



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK DIDIK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
TK ANNUR HIDAYAH CANDISARI MRANGGEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

OLEH

**ANITA WAHYU SETYANINGRUM
NPM 19156093**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK DIDIK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
TK ANNUR HIDAYAH CANDISARI MRANGGEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

**ANITA WAHYU SETYANINGRUM
NPM 19156093**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK DIDIK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
TK ANNUR HIDAYAH CANDISARI MRANGGEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022**

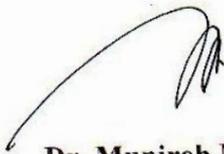
Disusun dan diajukan oleh

**ANITA WAHYU SETYANINGRUM
NPM 19156093**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan
dihadapan Dewan Penguji**

Semarang, 10 Januari 2022

Pembimbing I,



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230**

Pembimbing II,



**Dwi Prasetiyawati, D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280**

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK DIDIK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PUZZLE PADA KELOMPOK B
TK ANNUR HIDAYAH CANDISARI MRANGGEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Yang disusun dan diajukan oleh

**ANITA WAHYU SETYANINGRUM
NPM 19156093**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Februari 2022
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,



Sekretaris,

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.

NPP. 097901230

Dr. Anita Chandra Dewi S, M.Pd.

NPP. 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.

NPP. 097901230

Penguji II

Dwi Prasetyawati, D.H., S.Pd., M.Pd.

NPP. 108401280

Penguji III

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.

NPP. 108501283

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

1. Tiada keindahan yang lebih baik dari pada kecerdasan.
2. Lakukan apapun dengan tepat, bukan hanya cepat. Keberhasilan tak bisa dihalangi jika yang kamu lakukan telah tepat.

PERSEMBAHAN :

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Bapak Ibu, Suami dan Anak-anakku tercinta
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Wahyu Setyaningrum
NPM : 19156093
Progdi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplikan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Anita Wahyu Setyaningrum

NPM 19156093

ABSTRAK

ANITA WAHYU SETYANINGRUM, NPM. 19156093. “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Didik Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Pada Kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan UNIVERSITAS PGRI Semarang. 2022.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah tingkat kecerdasan intrapersonal anak kelompok B TK Annur Hidayah masih rendah. Hal itu dikarenakan pembelajaran masih menggunakan lembar kerja siswa, anak masih bersikap kurang percaya diri, kurang bertanggungjawab dalam melakukan suatu permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak didik melalui kegiatan bermain puzzle pada kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak tahun ajaran 2021/2022.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif Tindakan kelas (PTK), yang dilakukan secara kolaboratif antar peneliti melalui dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak yang berjumlah 14 anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan Teknik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan intrapersonal anak didik kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain puzzle, hal ini terlihat dari hasil observasi dimana pada setiap pertemuan mulai dari pra siklus, siklus 1, dan siklus II. Pada penelitian pra siklus, kecerdasan intrapersonal anak yang berkembang tinggi sebanyak 16,33% pada siklus 1 meningkat menjadi 32,66% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,83%, sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu rata-rata tinggi adalah 82,83%.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Didik Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Pada Kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022” yang merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan pada Universitas PGRI Semarang.

Penulis menyadari bahwa hal ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya pada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Muhdi, S.H., M.Hum., yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah memberika izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Anita Chandra D.S., M.Pd., yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing 1 Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah mengarahkan penulis dengan ketekunan dan kecermatan.
5. Ibu Dwi Prasetiyawati, D.H., S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Segenap guru-guru TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Keluargaku yang senantiasa memberikan do'a dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu skripsi ini.

Akhirnya dengan rasa syukur yang berlimpah kehadiran Allah SWT, dengan segala karunia-Nya mudah-mudahan skripsi ini yang banyak kekurangannya dapat memberikan manfaat bagi kita semua khususnya bagi para pembaca.

Semarang, Januari 2022
Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIANvi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	.xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Konsep Kecerdasan Intrapersonal	7
1. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal.	7
2. Aspek-aspek Kecerdasan Intrapersonal.	10
3. Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal	15
B. Konsep Bermain Puzzle	18
1. Pengertian Bermain.....	18
2. Tujuan Bermain.....	19
3. Manfaat Bermain.....	21

4. Tahapan Bermain	24
5. Pengertian Puzzle	28
6. Jenis-jenis Puzzle	30
7. Manfaat Puzzle	32
C. Kajian Penelitian Yang Relevan	34
D. Kerangka Berfikir	36
E. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Setting Penelitian.....	39
1. Tempat Penelitian.....	39
2. Waktu Penelitian	39
3. Prosedur Penelitian.....	39
B. Subyek Penelitian	41
C. Instrumen Penelitian.....	42
D. Pengumpulan Data	41
E. Analisis Data	43
F. Indikator Pencapaian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Kondisi Awal	45
a. Pra siklus.	47
2. Sajian Data Penelitian Siklus	47
a. Siklus 1	47
1. Perencanaan.....	48
2. Pelaksanaan	48
3. Observasi.....	55
4. Refleksi.....	56
b. Siklus 2.....	57
1. Perencanaan.....	58
2. Pelaksanaan	59
3. Observasi	66

4. Refleksi.....	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	73
C. Keterbatasan Penelitian	74
DAFTAR PUSTAKA.. ..	75
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Pedoman Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak.....	43
Tabel 3.2 Lembar Observasi Kinerja Guru	43
Tabel 4.1 Kondisi Awal Kecerdasan Intrapersonal Anak	46
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1 Kecerdasan Intrapersonal Anak.....	50
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 2 Kecerdasan Intrapersonal Anak	52
Tabel 4.4 Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 3 Kecerdasan Intrapersonal Anak	54
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Observasi Siklus 1	55
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1 Kecerdasan Intrapersonal Anak	60
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2 Kecerdasan Intrapersonal Anak	62
Tabel 4.8 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 3 Kecerdasan Intrapersonal Anak	64
Tabel 4.9 Rekapitulasi Data Observasi Siklus II.	66
Tabel 4.10 Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Pra siklus, Siklus 1, dan Siklus II	70

DAFTAR GRAFIK/GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi Pra Siklus.....	47
Gambar 4.2 Guru memberikan penjelasan aturan main puzzle	49
Gambar 4.3 Anak melakukan kegiatan bermain puzzle geometri	51
Gambar 4.4Anak bermain puzzle dengan kerjasama bersama teman.....	53
Gambar 4.5 Grafik Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Siklus 1	56
Gambar 4.6 Guru memberikan penjelsan tentang aturan bermain puzzle binatang	60
Gambar 4.7 Anak bermain puzzle binatang	62
Gambar 4.8 Anak menyelesaikan tantangan bermain puzzle serta Menceritakan	64
Gambar 4.9 Grafik Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Siklus II	67
Gambar 4.10 Grafik Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Anak Antara Pra siklus, Siklus 1, dan Siklus II	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Penelitian
2. Daftar Nama Anak Kelompok B
3. RPPH
4. Lembar Observasi
5. Dokumen Penelitian
6. Surat Izin Penelitian dari Kampus
7. Surat Keterangan Penelitian Lembaga

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak dimasa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada usia emas terjadi transformasi yang luar biasa pada otak dan fisiknya, sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, spiritual, emosional, dan sosial anak sesuai dengan karakteristik masing-masing anak. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga enam tahun yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, Bachruddin Musthafa (dalam Susanto Ahmad, 2018:1).

Berdasarkan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.”

Kategori anak usia dini adalah prasekolah yang tercangkup pada kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun, Hurlock (dalam Aziz Syarifudin, 2017:2). Bahwa Anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat unik karena

didunia ini tidak ada satupun yang sama. Meskipun lahir kembar, mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda. Memiliki kelebihan, kekurangan, bakat, dan minat masing-masing. Oleh karena itu para pendidik anak usia dini perlu mengenal keunikan tersebut supaya dapat membantu mengembangkan potensi anak secara lebih baik dan efektif.

Anak membutuhkan suatu kegiatan yang menyenangkan dan kretaif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah bermain. Bagi anak bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik dari segi fisik, moral, intelektual, sosial, dan emosional. Bermain menjadi salah satu cara untuk membantu mengembangkan berbagai aspek pada anak usia dini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:697) bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati dengan alat atau tidak. Dengan bermain anak dapat terlihat perasaan yang mereka alami. Anak sangat memerlukan kegiatan yang menyenangkan pada waktu pembelajaran tidak hanya monoton didalam ruang kelas tetapi diluar kelas dan diberikan fasilitas permainan yang ada disekolahan.

Aspek kecerdasan pada anak salah satunya adalah kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan ini merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kesadaran dan pengetahuan tentang diri sendiri, dapat memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, mampu memotivasi dan melakukan disiplin diri. Anak dengan kemampuan intrapersonal dapat bekerja sendiri dan mengintropeksi diri. Mereka sangat mengerti kelemahan dan kekuatan yang dimiliki anak.

Kecerdasan intrapersonal di TK Annur Hidayah ada beberapa anak kurang maksimal. Kemampuan anak dalam berhubungan sosial dengan teman sebayanya masih kurang, masih ada anak yang tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya. Anak belum bisa mematuhi peraturan yang ada dikelas, kerjasama anak pada saat bermain masih kurang, kurang percaya diri, dan belum bisa berbagi mainan sesama teman. Banyaknya anak dikelas bermain secara individu tanpa adanya kerjasama dengan teman yang lain. Kecerdasan intrapersonal pada anak kelompok B TK Annur Hidayah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022 terlihat masih rendah dalam melakukan suatu kegiatan belajar dan bermain. Sehingga anak cenderung kurang terlihat kemampuan dan kecerdasannya dalam melakukan kegiatan belajar dan bermain.

Upaya meningkatkan kecerdasan intrapersonal kelompok B TK Annur Hidayah adalah bermain puzzle. Dengan bermain puzzle anak dapat melatih kecerdasan dalam memecahkan masalah karena anak dilatih bisa merangkai puzzle, kerjasama, mencocokkan bentuk dan konsentrasi. Sehingga anak diharapkan dapat melatih sikap percaya diri, tanggung jawab, dan mandiri.

Dari uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul : “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Kelompok B TK Annur Hidayah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kecerdasan intrapersonal anak yang masih kurang dalam bermain puzzle.
2. Rendahnya minat anak untuk mengenal suatu permainan yang ada disekolahan.
3. Upaya yang diterapkan pendidik dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal masih kurang menarik.
4. Kurangnya kreatifitas dan minat anak untuk bermain puzzle.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di TK Annur Hidayah tentang kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain puzzle maka penulis akan membahas “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Kelompok B TK Annur Hidayah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022.” Dibatasi pada KD (3.5-4.5).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas , maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Kelompok B Melalui

Bermain Puzzle TK Annur Hidayah Candisari Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022?''.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmu tentang kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Anak

- 1) Dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle.

- 2) Meningkatkan aktivitas belajar yang lain

b. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah ilmu pengetahuan untuk mengajarkan anak didiknya dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain.

c. Bagi Lembaga

- 1) Dapat memberikan kontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran serta kegiatan bermain yang kreatif di TK Annur Hidayah Candisari Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Kecerdasan Intrapersonal

a. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal

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 reflektif, yaitu mengacu kepada kesadaran reflektif mengenai perasaan

dan 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 pemikit 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. Hal ini dinyatakan

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan yang menunjukkan kemampuan anak dalam memahami diri sendiri. Mereka mempunyai kepekaan yang tinggi dalam memahami suasana hatinya, emosi-emosi yang muncul di dalam dirinya dan mereka juga mampu menyadari perubahan perubahan yang terjadi di dalam dirinya sendiri baik secara fisik maupun psikologis. Kemampuan ini kadang disebut dengan pengetahuan diri. Ia melibatkan identitas, kesadaran diri dan proses berpikir, terkadang melibatkan objektivitas dan kemampuan untuk

berdiam diri sejenak dan melihat berbagai sudut pandang yang berbeda. Berkaitan dengan kemampuan mengenali diri sendiri secara mendalam orang dengan kecerdasan intrapersonal ini cenderung penyendiri, sensitif terhadap nilai dan tujuan hidup. Mereka juga dikenal sebagai orang yang mandiri, tak tergantung pada orang lain, dan yakin dengan pendapat diri yang kuat tentang hal-hal yang kontroversial.

b. Aspek-aspek Kecerdasan Intrapersonal

Gardner (2003:8) menyebutkan aspek-aspek kecerdasan intrapersonal sebagai berikut:

1. Hidup dari dirinya sendiri

Seseorang dengan kemampuan untuk merasa hidup dari diri sendiri akan dapat menikmati dan menjalani hidup dengan efektif. Kemampuan yang dimiliki akan dapat mengantar mereka pada suatu tujuan yang memberikan kehidupan yang cerah.

2. Memilah-milah emosi sendiri

Seseorang yang dapat memiliki kemampuan untuk memilah-milah emosinya sendiri mampu untuk tetap tegar terhadap segala macam kesulitan yang dihadapi. Biasanya individu yang demikian tidak mudah terpengaruh dengan perasaan yang dirasakannya, akibat dari sikap yang demikian, mereka akan tetap dapat melaksanakan tugas yang harus mereka jalani.

3. Memberi nama pada emosi-emosi yang muncul dan menjadikannya sebagai pedoman tingkah lakunya. Ada kalanya seseorang mengalami peristiwa dalam kehidupan secara beruntun dan menguras energi. Bagi orang yang memiliki kemampuan untuk memberi nama pada setiap perasaan yang muncul, mereka memiliki kesanggupan untuk memberi nama pada setiap perasaan.

Menurut Stein dan Book (2002:7), aspek-aspek kecerdasan intrapersonal adalah sebagai berikut :

1. Kesadaran Diri Emosional

Kesadaran diri emosional adalah kemampuan untuk mengenal dan memilah-milah perasaan, memahami hal yang sedang kita rasakan, dan mengapa hal itu kita rasakan, serta mengetahui penyebab munculnya perasaan-perasaan tersebut.

2. Sikap Asertif

Sikap asertif diartikan sebagai ketegasan, keberanian menyatakan pendapat. Kemampuan menyatakan pendapat meliputi tiga hal penting, yaitu : kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan mengungkapkan keyakinan dan pemikiran secara terbuka, kemampuan untuk mempertahankan hak-hak pribadi. Orang yang asertif bukan orang yang suka terlalu menahan diri dan juga bukan pemalu, mereka bisa mengungkapkan perasannya tanpa bertindak agresif maupun melecahkan.

3. Kemandirian

Kemandirian merupakan kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri sendiri dalam berpikir dan bertindak, serta tidak merasa bergantung pada orang lain secara emosional. Orang yang mandiri mampu mengendalikan setiap emosi yang dirasakannya, tahu bagaimana harus bersikap dan bertindak dalam setiap situasi tertentu. Orang yang mandiri mengandalkan dirinya sendiri dalam merencanakan dan membuat keputusan-keputusan penting. Namun mereka juga dapat meminta dan mempertimbangkan pendapat orang lain sebelum akhirnya membuat keputusan yang tepat bagi dirinya sendiri.

4. Penghargaan diri

Penghargaan diri diartikan sebagai kemampuan untuk menghormati dan menerima diri sendiri sebagai pribadi yang pada dasarnya baik. Menghormati diri sendiri adalah menyukai diri sendiri apa adanya. Kemampuan untuk mensyukuri berbagai hal baik yang positif maupun yang negatif yang ada pada diri dan tetap menyukai diri sendiri itu yang dinamakan sebagai penghargaan diri. Memahami kelebihan dan kekurangannya dan akan menyukai dirinya apa adanya dengan segala kekurangan dan kelebihan merupakan inti dari penerimaan diri. Bila seseorang menerima dirinya maka ia akan merasa aman, memiliki kekuatan batin, rasa percaya diri, dan rasa sanggup untuk hidup mandiri.

5. Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri diartikan sebagai kemampuan dalam mewujudkan segala kemampuan kita yang potensi. Hal ini diwujudkan dengan ikut serta dalam perjuangan untuk meraih kehidupan yang bermakna, kaya, dan utuh. Berjuang mewujudkan potensi yang ada dalam diri berarti mengembangkan aneka kegiatan yang dapat menyenangkan dan bermakna, dapat juga diartikan sebagai perjuangan seumur hidup dan kebulatan tekad untuk meraih sasaran jangka panjang. Untuk mewujudkan potensi-potensi diri itu seseorang perlu memiliki motivasi untuk mengembangkan dirinya, mau memperjuangkan apa yang menjadi tujuan hidupnya, serta memiliki inisiatif dalam menjalani hidupnya. Aktualisasi diri merupakan proses perjuangan berkesinambungan yang dinamis, dengan tujuan mengembangkan kemampuan dan bakat kita secara maksimal, dan berusaha secara gigih dan sebaik mungkin memperbaiki diri secara menyeluruh.

Goleman (2004:16) menyebutkan aspek-aspek kecerdasan intrapersonal sebagai berikut :

a. Menyadari dan Mengenali Emosinya Sendiri

Kemampuan mengenali emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali emosinya sewaktu perasaan atau emosinyaitu muncul, mengidentifikasi dan menamai emosi-emosi yang sedang timbul. Sering dikatakan sebagai dasar dari kecerdasan intrapersonal. Seseorang mampu mengenali perasaan emosi yang sesungguhnya dan kemudian

mengambil keputusan-keputusan secara mantap, misalnya sikap yang diambil dalam menentukan berbagai pilihan seperti : memilih sekolah, sahabat, pekerjaan sampai kepada memilih pasangan hidup. Kemampuan ini membuat orang menjadi mandiri, percaya diri, kesehatan jiwanya baik, dan cenderung berpendapat dan memandang positif kehidupan.

b. Mengelola Emosi

Kemampuan mengelola emosi Pengertian 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. merupakan kemampuan untuk menghadapi keadaan emosional, untuk mengatur kehidupan secara hati-hati dan cerdas, dan untuk mengendalikan tindakan emosional yang berlebihan. Tujuan dari penguasaan emosi adalah keseimbangan emosi, bukan menekan emosi karena setiap emosi mempunyai nilai dan makna. Pengendalian emosi merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Kemampuan mengelola emosi juga meliputi kemampuan mengendalikan dorongan hati, menjaga kondisi emosi sehingga tidak mempengaruhi pikiran, berpikir positif, serta memiliki sikap optimis.

c. Memotivasi Diri Sendiri

Kemampuan memotivasi diri adalah kemampuan memberikan semangat kepada diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang baik dan bermanfaat. Dalam hal ini terkandung unsur harapan dan optimisme yang tinggi, sehingga orangnya memiliki kekuatan, semangat untuk melakukan aktivitas tertentu. Misalnya: belajar, bekerja, menolong orang lain, dan sebagainya. Orang yang mampu memotivasi dirinya sendiri akan lebih berhasil dalam kehidupannya dibandingkan dengan orang yang menunggu orang lain untuk memperhatikan dirinya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masing-masing aspek dengan bahasa yang berbeda. Akan tetapi menunjukkan maksud yang sama dari kecerdasan intrapersonal yaitu individu perlu memiliki kesadaran untuk menyadari setiap emosinya, tahu apa yang dirasakan, dan bertindak sesuai dengan apa yang dirasakannya.

c. **Karakteristik Kecerdasan Intrapersonal**

Amstrong (2013:17) mengemukakan karakteristik Kecerdasan intrapersonal, yaitu :

1. Ia suka didatangi oleh orang-orang untuk dimintai saran dan nasihat dilingkungannya.
2. Ia lebih suka berolahraga secara kelompok dari pada olahraga tunggal.

3. Ia memiliki sedikitnya 3 teman dekat.
4. Ia lebih menyukai kegiatan sosial untuk mengisi waktu dari pada berkreasi individu.
5. Ia cenderung menikmati tantangan untuk mengajar orang lain atau sekelompok orang dan ia tahu bagaimana melakukannya.
6. Ia menganggap dirinya sebagai seorang pemimpin.
7. Ia merasa nyaman ketika berada di tengah-tengah banyak orang.

Menurut Tadjuddin (2014:21) kecerdasan intapersonal memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Punya banyak teman.
- b. Banyak bersosialisasi disekolah dan lingkungannya.
- c. Tampak sangat mengenali lingkungan.
- d. Bersimpati besar terhadap perasaan orang lain.
- e. Berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik.
- f. Menikmati mengajar orang lain.
- g. Terlibat dalam kegiatan kelompok diluar sekolah.
- h. Berbakat menjadi seorang pemimpin.

Karakteristik anak yang mempunyai kecerdasan intrapersonal menurut Risang (2012:75) adalah sebagai berikut:

- a. Tidak mengganggu teman.
- b. Mampu mengerjakan tugas sendiri.
- c. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya.
- d. Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati.

- e. Membantu membersihkan lingkungannya.
- f. Berhenti bermain pada waktunya.
- g. Mengembalikan alat permainan pada waktunya.
- h. Melaksanakan tata tertib yang ada disekolah.

Sedangkan menurut Yaumi (2013:132) karakteristik orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal adalah :

- a. Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lain.
- b. Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
- c. Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial keagamaan dan politik.
- d. Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.
- e. Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilalui melalui chatting.
- f. Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.
- g. Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak dengan kecerdasan intrapersonal yang baik mempunyai karakteristik kemampuan berkomunikasi, memiliki banyak teman, pandai mengatasi konflik, menyukai permainan kelompok, dan memiliki empati besar terhadap perasaan orang lain.

2. Konsep Bermain Puzzle

a. Pengertian Bermain

Menurut Fadlillah (2017:6) Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak sendiri. Sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik pada anak. Bermain merupakan kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Menurut Sudono (dalam Pupung 2018:4) bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

Pupung (2018:3) bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada

dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dalam pikiran. Bermain juga bersifat fleksibel, karena anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks

Berdasarkan beberapa pengertian bermain dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Dilakukan dengan dengan ikhlas dan tidak ada paksaan. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai- nilai dan sikap hidup. Bermain juga akan menghasilkan nilai positif dalam perkembangan seluruh aspek yang ada pada dirinya.

b. Tujuan Bermain

Menurut Fadlillah (2017:8) tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk antara lain :

1. Untuk Mengeksplorasi anak

Anak-anak suka melakukan hal-hal baru diinginkan dan dianggap baik bagi dirinya. Karakteristik anak yang mempunyai rasa ingin tahu membuat anak cenderung bereksplorasi untuk melakukan segala aktifitasnya.

2. Untuk Eksperimen Anak

Eksperimen dapat diartikan sebagai uji coba demi menghasilkan sesuatu yang

diharapkan. Bermain sebagai eksperimen diartikan sebagai uji coba anak untuk mendapatkan pengetahuan dua hal yang baru.

3. Untuk Imitation Anak

Imitasi diartikan sebagai bentuk tiruan anak-anak. Imitasi merupakan peniruan terhadap permainan yang akan dimainkan.

4. Untuk Adaptasi Anak

Adaptasi merupakan penyesuaian diri dengan lingkungan . maksudnya melatih anak untuk bersosialisasi.

Menurut Musfiroh (dalam Khadijah, 2017:20-21) tujuan bermain yaitu :

- a. Melalui bermain anak mendapat pengalaman langsung guna memperoleh dasar kehidupan sosial.
- b. Anak perlu belajar memahami dan memainkan peran-peran disekitarnya.
- c. Anak perlu melepaskan desakan emosi secara tepat.
- d. Anak menyegarkan diri dari rutinitas hidup sehari-hari.
- e. Anak merasa punya harga diri karena merasa mampu menguasai tubuh, gerakan, dan ketrampilan sosial.
- f. Melalui bermain anak belajar tahu dan menyelesaikan masalah.
- g. Anak berinteraksi untuk mengkreasikan pengetahuan mereka.
- h. Anak punya energi lebih yang perlu disalurkan.

Sedangkan menurut Catron dan Allen (dalam Khadijah, 2017:8-9) bermain mempunyai beberapa tujuan yang diantaranya adalah :

- a. Mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah.
- b. Mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya, dan peduli terhadap orang lain.
- c. Mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- d. Membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial.

Dari penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain mempunyai tujuan yang sangat besar bagi perkembangan anak usia dini, yaitu mengenali dirinya sendiri dalam hubungannya dengan dunia luar, perkembangan emosi, perkembangan sosial, dan membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial dalam memecahkan masalah.

c. Manfaat Bermain

Menurut Pupung (2018:6) kegiatan bermain memiliki manfaat antara lain:

- a. Memanfaatkan energi berlebih pada anak.
- b. Memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh.
- c. Melatih ketrampilan tertentu.
- d. Mengembangkan semua aspek perkembangan.
- e. Membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya.

- f. Memberikan kesempatan proses berasosiasi pada anak untuk mendapat dan memperkaya pengetahuan.

Kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat yang dapat menstimulasi perkembangan anak yang dikemukakan oleh Pupung dan Anik (2018:6), antara lain:

- a. Menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk mengamati dan melakukan asesmen terhadap anak.
- b. Menjadi media terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus.
- c. Pengembangan berbagai aspek perkembangan.
- d. Mengasah ketajaman panca indera.
- e. Pengembangan ketrampilan fisik.

Sedangkan menurut Astuti (dalam Khadijah, 2017:19-20) manfaat bermain yaitu:

- a. Meningkatkan kreatifitas anak. Permainan mempunyai sumbanagn penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas berarti bahwa seseorang dapat bertindak “mencipta” dalam berhubungan dengan sekelilingnya dengan cara yang khas untuknya.
- b. Meningkatkan sportivitas dan kejujuran pada diri anak. Kegiatan bermain dapat mengasah sikap-sikap tersebut. Misalnya ketika permainan lomba lari, setiap anak mentaati peraturan dan prosedur yang telah ditentukansebelum kegiatan bermain berlangsung.

- c. Menumbuhkan rasa bersaing yang positif pada anak. Artinya melalui kegiatan bermain akan mengasah sikap bersaing yang positif pada anak. Misalnya bermain balok, dimana anak terus berusaha membangun balok walaupun mengalami kegagalan beberapa kali karena susunan yang tidak sesuai membuat balok jatuh, namun ia tidak pernah menyerah untuk membangun menara yang tinggi.
- d. Meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- e. Meningkatkan ketrampilan problem solving dan kemampuan berfikir anak, terutama saat dia menghadapi sesuatu yang menantang didalamnya.
- f. Menimbulkan emosi positif dan meningkatkan rasa percaya diri, terutama ketika mereka menangkap permainan.
- g. Proses yang baik untuk menanamkan program-program positif kedalam pikiran bawah sadar anak.

Sedangkan menurut Khobir (2009:198) manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. Bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat, dan menendang bermanfaat untuk menguatkan dan mentrampilkan anggota badan anak.
- b. Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat, dan bentuk barang tertentu.

- c. Bermain balok-balok mainan, memberikan lilin atau tanah liat, menggambar, dan sebagainya, dapat mendorong kreatifitas anak.
- d. Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan, dan sebagainya.
- e. Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya dengan baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya maupun kelebihanannya.
- f. Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi.
- g. Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara anak dengan anggota keluarga lain.

Dari beberapa pendapat ahli tentang manfaat bermain, dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat penting. Kegiatan bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak, baik dalam ranah fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional. Jenis permainan yang dimainkan anak memiliki berbagai manfaat tidak hanya memiliki manfaat tunggal. Dengan kegiatan bermain *puzzle* diharapkan kecerdasan intrapersonal anak meningkat, sehingga anak-anak TK ANNUR HIDAYAH memiliki rasa tanggungjawab, percaya diri, kerjasama sesama teman, serta melatih daya pikir anak.

d. Tahapan Bermain

Tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock dalam pupung (2018:9) adalah sebagai berikut:

1. Tahapan penjelajahan (*Eksploratory Stage*)

Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya. Lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang raihnya.

2. Tahapan Mainan (*Tay Stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadinya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap-cakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3. Tahapan Bermain (*Play Stage*)

Biasanya terjadinya bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga, dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4. Tahapan Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain

Menurut Khadijah (2017:12) tahap perkembangan bermain diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tahap eksplorasi

Hingga bayi berusia sekitar 3 bulan, permainan mereka hanya sebatas dapat melihat orang dan benda serta melakukan usaha yang kurang terkoordinir dengan baik untuk menggapai suatu benda yang diperlihatkan dihadapannya.

2. Tahap permainan

Pada tahun pertama anak sudah mulai dapat menggunakan alat permainan, yang awalnya hanya dapat mengeksplorasi mainan miliknya. Namun setelah mereka berusia antara 2 dan 3 tahun, anak mulai membayangkan bahwa mainan mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan. Keahlian anak menggunakan alat permainan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun.

3. Tahap Bermain

Setelah masuk sekolah jenis permainan anak sangat beragam. Pada awalnya mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian, selain itu mereka tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

4. Tahap Melamun

Semakin mendekati masa puber, anak-anak mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun, yang merupakan ciri khas anak remaja adalah saat berkorban, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlakukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun.

Sedangkan Parten dalam Khadijah (2017:14) mengemukakan tahapan perkembangan bermain sebagai berikut :

1. Bermain sendiri (*solitary play*)

Kegiatan bermain sendiri dilakukan oleh anak yang berusia amat muda yakni usia bayi sampai 2 tahun, pada tahap ini anak lebih bersifat individual yaitu sibuk dan asyik dalam menikmati aktivitas kegiatan bermain sendiri, dan tidak tertarik untuk ikut serta dengan permainan temannya,

2. Pengamat (*onlooker play*)

Pengamat artinya anak melakukan kegiatan bermain sendiri, tetapi ia juga mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan bermain. Jika kita melihat anak-anak berkumpul bersama-sama seolah-olah mereka sedang bermain bersama-sama dalam satu kelompok.

3. Bermain Paralel (*parallel play*)

Bermain paralel artinya kegiatan bermain yang sama, dilakukan oleh dua anak atau lebih, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka.

4. Bermain Asosiatif (*assosiative play*)

Bermain asosiatif artinya dalam kegiatan bermain anak ditandai dengan adanya interaksi diantara mereka yang sedang melakukan kegiatan bermain. Seperti saling bertukar alat permainan yang mereka miliki, tetapi diantara anak-anak tersebut tidak terlihat dalam suatu kerjasama.

5. Bermain Bersama (*cooperative play*)

Bermain bersama artinya kegiatan bermain anak-anak ditandai dengan adanya kerjasama dan pembagian tugas serta pembagian peran diantara mereka yang terlibat dalam suatu permainan, untuk mencapai tujuan tertentu yang telah disepakati bersama sebelumnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan bermain mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya.

e. Puzzle

1. Pengertian Puzzle

Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna, dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengendalikan insting atau kecerdasan. Permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola, atau warna. Dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata, ulang, dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi bentuk suatu kesatuan yang bermakna. Menurut Effiana (dalam yuli, 2016:53) bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Fadlillah (2017:56) puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang. Jika dikaitkan

dalam pembelajaran, maka puzzle adalah sebuah istilah yang tidak asing lagi yaitu belajar sambil bermain.

Menurut Rahma (2017:63) Puzzle di Indonesia sering disebut dengan nama bongkar pasang. Puzzle adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh. Puzzle merupakan suatu alat permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik. Penggunaan media puzzle akan melatih peserta didik untuk melatih daya ingat, mengenal bentuk, dan dapat melatih daya pikir peserta didik. Permainan puzzle merupakan suatu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif. Dengan puzzle anak belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran, dan jumlah. Digunakan lebih beragam dan mempunyai warna yang lebih mencolok, Luh Ayu (2014:10)

Tunggul (2018:62) mengemukakan bahwa Penerapan pembelajaran menggunakan media puzzle mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dimana peserta didik pengambilan keputusan, berfikir kritis, dan berfikir kreatif.

Berdasarkan beberapa pengertian puzzle, dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah suatu alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan, dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang acak menjadi utuh dan mampu merangsang perkembangan otak. Melalui pembelajaran menggunakan media puzzle kita mengamati anak yang memang belajar dengan sungguh-sungguh, siswa akan terus mencoba sampai

puzzle tersusun dengan benar dan siswa yang tidak belajar sungguh-sungguh ia akan meninggalkan permainan puzzle.

2. Jenis – Jenis Puzzle

Menurut Desiyanti (2018:42) Jenis – jenis Permainan Puzzle untuk anak sesuai dengan usianya anatara lain :

a. *Spelling Puzzle*

Spelling Puzzle yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.

b. *Jigsaw Puzzle*

Puzzle ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

c. *The Thing Puzzle*

Puzzle ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.

d. *The letter(s) readiness puzzle*

The letter(s) readiness puzzle adalah *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

e. *Crosswords Puzzle*

Puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal *Puzzle* ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS.

Menurut Yusep Nur (2012:25) jenis-jenis *puzzle* sebagai berikut :

a. *Puzzle Binatang*

Puzzle binatang adalah untuk mengasah kecerdasan anak melalui bermain.

b. *Puzzle Angka*

Bilangan angka bongkar pasang atau *puzzle* ini biasa digunakan untuk mengajarkan anak mengenal angka sekaligus ketrampilan dalam menyusunannya.

Menurut Patmonodewo (dalam Misbach, 2010:15) menyatakan jenis-jenis *puzzle* sebagai berikut:

- a. *Puzzle Konstruksi*, merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model.
- b. *Puzzle batang stick*, merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya.
- c. *Puzzle lantai*, terbuat dari pohon sponge karet busa sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain diatas keramik.

- d. Puzzle angka, mainan ini bermanfaat mengenalkan angka. Bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulasi kerja otak.
- e. Puzzle logika, merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa paparan tentang jenis-jenis puzzle, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis puzzle sangat banyak jenisnya yang dapat membantu kemajuan perkembangan anak.

3. Manfaat Puzzle

Menurut Supartini (dalam Desiyanti, 2018:19) manfaat bermain *puzzle* sebagai berikut :

1. Melatih dan membantu ketrampilan kognitif

Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis rasional, dan kemampuan mengabstrakkan sesuatu merupakan indikasi dari kemampuan kognitif.

2. Meningkatkan kemampuan motorik halus

Motorik halus juga berperan penting dalam bermain puzzle karena ketrampilan ini akan mendorong anak untuk aktif menggunakan jari-jari tangannya. Agar puzzle bisa tersusun membentuk gambar.

3. Meningkatkan ketrampilan sosial

Apabila puzzle dimainkan secara berkelompok maka hal ini akan sekaligus menjadi berinteraksi bagi anak. Hal ini meningkatkan kemampuan

sosialnya yaitu ketrampilan yang berhubungan dengan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain. Didalam suatu kelompok anak akan saling menghargai, membantu, dan berdiskusi satu sama lain.

4. Merangsang perkembangan kreatifitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkan dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukan. Melalui kegiatan ini anak dapat belajar dan mencoba merealisasikan ide yang ada diotaknya.

5. Meningkatkan perkembangan moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya. Terutama dari orang tua dan guru. Dengan kegiatan bermain anak akan menerapkan nilai-nilai tersebut.

Menurut Jamil (2016:178) media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah.

Menurut Soedjatmiko (dalam Ayu Suryastini, 2014:6) mengemukakan beberapa manfaat *puzzle*, antara lain :

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, kemampuan berfikir secara tepat dan teratur.
- d. Kreatif atau imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai konteks.
- e. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Nurjatmika (dalam Ayu Suryastini, 2014:6) menyatakan berbagai manfaat bermain puzzle adalah sebagai berikut :

- a. Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- b. Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi.
- c. Melatih koordinasi mata dan tangan.

Berdasarkan uraian diatas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa puzzle memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, baik kognitif, motorik, dan logika, serta *puzzle* dapat melatih kesabaran dan konsentrasi anak.

C. Penelitian Yang Relevan

Judul skripsi “Pembinaan Kecerdasan Intrapersonal pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun) TK LKIA II Potianak” yang ditulis oleh Muhartini pada tahun 2013. Pada aspek percaya diri dan mandiri. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana pembinaan kecerdasan intrapersonal, kendala, dan upaya yang dilakukan guru dalam mengatasinya. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Bentuk penelitian analisis kualitatif. Hasil penelitian adalah pembinaan dilakukan melalui pembiasaan dan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan bermain. Kendalanya adalah adanya permintaan orang tua yang ingin anaknya lebih

banyak calistung, upaya guru untuk mengatasinya dengan memberikan pengertian bahwa guru harus melihat usia dan tingkat kematangan anak.

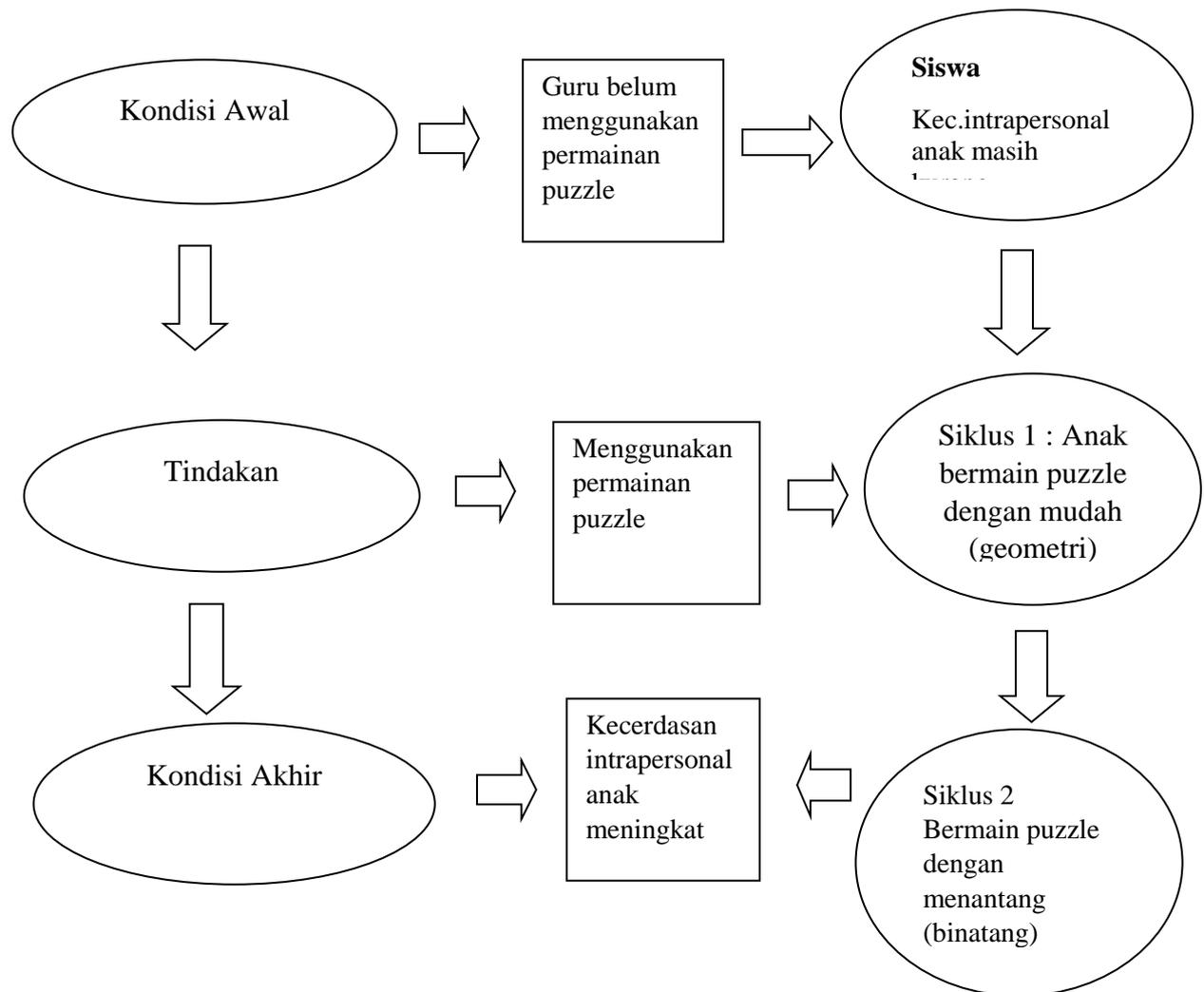
Judul skripsi "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini Dalam Kerjasama Melalui Permainan Memindahkan bola Di Paud Mutiara Desa Kelompok B Kecamatan Limpung Tahun Ajaran 2014/2015" yang ditulis oleh Tri Puji Hastuti pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kegiatan permainan memindahkan bola dari kelompok B pada kelompok B pada awalnya 17% disebabkan karena metode dan pendekatan yang digunakan kurang tepat. Namun setelah diadakan perbaikan tindakan kelas dengan kegiatan bermain berpasangan dua anak dengan dua anak dengan tangan berpegangan hasil pada siklus 1 diperoleh 50% dan siklus II menggunakan media batang daun pisang berpasangan empat anak sekitar 92%. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dengan melalui permainan memindahkan bola dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat diketahui bahwa penelitian yang peneliti lakukan belum dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Terdapat variabel yang penelitian yang kebetulan sama yang akan memperkuat hasil penelitian sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sehingga judul yang di ambil peneliti dapat memperkuat teori dan variabel yang ada didalam judul peneliti.

D. Kerangka Berfikir

Prinsip pembelajaran bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain merupakan konsep belajar yang diterapkan dalam pembelajaran anak TK. Konsep bermain sambil belajar ini tentunya harus diiringi dengan fasilitas media yang memadai agar anak tidak merasa bosan dalam menjalani aktivitas belajar. Sebagai seorang pendidik pemilihan media sangat penting. Media yang digunakan adalah media yang mencerdaskan anak. Dalam penelitian ini puzzle dipilih untuk menjadi media pembelajaran bagi anak TK. Selain dapat berfungsi sebagai mainan, puzzle tersebut juga dapat melatih anak dalam meningkatkan kecerdasannya. Anak akan lebih menarik dengan media puzzle, kecerdasan Intrapersonal di TK Annur Hidayah kelompok B yang sebelumnya anak lebih cenderung bersikap kurang percaya diri, kemampuan anak dalam berhubungan sosial dengan teman sebayanya masih kurang, masih ada anak yang tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya. Anak belum bisa mematuhi peraturan yang ada dikelas, kerjasama anak pada saat bermain masih kurang, kurang percaya diri, dan belum bisa berbagi mainan sesama teman. Banyaknya anak dikelas bermain secara individu tanpa adanya kerjasama dengan teman yang lain. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Didik Melalui Kegiatan Bermain Puzzle Pada Kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka kerangka berfikirnya akan digambarkan pada bagan berikut ini :



Bagan 2.1

Dalam pembelajaran anak usia dini kecerdasan intrapersonal anak sangat penting, bukan hanya pengajaran pengetahuan tetapi belajar sambil bermain yang bisa membuat anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Faktanya Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kurang menyenangkan dan terlihat membosankan dalam proses pembelajaran

secara langsung. Sehingga akan mengakibatkan anak tidak senang dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu, hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran dapat menggugah rasa ingin tahu anak yaitu dengan cara bermain puzzle. Pembelajaran ini berpusat pada anak dan berlatih memecahkan masalah dalam kegiatan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kerangka berpikir dapat diajukan hipotesis tindakan yaitu melalui bermain puzzle yang dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak pada Kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan TK Annur Hidayah yang terletak di Desa Candisari Rt 02 Rw 01 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak, tempat penulis melakukan penelitian sehingga penulis terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

2. Waktu Penelitian

Penelitian merencanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini pada semester 1 antara bulan oktober sampai desember 2021.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini peneliti bertindak sebagai guru pengampu. Penelitian dilaksanakan dalam dua kali siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Siklus Penelitian

Kegiatan	Siklus 1	Siklus 2
Perencanaan	<p>a. Guru menyusun RPPH dengan indikator anak bermain puzzle geometri.</p>  <p>b. Guru menyiapkan media bermain puzzle geometri.</p>	<p>a. Guru menyusun RPPH dengan indikator anak bermain puzzle binatang.</p>  <p>b. Guru menyiapkan media bermain puzzle binatang</p>
Pelaksanaan	<p>a. Guru mengkondisikan anak.</p> <p>b. Guru memberikan arahan dan aturan main</p> <p>c. Guru mengajak anak untuk bermain puzzle yang mudah (geometri).</p>	<p>a. Guru mengkondisikan anak.</p> <p>b. Guru memberikan arahan dan aturan main</p> <p>c. Guru mengajak anak untuk bermain puzzle yang menantang (binatang).</p>
Observasi	<p>a. Guru dan guru lain mengawasi siswa yang sedang melakukan kegiatan bermain puzzle.</p> <p>b. Aspek yang guru amati meliputi aspek fisik motorik dalam melakukan kegiatan bermain puzzle.</p>	<p>a. Guru dan guru lain mengawasi siswa yang sedang melakukan kegiatan bermain puzzle.</p> <p>b. Aspek yang guru amati meliputi aspek fisik motorik dalam melakukan kegiatan bermain puzzle.</p>

Refleksi	Penulis mengoreksi mengenai keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan bagaimana ketercapaiannya terhadap siswa. Apabila belum maka dilakukan siklus selanjutnya.	Penulis mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaiannya indikator kinerja. Apabila indikator kinerja tercapai maka tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.
----------	--	--

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini ditujukan kepada anak kelompok B TK Annur Hidayah, serta memberikan ide kreatif bagi guru untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle.

D. Sumber Data

Sumber data penelitian berupa data anak (nama, usia, dan jenis kelamin), foto-foto kegiatan anak ketika bermain puzzle, pedoman wawancara, lembar observasi, perangkat pembelajaran berupa kurikulum yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara sendiri, yang dijadikan subyek penelitian untuk mendapatkan peningkatan kemampuan kecerdasan intrapersonal anak dalam kegiatan pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab lisan untuk memperoleh informasi. Komunikasi langsung antara peneliti dan responden secara tatap muka.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok B TK Annur Hidayah Mranggen Demak.

F. Instrumen Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan instrumen berupa dokumentasi dan lembar observasi. Instrumen dokumentasi berupa data anak, foto-foto kegiatan anaksaat bermain puzzle, RPPH. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data. Ada 3 macam Triangulasi yaitu:

1. Triangulasi Data

Merupakan penilaian keabsahan data dengan menggunakan beberapa sumber yang telah diperoleh, yaitu bersumber dari guru dan siswa.

2. Triangulasi Metode

Merupakan keabsahan data yang menggunakan beberapa metode yaitu metode yang telah diperoleh, yaitu dengan metode observasi dan dokumentasi.observasi dan dokumentasi.

3. Triangulasi Alat

Dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi.

Tabel 3.2 Instrumen Kecerdasan Intrapersonal melalui kegiatan bermain puzzle

Nama Anak :

Hari/tgl :

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah (3)	Sedang (2)	Tinggi (1)
1	Anak menyusun rencana dalam permainan			
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan			
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan			
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan			
5	Anak menaati peraturan dalam permainan			
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle			
	Jumlah			

Keterangan :

- a. 1 (tinggi) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak tinggi
- b. 2 (sedang) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak sedang
- c. 3 (rendah) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak rendah

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data dapat diambil analisis data berupa kualitatif yang dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah sebagai berikut :

Tabel 3.3. Kriteria Deskriptif Presentase

Kriteria	Nilai Presentase	Penafsiran
Tinggi	61 – 80 %	Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak tinggi
Sedang	60 – 41 %	Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak sedang
Rendah	40 – 21 %	Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak rendah

(Sumber : Purwanto, 2008:103)

Dari tabel diatas, hasil belajar anak di TK Annur Hidayah Mranggen Demak menggunakan ketentuan sebagai berikut :

- a. 1 (tinggi) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak tinggi
- b. 2 (sedang) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak sedang
- c. 3 (rendah) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak rendah

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya yaitu :

1. Guru sudah melakukan pembelajaran efektif pada kecerdasan intrapersonal anak dengan bermain puzzle.
2. Aktifitas anak dalam belajar bermain puzzle dapat meningkat.
3. Jumlah peserta didik TK Annur Hidayah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak dalam pembelajaran bermain puzzle mengalami peningkatan 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen dengan jumlah anak 14 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Data penelitian yang diperoleh berupa data observasi dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus. Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, kecerdasan intrapersonal anak belum mampu mencapai indikator yang diharapkan. Masih ada beberapa faktor diantaranya dalam kegiatan pembelajaran guru lebih banyak menggunakan lembar kerja dalam menyelesaikan pembelajaran, anak lebih suka main sendiri dan sulit berbagi mainan sesama teman, sehingga anak merasa bosan dan jenuh. Hanya beberapa anak yang mencapai indikator. Peneliti mengatasi kejenuhan anak dengan cara melakukan kegiatan melalui bermain puzzle. Adapun data awal kecerdasan intrapersonal pada kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen adalah sebagai berikut :

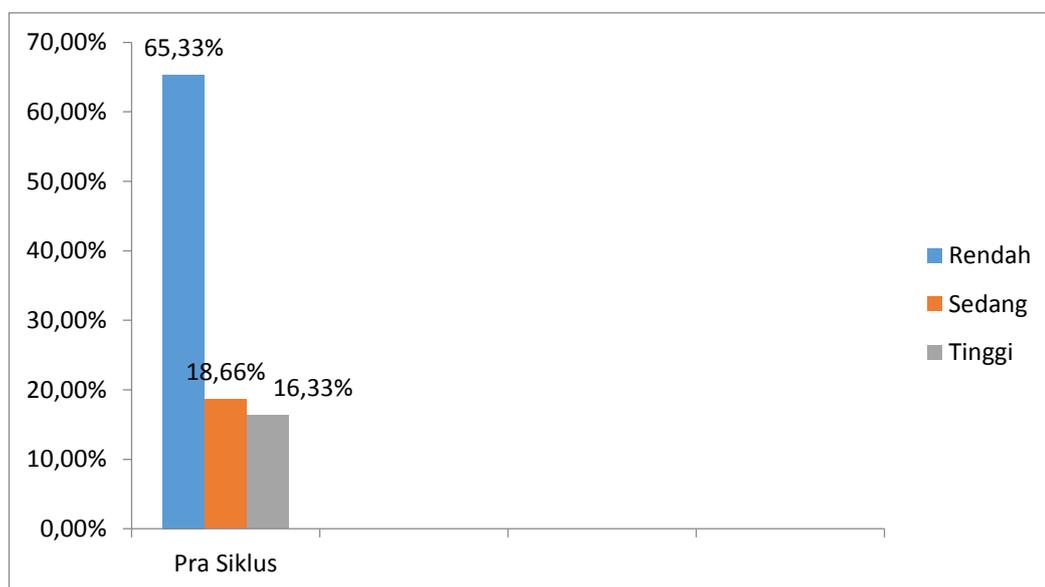
Tabel 4.1 Kondisi Awal Kecerdasan Intrapersonal Anak

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan	8 (56%)	4(28%)	2(28%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan	8(56%)	4(28%)	2(14%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan	10(70%)	2(14%)	2(14%)
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan	10(70%)	2(14%)	2(14%)
5	Anak menaati peraturan dalam permainan	10(70%)	2(14%)	2(14%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	10 (70%)	2(14%)	2(14%)
	Jumlah	65,33%	18,66%	16,33%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan yang masih rendah adalah sebanyak 56%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 28%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 56%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 14%. Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak

yang masih rendah sebanyak 65,33%, sedang sebanyak 18,66%, dan tinggi sebanyak 16,33%. Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa secara umum kecerdasan intrapersonal anak kelompok B TK Annur Hidayah masih rendah.

Dari hasil observasi awal kemampuan anak dapat divisualisasi grafik dibawah ini :



Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi Pra Siklus

B. Deskripsi Hasil Siklus 1

Penelitian ini menggunakan dua siklus yang masing-masing siklusnya dilakukan pengulangan sebanyak tiga kali. Pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 pada hari Rabu 17 Nopember 2021, pertemuan kedua pada hari Jumat 19 Nopember 2021, dan pertemuan ketiga pada hari Senin 22 Nopember 2021. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus 1 yang meliputi tahap

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan siklus 1 pertemuan 1 dengan tema binatang, sub tema binatang kesukaanku. Peneliti melakukan persiapan hal-hal yang akan dibutuhkan pada saat proses kegiatan bermain puzzle. Berikut ini persiapan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan siklus 1 antara lain :

- a. Guru menyusun RPPH yang didalamnya terdapat materi atau bahan ajar yang akan disampaikan melalui kegiatan bermain puzzle.
- b. Guru mempersiapkan lembar observasi yang berisi penilaian yang akan digunakan dalam tahap observasi.
- c. Guru menyiapkan kelengkapan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan bermain puzzle.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus 1 dimulai dengan mengkondisikan peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam peningkatan kemampuan intrapersonal anak adalah sebagai berikut : (1) guru menyiapkan permainan puzzle yang akan digunakan yaitu puzzle geometri (tanpa rintangan), (2) guru membagi anak menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 kelompok masing-masing kelompok ada 4 peserta didik, (3) guru menjelaskan aturan dalam permainan, (4) guru memberikan permainan

puzzle geometri, (5) setelah selesai guru dan anak membacakan hasil kerja mereka.

a. Pertemuan Pertama Siklus 1 (17 Nopember 2021)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Nopember 2021. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan permainan puzzle. Pada pelaksanaan kegiatan bermain puzzle guru menjelaskan kepada anak tentang aturan main dan memandu anak-anak dalam bermain puzzle geometri. Selanjutnya guru membagi 4 kelompok dimana tiap kelompok terdiri 3 orang.



Gambar 4.2

Guru memberikan penjelasan aturan main kepada peserta didik sebelum melakukan kegiatan main puzzle

Hasil penilaian pada pertemuan pertama di siklus 1 menunjukkan kecerdasan intrapersonal anak adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1 Kecerdasan Intrapersonal

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan	6 (42%)	4(28%)	4(28%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan	6 (42%)	6(42%)	2(14%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan	8 (56%)	3(21%)	3(21%)
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan	10 (70%)	2(14%)	2(14%)
5	Anak menaati peraturan dalam permainan	10(70%)	2(14%)	2(14%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	10 (70%)	2(14%)	2(14%)
	Jumlah	58,33%	22,16%	17,5%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan dengan nilai rendah sebanyak 42%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 28%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 42%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 56%, sedang sebanyak 21%, dan tinggi sebanyak 21%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 70%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi

sebanyak 14%. Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak yang masih rendah sebanyak 58,33%, sedang sebanyak 22,16%, dan tinggi sebanyak 17,5%. Kecerdasan intrapersonal rata-rata anak yang masih rendah adalah 58,33%.

b. Pertemuan Kedua Siklus 1

Pada pertemuan hari kedua yang dilaksanakan pada hari Jumat 19 Nopember 2021, peneliti masih menggunakan alat main yang sama, yaitu puzzle geometri. Sebelum melakukan kegiatan main dimulai guru mempersiapkan alat yang akan digunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan bermain puzzle guru menjelaskan kepada anak bahwa kegiatan harus sesuai aturan yang sudah dijelaskan oleh guru. Selanjutnya guru mengamati kegiatan anak bermain puzzle.



Gambar 4.3
Anak melakukan kegiatan bermain puzzle geometri

Adapun hasil penilaian pada pertemuan kedua di siklus 1 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3**Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 2 Kecerdasan Intrapersonal**

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan	4 (28%)	5(35%)	5(35%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan	4 (28%)	6(42%)	4(28%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan	6 (42%)	5(35%)	3(21%)
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan	6 (42%)	4(28%)	4(28%)
5	Anak menaati peraturan dalam permainan	8 (56%)	4(28%)	2(14%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	8 (56%)	4(28%)	2(14%)
	Jumlah	42%	32%	23,33%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan dengan nilai rendah sebanyak 28%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 35%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 28%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 28%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 42%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 21%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 42%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 28%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 56%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 14%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 56%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi

sebanyak 14%. Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak yang masih rendah sebanyak 42%, sedang sebanyak 32%, dan tinggi sebanyak 23,33%. Kecerdasan intrapersonal rata-rata anak yang sedang adalah 32%. Sehingga terjadi peningkatan kecerdasan intrapersonal anak.

c. Pertemuan Ketiga Siklus 1

Pada pertemuan hari ketiga yang dilaksanakan pada hari Senin 22 Nopember 2021, peneliti masih menggunakan alat main yang sama, yaitu puzzle geometri. Sebelum melakukan kegiatan main dimulai guru mempersiapkan alat yang akan digunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan bermain puzzle guru menjelaskan kepada anak bahwa kegiatan harus sesuai aturan yang sudah dijelaskan oleh guru. Selanjutnya guru mengamati kegiatan anak bermain puzzle.



Gambar 4.4
Anak bermain puzzle dengan kerjasama bersama teman

Adapun hasil penelitian dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.4
Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 3 Kecerdasan Intrapersonal

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan	2 (14%)	6(42%)	6(42%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan	2 (14%)	6(42%)	6(42%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan	4 (28%)	5(35%)	5(35%)
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan	4 (28%)	5(35%)	5(35%)
5	Anak menaati peraturan dalam permainan	5 (35%)	6(42%)	3(21%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	5 (35%)	6(42%)	3(21%)
	Jumlah	25,66%	39,66%	32,66%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan dengan nilai rendah sebanyak 14%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 42%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 14%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 42%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 28%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 35%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 28%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 35%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 35%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 21%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 35%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi

sebanyak 21%. Pada siklus 1 pertemuan ketiga kecerdasan intrapersonal mulai terlihat dengan Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak yang sedang adalah 39,66%.

3. Observasi

Selama proses penelitian pada tahap siklus 1, peneliti mengobservasi, mengamati, dan melihat peningkatan kecerdasan intrapersonal anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Peneliti menulis hasil skor observasi pada instrumen, untuk selanjutnya hasil rata-rata dari observasi pada pertemuan 1, 2, dan 3 dirata-rata menjadi prosentase kemampuan kecerdasan intrapersonal anak.

Dari ke 14 anak yang diteliti terkumpul data yang disajikan dalam table berikut :

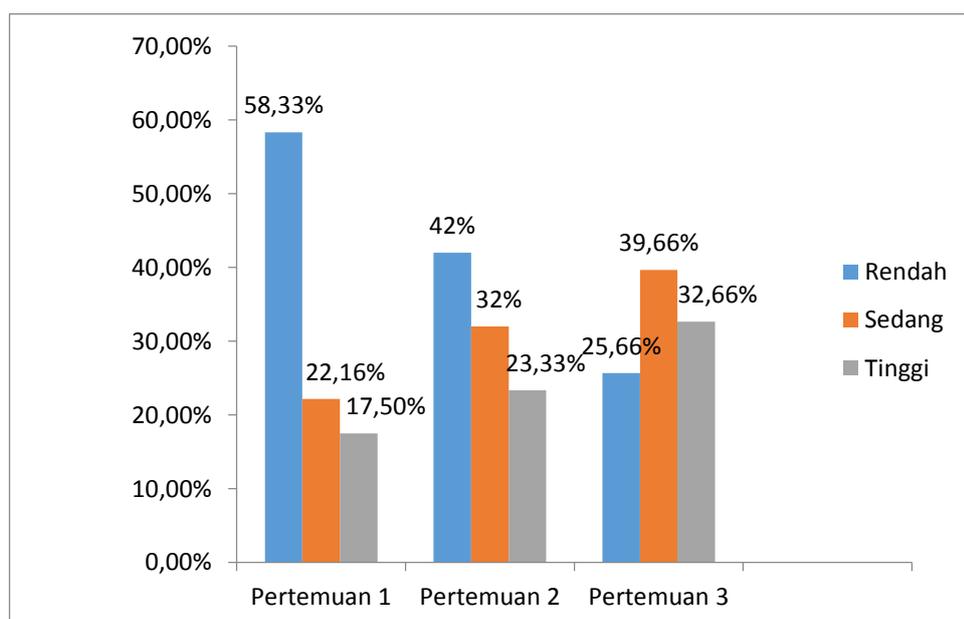
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Observasi Pada Siklus 1

Indikator	Pertemuan	Rendah	Sedang	Tinggi
Kecerdasan	Pertemuan 1	58,33%	22,16%	17,5%
Intrapersonal	Pertemuan 2	42%	32%	23,33%
	Pertemuan 3	25,66%	39,66%	32,66%

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kecerdasan intrapersonal anak mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga pada siklus 1. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata perolehan skor anak dimana pada pertemuan kecerdasan intrapersonal yang berkemampuan tinggi adalah sebanyak 25,66% meningkat menjadi 32,66%, kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan sedang adalah sebanyak 20% meningkat menjadi 35 %.

kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan Rendah yang awalnya 60% berkurang menjadi 28,33%.

Peningkatan kecerdasan intrapersonal anak dapat divisualisasi dalam grafik dibawah ini :



Gambar 4.5
Grafik Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Siklus 1

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus 1 terjadi peningkatan kemampuan intrapersonal anak yang mencapai tinggi, yaitu 17,5% pada pertemuan pertama dan 32,66% pada pertemuan ketiga.

4. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus 1 yaitu pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa :

- a. Aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Masih ada anak yang belum memperhatikan pada saat guru memberikan penjelasan., hal tersebut dilihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Ada beberapa anak yang masih bingung dalam melakukan kegiatan bermain puzzle dikarenakan anak tidak focus dalam memperhatikan penjelasan dan arahan guru.
- b. Anak masih belum bisa memunculkan rasa tanggungjawab terhadap suatu permainan.
- c. Belum terlihat kerjasama antar kelompok
- d. Anak belum maksimal dalam menyusun kepingan puzzle
- e. Masih ada anak yang malu pada saat menceritakan kegiatan permainan yang telah dilakukan saat ditanya oleh guru.
- f. Peneliti harus menyiapkan strategi agar anak lebih maksimal dalam kegiatan bermain puzzle.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus 1 masih belum memenuhi indicator keberhasilan yang diharapkan. Sehingga peneliti melakukan siklus selanjutnya.

C. Deskripsi Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 24 Nopember 2021, pertemuan kedua pada hari Jumat 26 Nopember 2021, dan pertemuan ketiga pada hari Senin 29 Nopember 2021. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II yang meliputi tahap

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus II pertemuan 1 peneliti menyusun dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mencakup semua kegiatan pembelajaran , menyiapkan media dan alat main untuk pembelajaran, mengalokasikan waktu, dan menyiapkan lembar pengamatan dan penilaian. Dengan demikian pada siklus II ini peneliti diharapkan memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memberikan motivasi serta media yang menarik pada anak untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak kelompok B TK Annur Hidayah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

Tahap perencanaan pada siklus II ini berbeda dengan siklus 1. Peneliti merencanakan akan melakukan kegiatan bermain puzzle, namun yang menjadi perbedaan antara siklus 1 dan siklus II adalah pada siklus II anak diberikan mainan puzzle binatang dimana mainannya lebih menantang. Anak menyusun beberapa kepingan serta mengingat huruf abjad. Sehingga anak berusaha menyelesaikan kegiatan bermain puzzle dengan cepat. Karena anak merasa tidak ingin kalah dari pada teman sebayanya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus II dimulai dengan mengkondisikan peserta didik dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dalam peningkatan kemampuan intrapersonal anak adalah sebagai berikut : (1) guru menyiapkan permainan puzzle yang akan digunakan yaitu puzzle binatang (menantang), (2) guru melakukan tanya jawab dan penjelasan terhadap kegiatan yang akan dilakukan, (3) guru membagi anak menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 kelompok masing-masing kelompok ada 4 peserta didik sama dengan siklus 1, (4) guru menjelaskan aturan dalam permainan, (5) guru memberikan permainan puzzle binatang, (6) setelah selesai guru menyuruh anak membacakan hasil kerja mereka.

a. Pertemuan Pertama Siklus II (24 Nopember 2021)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Nopember 2021. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan permainan puzzle. Pada pelaksanaan kegiatan bermain puzzle guru menjelaskan kepada anak tentang aturan main dan memandu anak-anak dalam bermain puzzle binatang. Selanjutnya guru membagi 4 kelompok dimana tiap kelompok terdiri 3 orang.



Gambar 4.6
Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan bermain puzzle binatang

Hasil penilaian pada pertemuan pertama di siklus II menunjukkan kecerdasan intrapersonal anak adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1 Kecerdasan Intrapersonal

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan		8(56%)	6(42%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan		8(56%)	6(42%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan	2 (14%)	5(35%)	7(49%)
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan	2 (14%)	5(35%)	7(49%)
5	Anak menaati peraturan dalam permainan	4 (28%)	6(42%)	4(28%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	5 (35%)	6(42%)	3(21%)
	Jumlah	15,16%	44,33%	38,5%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan dengan nilai rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 56%, dan tinggi sebanyak 42%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 56%, dan tinggi sebanyak 42%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 14%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 49%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 14%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 49%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 28%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 28%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 35%, sedang sebanyak 42%, dan tinggi sebanyak 21%. Pada siklus II pertemuan pertama kecerdasan intrapersonal mulai terlihat dengan Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak yang rendah sebanyak 15,16%, sedang adalah 44,33%, dan tinggi sebanyak 38,5%

b. Pertemuan Kedua (26 Nopember 2021)

Pada pertemuan kedua siklus II peneliti masih menggunakan tema yang sama dengan hari pertama. Peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan permainan puzzle. Pada pelaksanaan kegiatan bermain puzzle guru menjelaskan kepada anak

tentang aturan main dan memandu anak-anak dalam bermain puzzle binatang. Pada pertemuan kedua anak sudah terlihat mulai bermain bersama teman dengan kerjasama dan tanggungjawab dengan kkegiatan main yang dilakukan.



Gambar 4.7
Anak bermain Puzzle binatang bersama teman

Hasil penilaian pada pertemuan pertama di siklus II menunjukkan kecerdasan intrapersonal anak adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II Kecerdasan Intrapersonal

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan		4(28%)	10(70%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan		3(21%)	11(77%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan		5(35%)	9 (63%)

4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan		4(28%)	10(70%)
5	Anak menaati peraturan dalam permainan	2 (14%)	2(14%)	10(70%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	4 (28%)	5(35%)	5(35%)
	Jumlah	7%	26,83%	64,16%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan dengan nilai rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 70%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 21%, dan tinggi sebanyak 77%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 63%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 28%, dan tinggi sebanyak 70%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 14%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 70%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 28%, sedang sebanyak 35%, dan tinggi sebanyak 35%. Pada siklus II pertemuan kedua kecerdasan intrapersonal sudah terlihat dengan Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak yang rendah sebanyak 7%, sedang adalah 26,83%, dan tinggi sebanyak 64,16%.

c. Pertemuan Ketiga (29 Nopember 2021)

Pada pertemuan hari ketiga pada hari Senin 29 Nopember 2021 peneliti masih menggunakan tema yang sama dengan hari kedua. Anak

diminta untuk mengulang kegiatan pada pertemuan sebelumnya, peneliti sudah tidak memberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain puzzle. Peneliti hanya memberikan motivasi kepada anak.



Gambar 4.8
Anak menyelesaikan tantangan dan menceritakan kembali gambar puzzle

Hasil penilaian pada pertemuan pertama di siklus III menunjukkan kecerdasan intrapersonal anak adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8
Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III Kecerdasan Intrapersonal

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Anak menyusun rencana dalam permainan			14(98%)
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan		2(14%)	12(84%)
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan		2(14%)	12(84%)
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan		2(14%)	12(84%)

5	Anak menaati peraturan dalam permainan		2(14%)	12(84%)
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle	3 (21%)	2(14%)	9 (63%)
	Jumlah	3,5%	11,66%	82,83%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kecerdasan intrapersonal anak dilihat dari indikator menyusun rencana dalam permainan dengan nilai rendah dan sedang sudah tidak ada, tinggi sebanyak 98%. Indikator anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 84%. Indikator anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 84%. Indikator anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan yang masih rendah sebanyak 0%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 84%. Indikator anak menaati peraturan dalam permainan yang masih rendah sudah tidak ada, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 84%. Indikator anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle yang masih rendah sebanyak 21%, sedang sebanyak 14%, dan tinggi sebanyak 63%. Pada siklus II pertemuan ketiga kecerdasan intrapersonal sudah terlihat dengan Capaian rata-rata prosentase kecerdasan intrapersonal anak yang rendah sebanyak 3,5%, sedang adalah 11,66%, dan tinggi sebanyak 82,83%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kecerdasan intrapersonal anak dapat meningkat sesuai dengan kriteria keberhasilan.

3. Observasi

Selama proses penelitian pada tahap siklus II, peneliti mengobservasi, mengamati, dan melihat peningkatan kecerdasan intrapersonal anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Peneliti menulis hasil skor observasi pada instrumen, untuk selanjutnya hasil rata-rata dari observasi pada pertemuan 1, 2, dan 3 dirata-rata menjadi prosentase kemampuan kecerdasan intrapersonal anak.

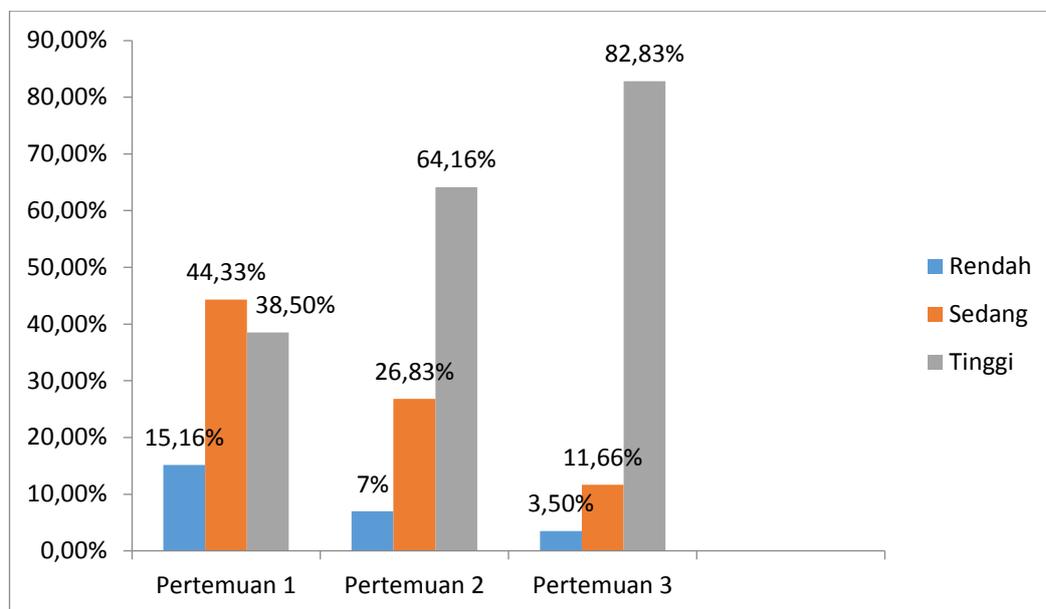
Dari ke 14 anak yang diteliti terkumpul data yang disajikan dalam table berikut :

Tabel 4.9 Rekapitulasi Data Observasi Pada Siklus II

Indikator	Pertemuan	Rendah	Sedang	Tinggi
Kecerdasan	Pertemuan 1	15,16%	44,33%	38,5%
Intrapersonal	Pertemuan 2	7%	26,83%	64,16%
	Pertemuan 3	3,5%	11,66%	82,83%

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kecerdasan intrapersonal anak mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga pada siklus II. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata perolehan skor anak dimana pada pertemuan kecerdasan intrapersonal yang berkemampuan tinggi adalah sebanyak 38,5% meningkat menjadi 82,83%, Sedangkan kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan sedang adalah berbanding terbalik yaitu sebanyak 44,33% menurun menjadi 11,66%. kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan Rendah yang awalnya 15,16% menurun menjadi 3,5%.

Peningkatan kecerdasan intrapersonal anak dapat divisualisasi dalam grafik dibawah ini :



Gambar 4.9
Grafik Hasil Observasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Siklus II

Berdasarkan data grafik diatas menunjukkan bahwa pada tindakan siklus II kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle yang berkembang tinggi telah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga yaitu 38,5% meningkat menjadi 82,83%.

4. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II yaitu pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata perolehan skor anak dimana pada pertemuan kecerdasan intrapersonal yang berkemampuan tinggi adalah sebanyak 38,5% meningkat menjadi 82,83%, Sedangkan kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan sedang adalah

berbanding terbalik yaitu sebanyak 44,33% menurun menjadi 11,66%. kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan Rendah yang awalnya 15,16% menurun menjadi 3,5%. Hal tersebut menunjukkan upaya peningkatan kecerdasan intrapersonal anak melalui kegiatan bermain puzzle pada kelompok B telah berhasil, karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa :

- a. Melalui kegiatan bermain puzzle kemampuan kecerdasan intrapersonal anak dapat meningkat.
- b. Anak sudah bisa memunculkan rasa tanggungjawab terhadap suatu permainan.
- c. Kerjasama antar kelompok sudah terlihat baik.
- d. Keberhasilan anak dalam menyusun kepingan puzzle sudah terlihat baik.
- e. Peneliti telah berhasil menerapkan kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.
- f. Anak sudah bisa menaati peraturan dalam sebuah permainan

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Sehingga peneliti dikatakan sudah berhasil.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 dan siklus II menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan

kecerdasan intrapersonal anak kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022. Hal ini dapat terlihat hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kecerdasan intrapersonal anak pada siklus 1 yang mengalami peningkatan pada siklus II.

Pada siklus 1 kecerdasan intrapersonal anak belum memenuhi indikator keberhasilan. Hal ini terlihat dari data anak yang masih rendah tinggi adalah sebanyak 25,66% meningkat menjadi 32,66%, kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan sedang adalah sebanyak 20% meningkat menjadi 35 %. kecerdasan intrapersonal anak yang berkemampuan Rendah yang awalnya 60% berkurang menjadi 28,33%.

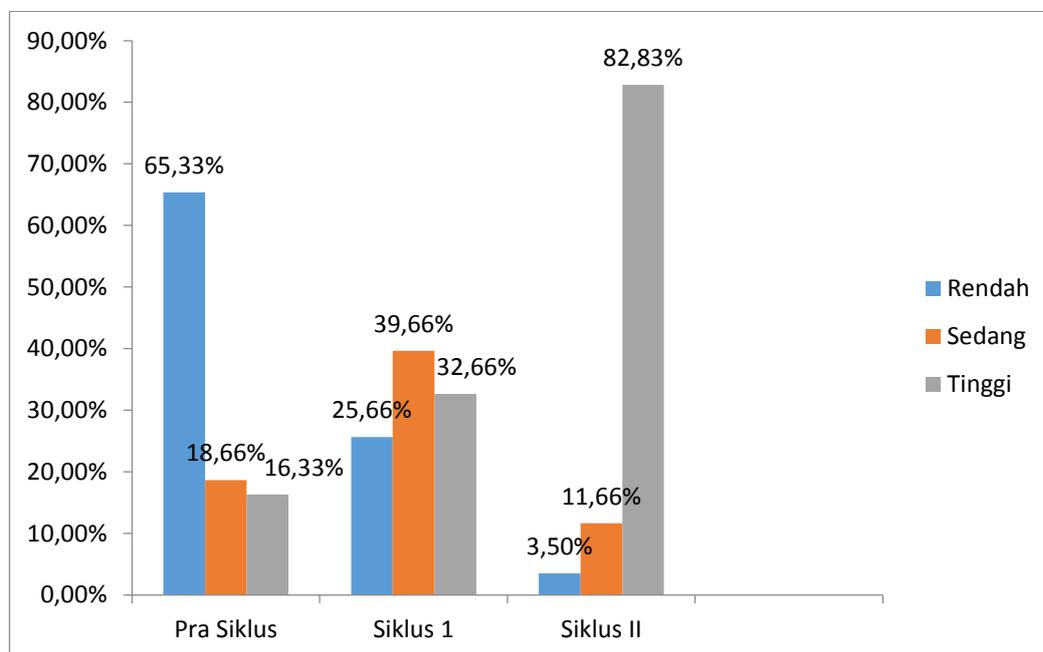
Pada pelaksanaan kegiatan di siklus II kecerdasan intrapersonal anak telah mengalami peningkatan. Anak menyusun rencana dalam permainan Indikator tersebut sudah mempunyai kriteria penilaiannya yang rendah mengalami peningkatan yaitu 98%, anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan mengalami peningkatan 84%, anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan mengalami peningkatan 84%, anak bertanggungjawab dalam menyelesaikan permainan mengalami peningkatan 84%, anak menaati peraturan dalam sebuah permainan mengalami peningkatan 84%, dan anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle menjadi utuh mengalami peningkatan 63%. Yang tidak tuntas hanya 3 anak yaitu 21%.

Melalui observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran ini menghasilkan data peningkatan kemampuan kecerdasan intrapersonal anak dari kondisi awal (pra siklus), siklus 1, dan siklus II yang di ringkas dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.10
Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Pra siklus, Siklus 1 dan Siklus II

Indikator	Keterangan	Rendah	Sedang	Tinggi
Kecerdasan	Pra Siklus	65,33%	18,66%	16,33%
Intrapersonal	Siklus 1	25,66%	39,66%	32,66%
	Siklus II	3,5%	11,66%	82,83%

Berdasarkan table diatas, hasil kecerdasan intrapersonal anak pra siklus, siklus 1, dan siklus II dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini :



Gambar 4.10

Grafik Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Anak antara Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus II

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kecerdasan intrapersonal anak dimana rata-rata kecerdasan intrapersonal anak yang berkembang sebelum dilakukan tindakan adalah 16,33% setelah dilakukan tindakan dalam dua siklus meningkat menjadi 82,83%. Hasil peningkatan tersebut ditunjukkan dengan adanya anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan, anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan mengalami peningkatan, anak bertanggungjawab dalam menyelesaikan permainan, anak menaati peraturan dalam sebuah permainan. Dengan demikian secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain melalui puzzle dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak kelompok B TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Diah Mariana (2014) dengan judul “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahaya Yogyakarta. Penelitian difokuskan pada aspek kognitif dengan konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai bintang yang diperoleh siswa dan peningkatan presentase pada hasil belajar siswa mencapai 3,17%, pada aspek minat 33,6%, pada aspek semangat 38,5% pada aspek aktif. Pada siklus pertama, presentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 48,2%, pada aspek minat 45,5%, pada aspek senang dan semangat, dan 46,4% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 16,5%, pada aspek

senang dan semangat, dan 80,7 % pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%; pada aspek senang dan semangat 34,5%; dan pada aspek aktif 34,4%. Pada siklus ketiga, presentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 80%, pada aspek minat 84,2%, pada aspek senang dan semangat, dan 82,5% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 3%, pada aspek senang dan semangat, dan 4,2 % pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%; pada aspek senang dan semangat 1,8%. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan Demikian penelitian ini dapat mendukung dan melengkapi penelitian tentang bermain puzzle dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intrapersonal anak kelompok B di TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain puzzle, hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan pada penelitian pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 dan II.

Peningkatan kecerdasan intrapersonal anak terjadi pada setiap pertemuan mulai dari pra siklus, siklus 1, dan siklus II. Pada penelitian pra siklus, kecerdasan intrapersonal anak yang berkembang sebelum dilakukan tindakan adalah 16,33% setelah dilakukan tindakan dalam dua siklus meningkat menjadi 82,83%.

B. Saran

1. Bagi guru, hendaknya diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak dengan menerapkan beberapa inovasi pembelajaran secara variatif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar anak.
2. Bagi sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap sebagai sarana meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

3. Bagi orang tua, hendaknya selalu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran anak dirumah untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah :

1. Keterbatasan peneliti yang kurang kreatif dalam menciptakan alat permainan edukatif.
2. Keterbatasan diri mengakses referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
3. Ada beberapa anak yang kurang paham dalam melakukan kegiatan bermain dan permainan yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga lebih memberi motivasi dan inovasi terhadap anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah , Vol 7.No 2. Desember .h.2003.h.206.
[Http://media.neliti.com/media/publication/6926](http://media.neliti.com/media/publication/6926).
- Ahmad Susanto. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Kencana.
- Ayu Suryastini. 2014. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK*. *Jurnal PAUD (Volume 2 No 1) Hal 6*.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Desiyanti Nani. 2018. *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta : Penebar Swadaya.
- Gardner.2016. *Perkembangan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini Kelompok B TK Negeri Pembina Koto Baru Kecamatan Kubung Kabupaten Solok*. *Jurnal PAUD Agapedia , Vol.3 No.1 2019 Page 38-47*
- Khadijah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Pblishing.
- Luh Ayu Suryastini dkk. 2014. *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK*. *Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesa, 2, No 1, 2014:10*
- Martini Jamaris. 2017. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Martuti, A. 2009. *Mengelola Paud Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Bantul : Kreasi Wacana.
- M.Fadlillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Nurunnisa, Euis Cici. 2017. *Melek Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini*.*Tunas Siliwangi*.Vol.2 No.2 Oktober.
- Pupung, Anik Lestarinigrum. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk : Adjie Media Nusantara.
- Rahma. 2017. *Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak*

Prasekolah Di TK AISYIYAH Kota Jambi, Jurnal Akademika Baiturrahim Program Studi Profesi Ners Stikba. Vol 6, No 2, September 2017:63.

Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : Indeks.

Stein dan Book. 2002. *Meraih Ledakan EQ 15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Sukses*. Bandung : Kaifa.

Tunggul Sri Agus Setyaningsih dan Hesti Wahyuni. 2018. *Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Dini Prasekolah*, Jurnal Keperawatan Silampari 1, No 2, Februari 2018: 62

Umama. 2016. *Pojok Bermain Anak*. Jogjakarta : Stiletto Book.

Undang-undang No 20 Tahun 2003

Yuli Astuti. 2016. *Cara Muda Asah Otak Anak (Kebiasaan-Kebiasaan Sepele Sehari-hari Peningkat Kecerdasan Otak Kanan-Kiri Anak*. Yogyakarta : Flashbooks

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Nama Anak :
 No. Absensi :
 Kelompok :
 Siklus :

No	Indikator	Kriteria Penilaian		
		Rendah (3)	Sedang (2)	Tinggi (1)
1	Anak menyusun rencana dalam permainan			
2	Anak mampu memecahkan kesulitan dalam permainan			
3	Anak mampu mencocokkan dalam setiap kepingan			
4	Anak bertanggungjawab dalam mengerjakan permainan			
5	Anak menaati peraturan dalam permainan			
6	Anak mampu menceritakan hasil kepingan puzzle			
	Jumlah			

Keterangan :

- d. 1 (tinggi) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak tinggi
 e. 2 (sedang) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak sedang
 f. 3 (rendah) : Perkembangan kecerdasan intrapersonal anak rendah

Semarang, 2021

Peneliti

Anita Wahyu Setyaningrum
 NPM 19156093

Daftar Nama Anak Kelompok B TK ANNUR HIDAYAH
Candisari Mranggen Demak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Abdul Azis	L
2	Adeliana Intan	P
3	Adelia Fara Nisa Maharani	P
4	Aqila Kayyisah	P
5	Anugrah Riyan Maulana Candra	L
6	Candra	L
7	Prisintya Wahyu Dewi Sinta	P
8	Fatimah Azzahra	P
9	Fino Aldhi Saputra	L
10	Hafiz Fasha Alhibzi	L
11	Ikbah Nurma	P
12	Muhammad Idris Sambodo	L
13	Rajendra	L
14	Rizal Al Farisqi	L

SIKLUS I
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1
TK ANNUR HIDAYAH

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 2 / 1

Hari /tgl : Rabu, 17 November 2021

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat

- Gambar – gambar binatang hidup di darat

- Gerak / jalannya binatang

- Tidak menyakiti binatang

- Suara – suara binatang

- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan :

- Maze, Kertas, Pensil

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak gambar ayam
2. Menghitung bentuk – bentuk geometri
3. Menggambar bentuk ayam

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
 - b. Dapat mengucap syair dengan baik
 - c. Dapat menggambar bentuk ayam
 - d. Dapat mengenal bentuk geometri

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Anita Wahyu S, S.Pd

Guru Kelompok

Anita Wahyu S, S.Pd

SIKLUS 1
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2
TK ANNUR HIDAYAH

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 2 / 2

Hari /tgl : Jumat, 19 November 2021

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 – 4 . 15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat

- Gambar – gambar binatang hidup di darat

- Tidak menyakiti binatang

- Suara – suara binatang

- Gerak lagu

- Perkembangbiakan binatang

- Tertarik pada aktifitas seni

- Mengenal bentuk geometri

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Ayam

- Gambar seri

- Kertas

- Pensil

- Bulu ayam

- Jagung

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Gerak lagu ayam trondol
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati seekor ayam
2. Mengurutkan gambar seri perkembangbiakan ayam
3. Melukis dengan bulu ayam
4. Memberi makan ayam
5. Menyusun kepingan puzzle geometri

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
- b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
- c. Dapat melukis dengan bulu ayam
- d. Dapat menyebutkan makanan ayam
- e. Dapat memberi makanan ayam

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Anita Wahyu S, S.Pd

Guru Kelompok

Anita Wahyu S, S.Pd

SIKLUS 1
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3
TK ANNUR HIDAYAH

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 2 / 3

Hari /tgl : Senin, 22 November 2021

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 7 – 4 . 7 – 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 15 – 4 . 15

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat

- Gambar – gambar binatang hidup di darat

- Tidak menyakiti binatang

- Suara – suara binatang

- Gerak lagu

- Perkembangbiakan binatang

- Tertarik pada aktifitas seni

- Mengenal bentuk geometri

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Telur

- Kertas

- Pensil

- Kertas

Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat

3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Senam fantasi menirukan jalannya bebek
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menggoreng / makan telur
2. Melengkapi kalimat yang dimulai duru (aku suka makan telur asin)
3. Membuat mainan dari cangkang telur
4. Membuat gambar telur sesuai angka
5. Menyusun Puzzle geometri

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 2 yang hidup di darat

- b. Dapat membuat mainan dari cangkang telur
- c. Dapat menceritakan cara menggoreng telur
- d. Dapat membuat gambar sesuai angka
- e. Dapat menyebutkan gizi dalam telur
- f. Dapat menyusun puzzle geometri

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Anita Wahyu S, S.Pd

Guru Kelompok

Anita Wahyu S, S.Pd

SIKLUS II
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1
TK ANNUR HIDAYAH

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 3/ 4

Hari /tgl : Rabu, 24 November 2021

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)

KD : 1. 1 – 2 . 5 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 . 3 – 4 . 3 – 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 11 – 4 . 11 – 3 . 15 –
4 . 15.

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat

- Cerita pengalaman
- Tidak menyakiti binatang
- Melompat seperti binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Syair
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Kelinci

- Wortel
- Pensil
- Kertas

-

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Melompat seperti kelinci
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati kelinci
2. Memilih makanan kelinci
3. Menebali garis pada gambar kelinci
4. Melanjutkan syair kelinci

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4
- b. Dapat menyebutkan makanan kelinci
- c. Dapat menceritakan perkembangbiakan kelinci
- d. Dapat menebali gambar kelinci
- e. Dapat menceritakan tentang ciri – ciri kelinci

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Anita Wahyu S, S.Pd

Guru Kelompok

Anita Wahyu S, S.Pd

SIKLUS II
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2
TK ANNUR HIDAYAH

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 3 / 5

Hari /tgl : Jumat, 26 November 2021

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 6 – 2 . 9 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 15 – 4 . 15

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat

- Gerak / jalannya binatang
- Sportif dalam permainan
- Cerita bergambar tentang tolong menolong
- Suara – suara binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok

- Buku cerita bergambar
- Pensil
- Kertas
- puzzle gajah

Karakter : Disiplin

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4

3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara – suara binatang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membedakan suara – suara binatang darat
2. Cerita bergambar
3. Memasangkan makanan binatang
4. Membuat kandang binatang dengan balok – balok
5. Menyusun kepingan puzzle gajah

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4

- b. Dapat membedakan suara – suara binatang
- c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
- d. Dapat memasangkan makanan binatang
- e. Dapat menceritakan perbedaan 2 binatang (ciri – ciri)
- f. Dapat menyusun kepingan puzzle gajah

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Anita Wahyu S, S.Pd

Guru Kelompok

Anita Wahyu S, S.Pd

SIKLUS II
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3
TK ANNUR HIDAYAH

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 3 / 6

Hari /tgl : Senin, 29 November 2021

Kelompok usia : B

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)

KD : 1. 1 – 2 . 4 – 2 . 6 – 2 . 9 – 3 . 6 – 4 . 6 – 3 . 8 – 4 . 8 – 3 . 15 – 4 . 15

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat

- Gerak / jalannya binatang
- Sportif dalam permainan
- Cerita bergambar tentang tolong menolong
- Suara – suara binatang
- Perkembangbiakan binatang
- Tertarik pada aktifitas seni

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Balok - balok

- Buku cerita bergambar
- Pensil
- Kertas
- Puzzle

Karakter : Gemar Membaca

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4

3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara – suara binatang
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Membedakan suara – suara binatang darat
2. Cerita bergambar
3. Memasangkan makanan binatang
4. Membuat kandang binatang dengan balok – balok
5. Menyusun kepingan puzzle binatang

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4

- b. Dapat membedakan suara – suara binatang
- c. Dapat menceritakan perkembangbiakan binatang
- d. Dapat memasangkan makanan binatang
- e. Dapat menceritakan perbedaan 2 binatang (ciri – ciri)
- f. Dapat menyusun puzzle

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Anita Wahyu S, S.Pd

Guru Kelompok

Anita Wahyu S, S.Pd



YAYASAN PENDIDIKAN ANNUR HIDAYAH
TK (TAMAN KANAK-KANAK)
DESA CANDISARI KEC. MRANGGEN KAB. DEMAK
Alamat : Ds Karangboyo RT 02 RW 01 Kelurahan Candisari Kec. Mranggen
Kab. Demak Hp. 081325147968 ☎59567

Nomor : 02/YAH/XI/2021
Perihal : Pemberian Ijin Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Anita Wahyu Setyaningrum, S.Pd
Jabatan : Kepala TK
Tempat Tugas : TK ANNUR HIDAYAH
Alamat TK : Desa Candisari Rt 02 Rw 01 Mranggen Demak
No. HP : 081325147968

Berdasarkan surat saudara tertanggal 15 November 2021, Nomor 1582/IP-AM/FIP/UPGRIS/XI/2021, tentang Permohonan Ijin Penelitian oleh mahasiswa saudara :

Nama : Anita Wahyu Setyaningrum
NPM : 19156093

Maka dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian di TK Annur Hidayah Candisari Mranggen Demak yang kami pimpin.

Demikian surat pemberian ijin kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Candisari, 16 November 2021
Kepala TK Annur Hidayah

Anita Wahyu S, S.Pd

PROFIL LEMBAGA**Profil TK**

Nama TK	: TK ANNUR HIDAYAH
No. Ijop	: 421.12/1318/2018
NIS	: -
NPSN	: 69976688
Alamat Lembaga	: Desa Candisari Rt 02 Rw 01 Mranggen Demak
No. Telp	: 081325147968
Kelurahan	: Candisari
Kecamatan	: Mranggen
Kabupaten	: Demak
Propinsi	: Jawa Tengah
Status	: Swasta
Akreditasi	: -
Berdiri Tahun	: 2012
Penyelenggara	: Supiyanto
Ruang Kelas	: 1 Kelas
Ruang UKS	: 1
Perpustakaan	: 1
MCK	: 2
Tempat Bermain	:
Ayunan	: 1
Prosotan	: 1
Jungkitan	: 1
Putaran	: 1

BIODATA PENULIS

Nama : Anita Wahyu Setyaningrum
Tempat/Tgl Lahir : Demak, 23 Juni 1994
NPM : 19156093
Fakultas/Jurusan : PG-PAUD
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Desa Karangsono Rt 03 Rw 01 Mranggen Demak
Nomor HP : 089530283788

Tanda Tangan Penulis

Anita Wahyu Setyaningrum

DOKUMENTASI KEGIATAN ANAK



Gambar 1 Guru memberikan penjelasan aturan main kepada anak sebelum melakukan kegiatan main puzzle



Gambar 2 Anak melakukan kegiatan bermain puzzle geometri



Gambar 3 Anak bermain puzzle dengan kerjasama bersama teman



Gambar 4 Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan bermain puzzle binatang



Gambar 5 Anak bermain Puzzle binatang bersama teman



Gambar 6 Anak menyelesaikan tantangan dan menceritakan kembali gambar puzzle