
PENGEMBANGAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK MELALUI KEGIATAN *FACE POLY*

Ade Veni Yuniанти Simanjuntak¹, Eva Indrianti², Yasmine Nabila³, Sri Indriani
Harianja⁴, Nyimas Muazzomi⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi,
Kabupaten Muaro Jambi, 36361, Indonesia

E-mail: 082299664896_Ade Veni Yuniанти Simanjuntak adevenil7@gmail.com

ABSTRAK

Face Poly sebagai alat untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal. *Face Poly*, sebuah metode yang melibatkan analisis ekspresi wajah, dihipotesiskan dapat memberikan wawasan tentang emosi dan perasaan individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *Face Poly* dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran diri, regulasi emosi, dan motivasi internal, yang merupakan komponen penting dari kecerdasan intrapersonal. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif, metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan partisipan yaitu anak usia dini yang akan memainkan permainan *Face Poly* dan kemudian diminta untuk merefleksikan pengalaman mereka. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *Face Poly* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mendorong perkembangan kecerdasan intrapersonal pada anak usia 5-6 tahun. Permainan ini juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan mereka.

Kata kunci: Kecerdasan Intrapersonal; *Face Poly*; Sosial Emosional

ABSTRACT

Face Poly as a tool to develop intrapersonal intelligence. *Face Poly*, a method involving the analysis of facial expressions, is hypothesized to provide insight into an individual's emotions and feelings. This study aims to explore how *Face Poly* can be used to improve self-awareness, emotional regulation, and internal motivation, which are important components of intrapersonal intelligence. This study will use a qualitative approach by involving participants, namely early childhood who will play the *Face Poly* game and then be asked to reflect on their experiences. The results of the study can be concluded that the *Face Poly* game can be an effective way to encourage the development of intrapersonal intelligence in early childhood. This game also helps them in developing important social and emotional skills in their lives.

Keywords: Intrapersonal Intelligence; *Face Poly*; Social Emotional

A. PENDAHULUAN

Manusia memiliki akal, perasaan, dan pikiran, maka manusia adalah makhluk Tuhan yang paling mulia. Semua orang akan mengalami fase anak usia dini sebelum mereka bertambah usia. Peristiwa penting dalam kehidupan seorang anak adalah pertumbuhan dan perkembangan. Anak-anak mengalami perkembangan luar biasa selama periode ini, termasuk pertumbuhan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Pertumbuhan anak usia dini juga sangat penting untuk membentuk perkembangan mereka di masa depan. Menurut Berk dalam Nurani (2019), manusia menjalani proses perkembangan yang signifikan dan penting selama masa kanak-kanak. Dalam rentang perkembangan manusia ini, proses pertumbuhan dan

perkembangan dalam berbagai aspek sedang berjalan sangat cepat. Karakteristik setiap tahap perkembangan anak harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Menurut USPN dalam Nurani (2019), berdasarkan “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dan Pendidikan Anak Usia Dini” yang menyatakan, “Pendidikan anak usia dini adalah penyelenggaraan pendidikan kepada anak sejak lahir, dapat diberikan sampai dengan usia enam tahun, dan bukan merupakan prasyarat jenjang pendidikan dasar. Lebih lanjut, Bab I Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dengan tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani serta meningkatkan perkembangan jasmani dan motorik anak. Pendidikan anak usia dini memberikan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan sosial emosional (sikap dan perilaku), keterampilan motorik (motorik halus dan kasar), kreativitas (berpikir, kecerdasan emosional dan spiritual), dan kecerdasan kognitif (berpikir, kreativitas, serta kecerdasan emosional dan spiritual). Semua itu bergantung pada bahasa dan komunikasi pengalaman serta tahap-tahap perkembangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah merupakan kegiatan pengembangan keterampilan dan kemampuan anak melalui kegiatan belajar yang dibimbing dan difasilitasi.

Menurut Howard Garner (1983) dalam Muhaemin & Fitrianto (2022) mengatakan kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah nyata dan menemukan solusinya, serta kemampuan untuk membuat sesuatu yang berguna bagi budaya tertentu. *Multiple intelegensi* adalah bagaimana seorang untuk memperoleh pengetahuan melalui metode pendidikan yang memungkinkan ia memanfaatkan kecerdasan mereka. Kecerdasan ini dapat muncul dan berkembang saat ia merasa perlu memahami pelajaran atau menyelesaikan masalah dan membuat karya baru. Menurut Utami (2012) dalam Fatimah & Santana (2021) mengatakan kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk mengenal diri sendiri, termasuk mengetahui perasaannya, seperti senang atau sedih, memiliki kemampuan, dan menerima kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Sementara Muhammad Yauni dkk (2013) dalam Nitami & A Aziz (2023) mengatakan kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk mengenal diri sendiri.

Kemampuan seseorang untuk memahami dirinya sendiri, termasuk perasaan mereka sendiri, disebut kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal dapat dihubungkan dengan bagaimana seseorang memahami dan mengelola emosi mereka saat berhadapan dengan orang lain. Berbagai ekspresi yang mereka tampilkan melalui permainan *Face Poly* dapat mengembangkan emosi dan sosialnya. Dengan kata lain, kecerdasan intrapersonal membantu seseorang menunjukkan kepribadian yang lebih baik dalam berinteraksi, meskipun mereka mungkin harus menampilkan berbagai ekspresi dalam kehidupan mereka. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *Face Poly* dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran diri, kontrol emosi, dan motivasi dalam diri, yang merupakan komponen penting dari kecerdasan intrapersonal.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Somantri (2005) Metode kualitatif adalah bagian dari proses pengetahuan dan dapat dianggap sebagai produk sosial dan proses sosial. Pengetahuan sebagai suatu proses setidaknya memiliki tiga prinsip utama, yaitu empirisme berdasarkan fakta dan data, objektivitas dan kontrol. Dalam penelitian ini melibatkan partisipan yang dilibatkan langsung dalam permainan *Face Poly* dan kemudian

diminta untuk mengingat kembali pengalaman mereka. Data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari dua jenis: data primer (dikumpulkan melalui dokumentasi dan observasi) dan data sekunder (dikumpulkan dari berbagai sumber seperti jurnal dan buku). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup langkah-langkah seperti perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

C. PEMBAHASAN

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Suyadi (2010) dalam Zahra dkk (2019), kecerdasan intrapersonal dapat dikaitkan dengan kemampuan sosial-emosional. Dapat dilihat dari bagian kemampuan sosial-emosional Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yang ditujukan untuk mematuhi peraturan permainan dan rasa tanggung jawab baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Menurut Elias, Talvio, Berg, Litmanen, dan Lonka (2016) dalam Dewi dkk (2020), sosial emosional adalah proses di mana individu memperoleh sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan mengungkapkan perasaan melalui berbagai ekspresi wajah. Selama masa kanak-kanak, belajar dapat menimbulkan emosi tertentu, seperti yang ditunjukkan oleh ekspresi wajah mereka, emosi dapat mempengaruhi perilaku mereka dan emosi orang lain.

Permainan Face Poly dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal, serta kemampuan sosial anak. Penelitian ini menghasilkan permainan Face Poly, menurut Wardhani dkk (2024), alat permainan edukatif ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak usia lima sampai enam tahun. Permainan edukatif Face Poly dirancang untuk meningkatkan proses belajar mengajar, di mana anak-anak belajar tentang berbagai emosi yang mereka miliki, cara mengelola dan mengekspresikannya, dan cara berinteraksi dengan orang lain, sehingga meningkatkan penerimaan dan penghargaan kepercayaan diri.

Permainan *Face Poly* adalah modifikasi dari permainan monopoli. Permainan monopoli, menurut Harahap & Fitria (2023) adalah jenis permainan di mana pemain berusaha untuk menguasai petak tanah di atas papan dengan membeli, menyewa, dan bertukar properti dalam sistem ekonomi yang sederhana. Sebaliknya, *Face Poly* adalah media pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini, khususnya anak berusia lima hingga enam tahun, anak di usia ini biasanya belum mengenal emosi dengan baik, mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi mereka, dan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan orang lain. Peneliti berhasil mengimplementasikan permainan *Face Poly* yang melibatkan partisipan yaitu anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Perencanaan, permainan *Face Poly* dengan konsepnya yang unik dan interaktif, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak. Untuk memaksimalkan manfaat permainan ini, tahap perencanaan sangat penting. Permainan *Face Poly* dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak, seperti Meningkatkan Kesadaran Diri, Menurut Goleman, D., (2002) dalam Sumardi & Annisa (2022) kesadaran diri adalah kemampuan mengenali emosi, memahami emosi, memahami penyebab emosi tersebut dan cara kita berinteraksi dengan orang lain. Sifat orang yang mampu mengukur dirinya, mengetahui kelebihan dan kekurangannya serta menerima situasi baru. Sedangkan menurut Sunny (2009) dalam Sastrawinata (2020) kesadaran diri berarti menyadari kebutuhan kita, pilihan kita, dan keadaan kita, dan kemudian mengetahui bagaimana hal-hal tersebut mempengaruhi pikiran, keputusan, dan interaksi kita dengan orang lain, Kemampuan

Mengelola Emosi, menurut Wiyani (2014) dalam Maulinda dkk (2020) Kemampuan memahami emosi seseorang merupakan kesadaran diri dalam memahami emosi yang muncul dari waktu ke waktu dalam kehidupan seseorang, dan Rasa Percaya Diri, Menurut T. Hakim (2005) dalam Rahmawati dkk (2021) percaya diri merupakan kemauan seseorang yang dapat memotivasi dirinya dalam bertindak karena yakin bahwa hasilnya akan sesuai dengan harapannya. Orang dengan percaya diri yang tinggi cenderung memulai interaksi sosial (komunikasi).

Tahap Pelaksanaan, tujuan pembuatan permainan *Face Poly* adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak. Menurut Purwandari dkk (2022) keterampilan sosial emosional anak merupakan hal yang penting dan penting di Taman Kanak-Kanak. Oleh karena itu, cara guru dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak adalah dengan menyediakan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan komunikasi dan sikap positif dalam belajar, mengajar dan belajar. Dengan media ini dapat menunjukkan berbagai emosi yang dimiliki anak, meningkatkan penerimaan teman sebaya, meningkatkan harga diri, dan meningkatkan keterampilan sosial. Ekspresi wajah yang berbeda dapat dilihat dalam permainan *Face Poly* ini, seperti senang, sedih, marah, dan takut. Cara yang sangat penting untuk berkomunikasi adalah melalui ekspresi. Kita dapat mengekspresikan perasaan, pikiran, dan ide kita dengan berbagai cara, yang pada akhirnya membantu kita menjadi kreatif dan berhubungan dengan orang lain.

Ekspresi adalah jenis komunikasi nonverbal yang dihasilkan dari gerakan otot wajah dan dapat menyampaikan perasaan seseorang kepada orang yang melihatnya. Orang dapat mengetahui keadaan emosi seseorang hanya dengan melihat ekspresi wajahnya, yang menyumbang 55% dalam penyampaian pesan, sedangkan suara dan bahasa masing-masing menyumbang 7% dan 38%. (Nugroho dkk 2020). Pengamat mengajak empat anak dari kawasan Citra Raya City, yang bernama Miky, Kila, Arumi, dan Mei-Mei yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan permainan *face poly* ini. Mereka sangat tertarik untuk bermain permainan ini, dan mereka mendengarkan dengan teliti peraturan permainan. Dalam permainan *Face Poly* ini, mereka diminta untuk melakukan *hom-pim-pa*. Setelah mereka selesai melakukannya, salah satu dari mereka yang menang dalam melempar dadu diberi kesempatan untuk menjalankan pion sesuai dengan jumlah poin yang mereka dapatkan saat melempar dadu. Anak-anak berikutnya akan melakukan hal yang sama dengan cara yang sama. Setelah pion berhenti pada ekspresi yang sebanding dengan jumlah lemparan dadu, seperti ketika pion berhenti pada ekspresi ketakutan, anak tersebut ditanya oleh peneliti tentang apa yang membuatnya merasa takut dan mengungkapkan perasaannya. Hal ini berlaku untuk ekspresi lain sampai pion permainan tiba di titik berhenti dan permainan berakhir.

Pada permainan tersebut, anak yang bernama Miky sangat memiliki kepercayaan diri yang luar biasa untuk mengungkapkan perasaannya. Selain itu, Kila juga memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaannya dengan begitu antusias. Yang terakhir Mei-Mei dan Arumi menceritakan pengalaman lama mereka dengan sangat jujur.

Berikut adalah dokumentasi dari observasi peneliti bersama anak-anak dalam permainan *Face Poly*.



Gambar 1. Dokumentasi Penerapan Permainan Face Poly

Dilihat dari berbagai ekspresi yang mereka keluarkan, dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan tersebut sangat menunjukkan perasaan sosial-emosionalnya. Ini menunjukkan bahwa media Face Poly sangat efektif dalam membangun kecerdasan intrapersonal anak, karena anak-anak dapat dengan bebas mengungkapkan perasaan dan emosi mereka. Tahap Evaluasi, hasil implementasi peneliti menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengungkapkan perasaan mereka tanpa takut atau malu. Permainan Face Poly dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak karena mereka dapat menunjukkan emosi dan ekspresi dengan mengungkapkan pengalaman mereka. Anak-anak yang menggunakan media permainan Face Poly menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola emosi mereka sendiri dan dapat berinteraksi dengan orang lain.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan Face Poly dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak usia dini yang dapat membantu anak usia dini menjadi lebih mampu mengontrol sosial emosi mereka, dan lebih berani berinteraksi dengan orang lain. Untuk mencapai hal tersebut terdapat tiga langkah, yaitu perencanaan, penerapan, dan evaluasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan face poly dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk mendorong perkembangan kecerdasan intrapersonal pada anak-anak usia dini. Permainan ini juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Fatimah, Y., & Santana, F. D. T. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia

- Dini Dengan Penerapan Metode Proyek Melalui Kegiatan Menanam Bunga. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5), 2714–4107.
- Harahap, M., & Fitria, D. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Salsabila T.a 2022/2023. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 62–73. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>
- Maulinda, R., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). Analisis Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Riview). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 300–313. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30448>
- Muhaemin, & Fitrianto, Y. (2022). *Mengembangkan Potensi Peserta Didik Berbasis Kecerdasan Majemuk* (Riswan, I. R. Alawiah, N. Musyafak, & F. Yanti (eds.); Pertama). CV. Adanu Abimata.
- Nitami, T., & A Aziz, A. A. S. (2023). Pengaruh Asupan Gizi Terhadap Tingkat Kecerdasan Linguistik dan Intrapersonal Anak di RA Kafala Mergosari Tarik Sidoarjo. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 86–92. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.20>
- Nugroho, P. A., Fenriana, I., & Arijanto, R. (2020). Implementasi Deep Learning Menggunakan Convolutional Neural Network (CNN) Pada Ekspresi Manusia. *Jurnal Algor*, 2(1), 12–21.
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dni* (revisi).
- Purwandari, E., Handayani, N., Agusta, O. L., Maburria, A., & Haryanti, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 47–55. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.11685>
- Rahmawati, R., Yarmi, G., & Ardiasih, L. S. (2021). Strategi Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Melalui Peningkatan Kecerdasan Interpersonal dan Kepercayaan Diri. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.9653>
- Sastrawinata, H. (2020). Pengaruh Kesadaran Diri, Pengaturan Diri, Motivasi, Empati, dan Keterampilan Sosial Terhadap Kinerja Auditor Pada Kap di Kota Palembang. *Univesitas Bandar Lampung*, 3, 1–19.
- Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57–65. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>
- Sumardi, & Annisa, F. N. (2022). Kemampuan Memanfaatkan Emosi Diri Anak yang Mengalami Bullying. *Al-Irsyad*, 4(4), 2474–2482.
- Wardhani, K. K., Iriyanto, T., & Twinsari Maningtyas, R. D. (2024). Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 81–89. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3039>
- Zahra, F., Fakhriah, & Yuhasriati. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Melalui Bermain Puzzle Di Paud Qur'ani Nurul Ilmi Gampong Reudeup Kecamatan Montasik Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 4(1), 9–20.