainnya. Selain dari bertanggung jawab peneliti juga ingin melihat kemampuan anak dalam mentaati peraturan seperti (a) Anak mau mendengar perkataan guru, (b) anak mau mendengar intruksi guru, (c) anak tidak mengganggu teman. Indikator kemampuan dalam bertanggung jawab dan kemampuan dalam mentaati peraturan perlu dibina sejak usia dini karena pada masa masa pesat perkembangannya untuk modal kehidupan masa depannya. Oleh karena itu perlu dilakukan pembelajaran pada anak usia dini yang memungkinkan terjadi perkembangan kecerdasan intrapersonal anak-anak tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan melalui kegiatan bermain puzzle.

Berdasarkan teori di atas dapat kita ketahui bahwa kecerdasan intrapersonal sangat penting dikembangkan dalam diri anak, karena bila anak memiliki kecerdasan ini ia akan lebih memahami dirinya sendiri, dan mampu untuk memotivasi dirinya sendiri. Salah satu cara agar kita dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal adalah dengan menggunakan permainan puzzle. Peneliti yang sudah merencanakan indikator apa saja yang ingin dikembangkan kepada anak usia 4-5 tahun yaitu kemampuan anak dalam bertanggung jawab dan kemampuan anak dalam mentaati peraturan. Di sini anak akan diajarkan dan dibiasakan bagaimana cara bertanggung jawab dan bagaimana anak harus mentaati peraturan dengan menggunakan media puzzle. Harapan terbesar dari peneliti adalah dengan dilakukannya penelitian dengan menggunakan media puzzle rasa tanggung jawab dan mentaati peraturan anak usia 4-5 tahun di PAUD Qur'ani Nurul Ilmi dapat berkembang.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Menurut Sujiono (2009:191) Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan diri kita untuk berpikir secara reflektif, yaitu mengacu kepada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Kegiatan yang mencakup ialah berpikir, meditasi, bermimpi, berdiam diri, merencanakan tujuan, refleksi, merenung, membuat jurnal, menilai diri, waktu

menyendiri, proyek yang dirintis sendiri, dan menulis instropeksi. Kecerdasan intrapersonal merupakan kecerdasan yang terletak pada diri seseorang yang ditandai dengan kemampuan untuk memahami diri sendiri, dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kemampuan yang dimaksudkan adalah kemampuan untuk mengenali kelebihan pada diri, kekurangannya, keterbatasan diri, kecerdasan terhadap emosi atau suasana hati, keinginan, motivasi, maksud dan tujuan, juga mampu menghargai diri, mengendalikan diri, pendapat ini dinyatakan oleh Gardner (dalam Martuti, 2009:101).

Gardner dalam Yuliani (2013: 191) mengemukakan kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan diri seseorang untuk berpikir secara proses pemikiran diri sendiri. Kecerdasan ini meliputi kekuatan memahami diri dan keterbatasan diri seperti kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, tempramen, dan keinginan serta kemampuan berdisiplin diri memahami dan menghargai diri. Kecerdasan intrapersonal memang sangat sulit untuk dimengerti, namun kecerdasan ini paling penting diantara kecerdasan yang lain yang dimiliki oleh setiap anak. Lwin.dkk (2008:233) kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai diri sendiri. Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggungjawab atas kehidupannya sendiri. Orang-orang yang mempunyai kecerdasan tinggi cenderung menjadi pemikir yang tercermin apa yang mereka lakukan dan membuat penilaian diri. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal akan menonjol dalam kemampuan antara lain dapat berkonsentrasi dengan baik, kesadaran dan ekspresi perasaan-perasaan yang berbeda, pengenalan diri yang dalam, keseimbangan diri, kesadaran akan realitas spiritual, dan reflektif atau kerja sendiri.

Kecerdasan interpersonal menurut Gardner sebagaimana dikutip Nurunnisa (2017:12) adalah kemampuan untuk memahami dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini meliputi kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerakan tubuh. Pemahaman diri ini sangat baik untuk membantu seseorang mengembangkan potensi dalam dirinya dan membantunya untuk dapat mengekspresikan diri dengan lebih baik, dan mampu berkarya secara optimal. Kecerdasan intrapersonal memiliki manfaat yaitu membangun citra diri dan harga diri, mengendalikan emosi, mampu bertanggungjawab pada diri sendiri. Gardner (dalam Umama, 2016:16) mengatakan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan dirinya sendiri, mengembangkan potensinya, serta memiliki kemampuan untuk mengendalikan dirinya. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan diri kita untuk berpikir secara reflektif, yaitu mengacu kepada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Kegiatan yang mencakup ialah berpikir, meditasi, bermimpi, berdiam diri, merencanakan tujuan, refleksi,

mrenung. membuat jurnal, menilai diri, waktu menyendiri, proyek yang dirintis sendiri, dan menulis instropeksi.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009).Metode eksperimen memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan 7 mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimen dengan penelitian yang lain.Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengembangan permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada siswa.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami diri sendiri. Pernyataan ini didukung oleh Amstrong (Zulfia 2017) mengatakan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah pengetahuan diri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasarkan pengetahuan itu sendiri.Kecerdasan intrapersonal sangat wajib ditanamkan dalam diri anak. Kecerdasan intrapersonal ini dapat dilakukan melalui pembiasaan yang sering kita ajarkan kepada anak misalnya kemampuan dalam bertanggung jawab dapat dilihat dari anak mau mengerjakan tugas, mau membereskan alat bermain, dan mampu menjaga alat bermain. Selanjutnya kemampuan dalam mentaati peraturan yang dapat dilihat dari anak mau mendengar perkataan guru, anak mau mendengar intruksi guru, anak tidak mengganggu teman.Permainan puzzle adalah salah satu Alat Permainan Edukatif (APE) yang sudah tidak asing bagi kita. Puzzle itu sendiri terdiri dari beberapa kepingan-kepingan acak yang ketika disusun di atas wadah akan membentuk suatu gambar yang utuh.Kegiatan puzzle ini dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun dengan 2 indikator yaitu kemampuan dalam bertanggung jawab, dan kemampuan dalam mentaati peraturan. Suyadi (2010: 313) mengatakan bahwa:

Puzzle dapat menumbuhkan kecerdasan matematis-logis, linguistik, visual, intra, dan interpersonal. Merangkai puzzle dengan jumlah potongan yang sesuai dengan usia anak misalnya, anak pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak lebih dari 4 biji; anak usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji; dan untuk anak TK (4-5 tahun) potongan puzzlenya tidak lebih dari 6 biji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan (treatment) 4 dari 5 subjek mengalami perkembangan dalam kemampuan dalam bertanggung jawab dan kemampuan dalam mentaati peraturan, dan dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di RA Annajamissa'adah. Hasil penelitian dapat dilihat dari nilai observasi akhir (posttest) sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal yaitu kemampuan dalam bertanggung jawab dan kemampuan dalam mentaati peraturan karena adanya perubahan setelah pemberian perlakuan (treatment) bermain puzzle 8 yang diberikan. Pendapat tersebut telah dibuktikan dengan adanya hasil pada penelitian ini. Perolehan nilai kemampuan dalam bertanggung jawab dan kemampuan dalam mentaati peraturan yang mengalami peningkatan dipengaruhi oleh pemberian perlakuan (treatment) dengan kegiatan bermain puzzle. Kegiatan puzzle ini berperan sebagai media yang untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun di . RA Annajamissa'adah.

Pada pemberian perlakuan (treatment) 1 yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 30/ juli 2018 dengan tema diri sendiri melalui tahap pijakkan lingkungan, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Untuk treatment yang pertama ini subjek penelitian belum terbiasa bermain puzzle sehingga peneliti perlu menjelaskan secara berulang-ulang mengenai cara bermain puzzle. tetapi anak memiliki perkembangan yang baik. AAA kemampuan dalam bertanggung jawab mendapatkan nilai 3, kemampuan dalam mentaati peraturan juga 3. MAS kemampuan dalam bertanggung jawabmendapatkan nilai 3, kemampuan dalam mentaati peraturan juga 3. MRR kemampuan dalam mentaati peraturan juga 3. hanya MRA yang kemampuan dalam bertanggung jawab dan kemampuan dalam mentaati peraturannya masing-masing mendapatkan nilai 1. ZK kemampuan dalam mentaati peraturan juga 3.Pada pemberian perlakuan (treatment) 2 yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 01/ Agustus 2018, subjek penelitian sudah lebih baik dalam menyusun puzzle, pada perlakuan (treatment) 2 ini nilainya sama dengan treatment 1.

Pada pemberian perlakuan (treatment) 3 yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 02/ Agustus 2018, subjek penelitian sudah lebih baik dalam menyusun puzzle, pada perlakuan (treatment) 3 ini nilainya sama dengan treatment 1 dan treatment 2.Setelah melakukan tanya

jawab guru mengajak anak untuk bernyanyi sebelum memulai kegiatan pembelajaran, lagu yang dinyanyikan pun sesuai dengan tema. Ketika kegiatan sedang berlangsung, guru menekankan kepada anak untuk tetap fokus dalam melakukan kegiatan yang sedang berlangsung karena saat kegiatan selesai dilakukan anak-anak mampu menjawab kegiatan yang telah dilakukan. Terlihat jelas bahwa Belum adanya media yang digunakan saat kegiatan sedang berlangsung hal ini dikarenakan media yang tersedia belum semuanya sesuai dengan tema, hanya beberapa media yang tersedia diantaranya balok, buku bergambar, bola dan boneka. Untuk mengatasi hal tersebut, sebelum menyampaikan kegiatan guru harusnya menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema pada hari tersebut. Ketika guru menyampaikan kegiatan dengan menggunakan media anak lebih tertarik antusias untuk belajar. Hal ini terbukti dari semangat anak seperti selalu bertanya, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan serta pengetahuan anak menjadi lebih luas. Melakukan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media puzzle sebenarnya juga akan membuat kecerdasan yang berhubungan dengan kognitif anak akan mulai berkembang dengan baik akan tetapi apabila kegiatan pembelajaran dimana sebelum memulai kegiatan pembelajaran sudah dijelaskan dengan media pembelajaran nyata anak akan mengamati, melihat dan mengerti bahwa kegiatan dengan benda nyata akan lebih mudah dipahami. Akan tetapi, karena biasanya kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan alat permainan edukatif (Puzzle) termasuk dalam media yang sangat jarang digunakan maka dari itu peneliti melihat hasil observasi yang telah dilakukan bahwa kecerdasan kognitif anak saat menggunakan media puzzle pada paud harapan ananda bisa dikatakan masih termasuk kedalam golongan kategori minimum.

## **5. KESIMPULAN**

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan:

1. Kecerdasan intrapersonal anak di kelas RA Annajamissa'adah dapat berkembang melalui bermain puzzle. Hal ini dapat dilihat dari hasil Observasi Akhir (posttest) yang menunjukkan 4 dari 5 orang anak sudah mencapai nilai 3 dari 4 nilai denganketerangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) setelah diberikannya perlakuan (treatment) dengan menggunakan puzzle.
2. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle sangat berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan intrapersonal subjek penelitian di RA Annajamissa'adah.

## DAFTAR REFERENSI

- Darsinah. (2021). Perkembangan kognitif. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Desmita. (2019). Psikologi perkembangan. PT Remaja Rosdakarya.
- <http://pondokibu.com/manfaat-bermain-Puzzleuntuk-anak.html> (Diakses 28 Mei 2022, pukul 10.30 WIB)
- Ismail, A. (2021). Education games. Pro U Media.
- Jumali. (2022). Landasan pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muzamil, A. (2020). Sumber belajar dan alat permainan. IT Grasindo.
- Nazir. (2019). Metodologi penelitian pendidikan. Rineka Cipta.
- Riduwan. (2019). Belajar mudah penelitian untuk karya guru, karyawan dan peneliti pemula. Alfabeta.
- Spondek. (2021). Bermain, mainan, dan permainan. PT Grasindo.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kombinasi. Alfabeta.
- Sujiono, B. (2020). Bermain kreatif berdasarkan kecerdasan jamak. PT Indeks.
- Sujiono, Y. (2019). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Indeks.
- Sujiono, Y. (2019). Metode pengembangan kognitif. Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukmadinata, N. S. (2022). Metode penelitian pendidikan. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widiyanto. (2020). SPSS for Windows program. Alfabeta.