

## **MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE PERMAINAN TEBAK GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN DARING**

**Neni Sunarti<sup>1</sup>, Arifah A. Ariyanto<sup>2</sup>, Ghina Wulansuci<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Kober Riadul Athfal, Garut, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup>[nenisunarti568@gmail.com](mailto:nenisunarti568@gmail.com), <sup>2</sup>[arifah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:arifah@ikipsiliwangi.ac.id), <sup>3</sup>[ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRACT**

This study is motivated by the fact in the field that the interpersonal intelligence of early childhood group B Kober Riadul Athfal is still low due to the selection of learning methods that are less interesting and less varied. The method of guessing the game is one of the learning methods chosen in this study. The study therefore aims to describe the scenario and implementation of the method of guessing the game against early childhood interpersonal intelligence in the networking classroom. This study used qualitative descriptive methods with the research subjects of group B kober Riadul Athfal children numbering 12 people. Data collection using interview instruments, observation sheets, and documentation. Data is analyzed through data reduction, data display and verification or withdrawal of conclusions. This study showed the results that children's interpersonal intelligence developed very well after the method of guessing pictures in eight meetings. Guessing pictures is a fun activity for children so that children are able to express thoughts, able to develop children's knowledge through recognition by guessing images of objects, animals, plants, or people, and can bring up good cooperation relationships between children and parents. The results have implications that children's interpersonal intelligence can be developed through guessing games.

Keywords: Intrapersonal Intelligence, Methods of Game Guessing Images, Online Defenders

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta di lapangan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok B Kober Riadul Athfal masih rendah dikarenakan pemilihan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Metode permainan tebak gambar merupakan salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skenario dan implementasi dari metode permainan tebak gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak kelompok B Kober Riadul Athfal yang berjumlah 12 orang. Pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa kecerdasan interpersonal anak berkembang sangat baik setelah dilakukan metode permainan tebak gambar dalam delapan kali pertemuan. Tebak gambar merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak sehingga anak mampu mengekspresikan pikiran, mampu mengembangkan pengetahuan anak melalui pengenalan dengan menebak gambar benda, binatang, tanaman, atau orang, serta dapat memunculkan hubungan kerja sama yang baik antar anak dan orang tua. Hasil tersebut memberikan implikasi bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat dikembangkan melalui permainan tebak gambar.

Kata kunci: Kecerdasan Intrapersonal, Metode Permainan Tebak Gambar, Pembelajaran Daring

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan individual yang unik yang masih memerlukan sentuhan - sentuhan stimulasi yang tepat untuk dapat mengembangkan kecerdasan dalam diri anak. Salah satu potensi kecerdasan yang terdapat dalam diri anak adalah kecerdasan majemuk, maka perlunya stimulasi pada perkembangan anak sejak dini yaitu dengan menggunakan berbagai kegiatan yang bermakna serta memberi anak kebahagiaan. Muslihudin (dalam Agustin, Inten, Permatasari, & Mulyani, 2021, hlm, 2). Kecerdasan dalam *Multiple Intelligences*/kecerdasan majemuk terdiri dari kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spesial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan eksistensial, dan kecerdasan naturalis.

Kecerdasan majemuk yang harus dikembangkan salah satunya yaitu kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal anak usia dini mempunyai sangatlah penting dikembangkan, karena akan berpengaruh pada lingkungan sosial maupun pada bidang akademik, kecerdasan ini juga bermaksud dapat bekerja sama dengan orang lain, memahami motivasi serta keinginan orang lain. Karena kecerdasan interpersonal ini akan berpengaruh pada anak dimasa yang akan datang sehingga akan memahami orang dalam bekerja lebih baik dan efektif secara bersama. Maka sesuai dengan pendapat Safaria (dalam Hermanto, 2014, hlm, 11). mengartikan bahwa Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam membangun, menciptakan, dan mempertahankan pada suatu hubungan baik antar pribadi (sosial) dengan orang lain secara baik. seperti bergaul, memahami teman/orang lain, dan dapat membangun kerja sama dengan yang lain.

Kecerdasan interpersonal ini dikatakan lebih jika dibandingkan dengan kecerdasan-kecerdasan lainnya, karena kecerdasan interpersonal yang kuat dapat menempatkan diri anak untuk menuju kesuksesan dimasa mendatang dan begitupun sebaliknya. Dengan hal itu pendidik PAUD harus melakukan sebuah strategi yang feleksibel, tepat serta berorientasi pada pengembangan potensi anak khususnya dalam mengembangkan aspek kecerdasan interpersonal anak pada saat belajar dan bermain. Menurut Jamaris (dalam Juniarti, Jumiatin, & Ariyanto, 2018, hlm 3), mengungkapkan bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal melalui perilaku, dapat dipikirkan anak pada saat melakukan berbagai kegiatan, salah satu diantaranya: Mampu melakukan kegiatan bersamaan, mampu menkondisikan diri dengan situasi baru, dan mengikuti peraturan & disiplin, serta dapat bertanggung jawab dalam melakukan kegiatan.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal untuk anak usia dini adalah melalui metode bermain, salah satunya adalah bermain permainan tebak gambar bagi anak usia dini, bermain merupakan sebuah kegiatan yang selalu dilakukan sehari-hari oleh mereka. Dewantara, (dalam Sahidun, 2018, hlm, 14). Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar serta memberikan kesempatan untuk memahami diri nya sendiri, dan lingkungan.

Maka dengan demikian metode permainan tebak gambar adalah suatu aktivitas bermain menggunakan media gambar yang menyenangkan media gambar tersebut berupa tiruan barang diantaranya (bisa berupa binatang, orang tumbuhan, dll). yang terdapat di atas kertas, cara permainannya dengan cara ditebak. (Masyah, Sumarsih, & Delrefi, 2016, hlm, 102). Terdapat manfaat dalam bermain tebak gambar salah satunya yaitu anak mampu menyelesaikan masalah yang belum terungkap dari gambar (Astuti, 2016, hlm, 146). Sehingga kecerdasan interpersonal anak dapat terstimulus dengan anak mampu berani mengungkapkan pikiran nya, percaya diri serta anak mampu membangun

kerja sama baik dengan teman, pendidik ataupun orang tua nya dengan metode permainan tebak gambar.

Belajar menggunakan Permainan tebak gambar tidak bisa dilakukan secara tatap muka di sekolah, karena adanya pandemi *covid 19*, pembelajaran harus diberikan pada anak-anak selama belajar di rumah secara daring. “Pembelajaran dalam jaringan merupakan sebuah system pembelajaran yang memanfaatkan *Information, Communication and Technology (ICT)*. melalui jaringan internet dan dilakukan tanpa harus bertatap muka. Nabila dan yeny (dalam wulandari, Arga, Klana, Altaftazani, & Ruqoyah, 2021 hlm, 165)”. Dengan begitu pendidik dapat memberikan arahan kepada orang tua masing-masing anak untuk membantu anak mempersiapkan segala keperluannya selama pembelajaran dirumah.

Dalam melakukan pembelajaran secara daring interaksi anak dengan orang lain atau temannya berkurang, sehingga selama pembelajaran secara daring berlangsung komunikasi dan kerjasama antar temannya tidak ada ketika anak dihadapkan untuk mengutarakan pendapatnya didepan gadget dan gurunya untuk menebak gambar tidak sedikit anak yang mengalami kesulitan karena merasa kurang percaya diri atau kurang memahami dalam mengutarakan pikiran, ide dan tanggung jawab terhadap dirinya.

Namun berdasarkan fakta yang ada dilapangan kecerdasan interpersonal anak belum sempurna sehingga menyebabkan kecerdasan interpersonal anak masih rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di Kober Riadul Athfal dalam mengeluarkan gagasan, kepercayaan diri, sebagian anak belum mampu menjalin hubungan kerja sama antar pendidik dan orang tua. Hal ini karena kurangnya inovasi dalam melakukan pembelajaran selama belajar dirumah secara daring. Tugas yang diberikan hanya sebatas menulis, dan menghitung saja dan mengakibatkan anak menjadi bosan dan monoton, dan menyebabkan kecerdasan interpersonal pada anak kurang terstimulasi dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini.

Maka sejalan dengan latar belakang, kendala-kendala dan kenyataan yang ada di lapangan tersebut, maka peneliti berusaha mencari solusi untuk dalam membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kober Riadul Athfal. Dalam mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu metode yang tepat agar anak usia dini pada aspek kecerdasan interpersonal dapat berkembang dengan optimal, yang tentunya dengan mempertimbangkan unsur kegembiraan pada anak agar nantinya pembelajaran berjalan dengan baik sesuai konsep belajar seraya bermain.

Berdasarkan pengamatan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana skenario dan implementasi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode permainan tebak gambar dalam pembelajaran daring?”. Selaras dengan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan skenario dan implemetasi mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode permainan tebak gambar dalam pembelajaran daring.

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi yang alami (*natural setting*) atau sering disebut metode penelitian naturalistik, Sugiyono (2018, hlm.17). Dalam penelitian kualitatif deskriptif data yang diperoleh berbentuk uraian kata-kata atau gambar, dan tidak menekankan pada bilangan.

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di Kober Riadul Athfal dengan jumlah 12 orang peserta didik diantaranya 6 orang peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan 6 orang. Lokasi penelitian dilaksanakan di Kp. Buah Condong Desa Mekarwangi Kecamatan Sukawening Kabupaten Garut. Teknik pengumpulan data didapatkan dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam melakukan observasi peneliti melihat secara langsung bentuk dokumentasi baik berupa foto ataupun video pembelajaran anak yang dikirimkan orang tua melalui grup WA dan ikut bergabung dengan subjek penelitian melalui *video call* dalam mengamati proses pembelajaran serta melakukan pencatatan perkembangan anak. Data hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk mengambil beberapa bukti nyata dalam proses pembelajaran dan sebagai penunjang penelitian, seperti foto-foto kegiatan, video, rekaman, dokumen sekolah dsb.

Data hasil wawancara dan observasi yang diperoleh dari responden dilaporkan selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk laporan. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan, Miles dan Huberman (dalam Sugiyono 2018, hlm, 321). Analisis data kualitatif merupakan upaya yang berulang, berlanjut serta terus menerus. Aktivitas reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah serangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.

Dalam hal ini maka data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai bahan acuan peneliti dalam menarik kesimpulan. Dengan begitu, pembelajaran daring dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode permainan tebak gambar pada kelompok B Kober Riadul Athfal jelas dapat tersampaikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi bahwa dengan menggunakan metode permainan tebak gambar mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini pada pembelajaran daring.

Mengenalkan permainan tebak gambar di implementasikan dalam bentuk kegiatan pada saat pembelajaran daring karena dengan metode tersebut dapat menstimulus perkembangan kecerdasan interpersonal anak dalam melatih konsentrasi anak, daya ingat, percaya diri, berani dan mehami dirinya. Dari hasil wawancara dan observasi perencanaan pembelajaran daring pada kelompok B Kober Riadul Athfal di mulai dari menyusun RPPM dan RPPH, lalu setelah itu mencari kegiatan bermain yang sesuai dengan kurikulum yang sudah diterapkan, setelah itu guru membuat skenario pembelajaran, dan memilih bahan mainan apa yang akan di mainkan oleh anak selama belajar dirumah pada pembelajaran daring, dan dengan memilih menerapkan metode permainan tebak gambar untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dilakukan dengan skenario melalui langkah-langkah dalam mengimplementasikan permainan tebak gambar sebagai berikut: 1) Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran daring. 2) Guru membuat materi berupa lembar kerja anak (LKA) yang disesuaikan dengan tema. 3) Guru mencontohkan dan memperagakan permainan tebak gambar sesuai tema, melalui video yang dikirimkan. 4) Guru melalui orangtua akan memperlihatkan LKA yang akan digunakan dalam bermain tebak gambar; 5) Kemudian anak harus menebak

gambar lalu menghubungkan gambar yang sama/sesuai dengan gambar yang dicari, setelah itu menghitung gambar yang sama, dan mengingat kembali nama-nama binatang dan tanaman yang dilaksanakan sebelumnya. 6) Guru memotivasi anak dan menanyakan pengalaman selama anak bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, dalam mengimplementasikan pembelajaran daring dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode permainan tebak gambar didapatkan hasil perkembangan anak sebagai berikut:

Pada pelaksanaan pembelajaran secara daring guru menerapkan SOP seperti biasa yaitu: anak dan orangtua bersama-sama berdoa sebelum melaksanakan kegiatan, anak melalui bimbingan orangtua dirumah terlebih dahulu menghafal surat-surat, dan doa-doa pendek. Guru pun mulai menstimulus dengan menanyakan kabar melalui rekaman suara di *whatsApp* (WA grup) kemudian anak satu persatu menjawab dengan bantuan orang tua. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan sesuai tema hari itu dengan tujuan supaya anak semangat untuk memulai pembelajaran.

Berdasarkan hasil dokumentasi, wawancara dan observasi proses pelaksanaan ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak gambar untuk anak kelompok B pada pembelajaran daring, pertama guru menginformasikan kepada orang tua dirumah untuk menyiapkan media yang akan di mainkan, dan menyuruh anak untuk siap-siap menjawab tebakan gambar yang telah guru dan orangtua siapkan, setelah itu anak dan orang tua menonton guru yang sedang mencontohkan melalui video di WA grup, dan terlihat anak-anak antusias dicirikan dengan anak menebak gambar-gambar binatang yang orang tua peragakan dan serta anak mampu membangun kerja sama dengan orangtua maupun pendidik dengan anak mampu percaya diri, berani menjawab dengan hasil pemikiran yang ia ketahui pada permainan tebak gambar. lalu mendokumentasikan hasil foto dan video yang dikirimkan (*sentpicture*) melalui WA grup. Pada pertemuan selanjutnya pembelajaran menggunakan metode permainan tebak gambar menggunakan LKA yang pendidik berikan yaitu gambar-gambar binatang berkaki empat dan binatang berkaki dua setelah itu orang tua memperagakan suara, ciri-ciri dan jalan binatang yang terdapat pada gambar tersebut. Lalu anak menebaknya sehingga anak nampak mengeluarkan ide pikirannya dengan penuh konsentrasi dan anak menebak dan memahami tulisan dari suatu gambar yang dikenal atau dilihatnya setelah itu menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya. Dengan suasana permainan yang gembira.

Sejalan dengan hal itu, kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan tebak gambar selain untuk menstimulus kecerdasan interpersonal anak kelompok B juga pada kesempatan tersebut guru melakukan tanya jawab sederhana seputar benda tersebut, misal apa nama benda tersebut, bentuknya seperti apa, suaranya bagaimana, biasa ditemui dimana dan apa ciri-cirinya. Dengan kegiatan pembelajaran tersebut untuk anak kelompok B mampu menjadi kegiatan pembelajaran yang efektif serta dapat menstimulus aspek-aspek lain seperti bahasa, motorik halus, kognitif dan sosial emosional anak kelompok B karena semua itu memerlukan ketekunan kerjasama, percaya diri dan keikhlasan anak.

Dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode permainan tebak gambar menjadi sebuah aktivitas permainan yang menyenangkan bagi anak. pertama yang biasanya pembelajaran daring hanya bersifat penugasan seperti menulis, membaca dan

menghitung, kini ada inovasi baru yang dapat menstimulus kecerdasan interpersonal anak kelompok B sehingga anak tidak merasa bosan dan anak sangat antusias dan senang ketika belajar dirumah dan anak akan selalu menyelesaikan tugas nya dengan bimbingan orang tua selama belajar dirumah secara online/dalam jaringan.

Maka berdasarkan penelitian dari data yang diperoleh melalui observasi ,wawancara dan dokumentasi yang peneliti lakukan kelompok B di Kober Riadul Athfal, menunjukkan bahwa dengan metode permainan tebak gambar dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dalam pembelajaran daring dicirikan anak mampu percaya diri dalam mengungkapkan pikirannya, mampu mengembangkan pengetahuan dengan pengenalan/mengingat gambar benda, tanaman, binatang, dan orang, dan mampu membangun kerjasama antar pendidik, anak, dan orang tua.

### **Pembahasan**

Data hasil penelitian yang peneliti kumpulkan menggunakan instrument wawancara mengenai langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran daring dalam mengembangkan kecerdasan inter-personal anak usia dini melalui metode permainan tebak gambar pada kelompok B di Kober Riadul Athfal yaitu guru sudah membuat perencanaan pembelajaran metode bermain tebak gambar untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak secara tersusun rapi dan sistematis sehingga pembelajaran menjadi terarah, dari mulai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) daring, perencanaan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan evaluasi yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian. Hal itu bertepatan dengan yang disebutkan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses yaitu dijelaskan bahwa kegiatan akan lebih terarah, tersusun, dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai jika sebelumnya telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus dan indikator perkembangan capaian anak.

Dalam RPPH sudah terdapat materi mengenai kecerdasan interpersonal (sosial emosional) menurut Siregar (2018, hlm, 293) kecerdasan intrapersonal atau kecerdasan diri adalah kemampuan yang dimiliki seorang anak dalam melakukan (*self selective*), serta kepekaan kepada sesuatu, yang diantaranya berhubungan dengan indikator dalam melakukan kemampuan untuk melihat diri sendiri, kemampuan diri dalam mengatur diri sendiri, serta memahami, mengevaluasi diri sendiri, sehingga anak dapat membangun sebuah hubungan yang baik dengan sendirinya. Berdasarkan pernyataan guru kelompok B di Kober Riadul Athfal dalam menstimulus kecerdasan interpersonal anak kelompok B dengan permainan tebak gambar dilaksanakan dalam model pembelajaran secara daring.

Sebelum anak melakukan kegiatan bermain tebak gambar guru memilih alat dan bahan yang mudah dilakukan oleh anak kelompok B pada pembelajaran daring seperti memilih dulu gambar yang mudah ditebak dan dikerjakan anak, dan proses disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang dilakukan. Contoh penggunaan sesuai tema adalah saat tema binatang guru memilih gambar binatang berkaki empat dengan warna dan gambar yang menarik seperti gambar sapi, gambar kambing gambar kucing dan sebagainya. setelah itu anak menebak gambar lalu menyamakan gambar dengan huruf. Aktivitas yang dipilih terlebih dahulu disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan pada peserta didik selama belajar dari rumah melalui aplikasi WA grup “ujar guru kelompok B”. Diperkuat dengan pernyataan Putro (2016, hlm, 26) menyatakan bahwa

dengan bermain dapat memberi manfaat bagi anak-anak agar bisa mengungkapkan dan memahami dunianya baik pada taraf merasa maupun berpikir.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran daring di Kober Riadul Athfal melalui metode permainan tebak gambar terdapat beberapa tahap, yang pertama yaitu menyampaikan tujuan dan persiapan peserta didik. Disini guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan persiapan peserta didik untuk siap belajar. “Sebelum menginjak pada kegiatan inti para pendidik menginformasikan kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran dan aturan bermainnya, sehingga pada saat kegiatan di laksanakan anak sudah memahami dan siap mengikuti kegiatan tersebut”. ujar guru kelompok B.

Tahap kedua yaitu menyajikan informasi. Disini guru mempersiapkan informasi kepada anak secara verbal melalui metode bercakap-cakap dan berdiskusi. Guru menyapa anak, tanya jawab sesuai tema, menginformasikan kegiatan yang dilakukan melalui aplikasi WA grup, dan menjelaskan aturan permainan yang akan dimainkan oleh anak melalui bantuan dan kerja sama orang tua, lalu anak kelompok B menyiapkan bahan-bahan dan dibantu oleh orangtuanya masing-masing untuk meningkatkan kecerdasan diri anak. Sebagaimana yang disampaikan guru kelompok B dalam wawancara “ketika anak bermain, guru dan orang tua harus memberikan pujian dan menyediakan area belajar yang menyenangkan ”.

Tahap ketiga ialah mengevaluasi. Pada tahap ini guru menguji pengetahuan dan keberanian anak mengenai berbagai materi pembelajaran dan mendokumentasikan hasil kerjanya, setelah itu pendidik menilai hasil dokumentasi anak melalui video yang orangtua kirimkan melalui wa grup dengan memuji hasil kerja anak serta kepercayaan diri dan kerjasama yang baik dengan orang tua, anak melakukan permainan menebak gambar yang telah dikirimkan dan memberikan motivasi agar anak tetap bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran di rumah secara daring. Sesuai dengan pernyataan guru kelompok B “anak distimulasi membiasakan mengungkapkan hasil belajar mereka dan selalu memberikan motivasi dalam mengeluarkan ide pikirannya ketika belajar.

Maka dari itu metode permainan tebak gambar dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak karena permainan tebak gambar adalah salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. Menurut Azwar (dalam Wulansuci, Lestari dan Rohmalina (2019, hlm, 63). Kecerdasan interpersonal merupakan suatu kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain baik dengan keluarga, & lingkungan. Oleh karena itu metode permainan tebak gambar sangat penting diterapkan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode permainan tebak gambar menjadi salah satu metode yang sangat disukai oleh anak di usia dini. Sesuai dengan pendapat Wahyuni (dalam Budiarti, 2020, hlm, 291) bahwa bermain tebak gambar dapat melatih kepekaan pancaindra anak dalam memahami suatu gambar melalui ciri-ciri, melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah, mengembangkan pengetahuan dengan mengenal benda, binatang, tanaman, dengan cara yang menyenangkan, dan dapat bermain aktif, mampu bekerja sama dengan orangtua, dengan memberikan sebuah pengalaman belajar langsung terhadap anak.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan metode permainan tebak gambar anak usia dini dalam pembelajaran daring dapat berkembang dengan baik. Selain itu, ditemukan bahwa melalui permainan tebak gambar yang di implementasikan pada anak kelompok B di Kober Riadul Athfal mampu mengekspresikan pikiran, mampu mengembangkan pengetahuan anak melalui pengenalan dengan menebak gambar benda, binatang, tanaman, atau orang, serta dapat memunculkan hubungan kerja sama yang baik antar anak dan orang tua. Hasil tersebut memberikan implikasi bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat dikembangkan melalui permainan tebak gambar. Metode permainan tebak gambar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga kecerdasan interpersonal anak dapat berkembang.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1997-2007.
- Astuti, Y. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Buku Kita.
- Budiarti, S. N. I. (2020). Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 4(2), 285-292.
- Hermanto, V. [2014]. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Ana Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta Skripsi.
- Juniarti, F., Jumiatin, D., & Ariyanto, A. A. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di RA Al Hidayah Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(5), 1-6.
- Masyah, M., Sumarsih, S., & Delrefi, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101-106.
- Sahidun, N. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Tradisional. *JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education)*, 1(1), 13-17.
- Siregar, N. M. (2018). Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui aktivitas fisik anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 291-300.
- Permendikbud. (2013). Permendikbud No.65 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Wulansuci, G., Lestari, R. H., & Rohmalina, R. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Penyuluhan Program Parenting. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 2(02), 60-65.

Wulandari, M. A., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., Altaftazani, D. H., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis pembelajaran “daring” pada guru sekolah dasar di era covid-19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 164-168.