

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi. Masalah pada penelitian ini yaitu (1) bagaimana proses penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun (2) Kendala apa yang dihadapi oleh guru dan anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *drill* melalui permainan modifikasi (3) Bagaimana efektivitas penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun *dilihat* dari: a. Peningkatan kecerdasan intrapersonal; b. Ketuntasan belajarnya; c. Peningkatan aktivitas belajar anak. Berdasarkan temuan kecerdasan intrapersonal anak masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik, guru masih berfokus pada CALISTUNG dan kurangnya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Mix Method* dengan desain penelitian *Exploratory Sequential Desain*. Subjek penelitian adalah anak usia dini (5-6 tahun) di RA Muhammad Iqbal. Pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif dengan rumus rata-rata dan presentase, kemudian dirumuskan dengan menggunakan kategori efektivitas dan diolah dengan statistika diferensial menggunakan SPSS. Proses Penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi memiliki nilai akumulatif sebelum penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi dengan hasil 80, dan setelah menggunakan dengan hasil 154. Kendala yang dihadapi guru dan anak adalah karena barunya metode dan kegiatan yang di pakai menjadi cukup sulit untuk menggunakan nya. Efektivitas metode *drill* melalui permainan modifikasi efektif meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun. Seluruh subjek penelitian (10 anak) mengalami peningkatan setelah penggunaan metode ini. Hasil *pretest* yaitu 50% belum berkembang, 30% mulai berkembang, dan 20% berkembang sesuai harapan. Hasil *posttest* yaitu 80% berkembang sangat baik, 20% berkembang sesuai harapan, statistik menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan menggunakan metode *drill* melalui permainan modifikasi untuk peningkatan kecerdasan intrapersonal.

Kata Kunci : kecerdasan Intrapersonal, Metode *Drill*, Permainan Modifikasi