

**PERMAINAN KOTAK PINTAR UNTUK MENGIDENTIFIKASI
KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI 3-4 TAHUN DI
PLAY GROUP AL ISHAQIYYAH BANJARSARI NGRONGGOT NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PG-PAUD



OLEH

SITI MAKRFATUN NIKMAH

NPM : 18.1.01.11.0015

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

2022

Skripsi oleh:

SITI MAKRIFATUN NIKMAH
NPM 18.1.01.11.0015

Judul:

**PERMAINAN KOTAK PINTAR UNTUK MENGIDENTIFIKASI
KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI 3-4 TAHUN DI
PLAY GROUP AL ISHAQIYYAH BANJARSARI NGRONGGOT NGANJUK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing 1

Pembimbing 2

EPRITHA KURNIA WATI, M.Pd.
NIDN. 0711029001

Dr. ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi.
NIDN. 0701038303

Skripsi oleh:

SITI MAKRFATUN NIKMAH
NPM 18.1.01.11.0015

Judul:

**PERMAINAN KOTAK PINTAR UNTUK MENGIDENTIFIKASI
KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI 3-4 TAHUN DI PLAY
GROUP AL ISHAQIYYAH BANJARSARI NGRONGGOT NGANJUK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG-PAUD FAKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Epritha Kurnia Wati, M.Pd. _____
2. Penguji 1 : Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi _____
3. Penguji 2 : Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Siti Makrifatun Nikmah
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Nganjuk, 10 Mei 2000
NPM : 18.1.01.11.0015
Fak/Jur./Prodi : FKIP / PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Januari 2022
Yang Menyatakan

SITI MAKRIFATUN NIKMAH
NPM: 18.1.01.11.0115

Motto :

"Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat dan janganlah kamu melupakan bagianmu dari (kenikmatan) duniawi."

(Q.S Al-Qashas: 77)

Skripsi dipersembahkan kepada :

Alm. Bapak dan Alm. Abang tercinta

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakang hasil pengamatan peneliti berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dilembaga Play Group Al Ishaqiyyah Banjarsari menunjukkan bahwa: 1). Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak, 2). Untuk mengurangi penggunaan buku dan majalah dalam proses pembelajaran di Play Group Al Ishaqiyyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk yang sesuai dengan prinsip belajar anak yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PERMAINAN KOPI “Kotak Pintar” UNTUK MENGIDENTIFIKASI KECERDASAN MAJEMUK ANAK USIA DINI 3-4 TAHUN DI PLAY GROUP AL ISHAQIYYAH BANJARSARI NGRONGGOT NGANJUK”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini menggunakan media permainan KOTAK PINTAR, menciptakan permainan yang menarik bagi anak usia dini sebagai upaya pemaksimalan identifikasi kecerdasan majemuk.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dengan melaksanakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, diketahui dari hasil validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru kelas, dan penilaian ketika uji coba terbatas media KOPI (Kotak Pintar) layak digunakan untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk.

Kata Kunci : kecerdasan majemuk, anak usia dini, bermain

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PERMAINAN KOTAK PINTAR UNTUK MENGIDENTIFIKASI KECERDASAN JAMAK ANAK USIA DINI 3-4 TAHUN DI PLAY GROUP AL ISHAQIYYAH BANJARSARI NGRONGGOT NGANJUK”** ini di tulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PG_PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada

1. Rektor UN PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP UN PGRI Kediri Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. yang telah memberi semangat kepada mahasiswa.
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M. Pd., M.Psi. selaku Ketua Prodi PGPAUD yang telah memberi dukungan, semangat dan arahan kepada mahasiswa.
4. Ibu Epritha Kurnia Wati, M. Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan motivasi kepada saya, terimakasih banyak bu untuk kesabarn bu Epritha.
5. Bapak Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M. Psi. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan motivasi kepada saya.

6. Ibu Siti Muthoharoh, M. Pd. Selaku Pengelola Play Group Al Ishaqiyyah Banjarsari serta pendidik Play Group Al Ishaqiyyah ibu Siti Rodliyah, S.Pd. serta ibu Ulfatun Nikmah yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Veny Iswantiningtyas, M.Psi yang telah memberikan izin untuk melanjutkan penelitian tentang *Multiple Intelligences*.
8. Bapak Ibu dosen PGPAUD yang telah memberikan pengalaman, ilmu, dan semangat motivasi serta dorongan kepada mahasiswanya.
9. Almarhum bapak dan almarhum abang tercinta untuk seluruh motivasi hidup yang sangat berharga.
10. Keluarga dirumah ibuk Siti Mubarakah yang telah memberikan Do'a, mbak kolip sekeluarga, mbak dini dan nafa, mbak haroh sekeluarga yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.
11. Dan teman teman sekalian

Kediri, 12 Januari 2022

SITI MAKRFATUN NIKMAH

NPM: 18.1.01.11.0115

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Program	5
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Pengertian Anak Usia Dini	7
2. Kecerdasan Majemuk	9
3. Bermain untuk Anak Usia Dini	17

4. Permainan Kotak Pintar	
a) Kotak Pintar	19
b) Pembuatan Media Kotak Pintar	21
c) Kekurangan dan Kelebihan dari Media Kotak Pintar	23
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berfikir	26
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	
1. Tempat penelitian	28
2. Waktu penelitian	28
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Instrumen Penelitian	
1. Lembar instrumen observasi	30
2. Lembar wawancara	35
3. Instrumen dokumentasi.....	35
F. Teknik Analisis Data	35
G. Uji Keabsahan Data.....	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	38

2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan	55
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

- 3.1 Lembar observasi penilaian identifikasi kecerdasan majemuk anak
- 3.2 Lembar wawancara
- 4.1 Hasil Observasi Identifikasi Kecerdasan Majemuk Sebelum Penggunaan
Media Kotak Pintar
- 4.2 Hasil observasi setelah penggunaan media kotak pintar
- 4.3 Hasil Wawancara dengan pendidik

DAFTAR GAMBAR

- 2.1 Gambar alat pembuatan permainan Kotak Pintar
- 2.2 Gambar alas permainan Kotak Pintar
- 2.3 Gambar kerangka berfikir

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran surat keterangan telah melakukan penelitian
2. Lampiran hasil observasi
3. Lampiran hasil wawancara
4. Lampiran gambar media
5. Lampiran foto kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak memiliki andil yang besar dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini, (Iswantiningtyas, 2016). Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak dimaksudkan untuk mempersiapkan anak memasuki dunia belajar, hal tersebut bertujuan agar anak memiliki kesiapan untuk belajar di jenjang berikutnya. Potensi yang dimiliki oleh anak usia dini berkembang sangat cepat, berdasarkan hasil penelitian Osborn dkk. (Muti'ah, 2010), perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan sisanya yakni 20% terjadi pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Begitu pula dengan hasil penelitian Dryden dan Voss (Noorlaila, 2010) juga menunjukkan bahwa 50% kemampuan belajar seseorang ditentukan pada 4 tahun pertama dan membentuk 30% yang lain sebelum mencapai usia 8 tahun.

Pada (Masdudi, 2017) mengungkapkan bahwa kecerdasan majemuk adalah kemampuan menyelesaikan masalah untuk mendapatkan jawaban yang jelas dan mempelajari banyak hal dengan cepat dan efisien. Menurut Gardner, pada hakekatnya setiap anak ialah anak yang cerdas, setiap kecerdasan yang dimiliki akan dapat mengantarkan anak mencapai kesuksesan, (Yus, 2011). Pendidik atau guru perlu memfasilitasi setiap kecerdasan yang dimiliki anak dalam pembelajaran

dan kegiatan belajar, (Muti'ah, 2010) untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak pada aspek keaktifan dan kreatifitas anak, pada kurikulum 2013 telah dikembangkan dan terapkan pembelajaran 9 intelegensi yaitu : 1) kecerdasan verbal, 2) kecerdasan matematis, 3) kecerdasan spasial, 4) kecerdasan musikal, 5) kecerdasan kinestetik , 6) kecerdasan interpersonal, 7) kecerdasan intrapersonal, 8) kecerdasan natural, 9) kecerdasan eksistensial secara terprogram sesuai potensi masing-masing anak melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan bermain.

Bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya menurut Catron dan Allen (Sujiono, 2009). Dengan bermain, anak akan berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah ia ketahui. Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Dengan bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan dalam dirinya, baik itu aspek sosial, emosional, kognitif dan fisik-motoriknya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada lembaga Play Group Al Ishaqiyyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk, terdapat penyebab permasalahan yang terjadi terkait sulitnya penerapan kecerdasan

majemuk dalam proses belajar mengajar yaitu: 1). Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak, 2). Untuk mengurangi penggunaan buku dan majalah dalam proses pembelajaran di Play Group Al Ishaqiyyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk yang sesuai dengan prinsip belajar anak yaitu belajar sambil bermain.

Model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk adalah proses pembelajaran yang dilakukan disuatu lembaga pendidikan berdasarkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dan anak juga akan belajar dari pengalaman. Proses pembelajaran ini menggunakan teori *Intelligences* yang perlu dirancang dan disiapkan dengan baik sebelum proses pembelajaran dimulai. Penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam proses belajar peserta didik dirasa sangat efisien peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan menggunakan banyak metode sehingga mereka dapat memilih sesuai dengan apa yang mereka sukai. Dapat dilihat dalam penelitian yang dilakukan oleh (Muali, 2016) pembelajaran yang selama ini digunakan anak hanya diminta duduk mendengarkan penjelasan yang diberikan guru, model pembelajaran seperti ini akan nampak aman saja selama 20 menit pertama tetapi akan membosankan ketika ditengah tengah proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk anak akan mengeksplor kecerdasan yang ada pada dirinya dengan memilih permainan yang disukai dan dengan menggunakan metode ini guru akan dipermudah untuk mengidentifikasi kecerdasan apa yang dimiliki oleh anak. Pendapat lain juga mengungkapkan (Mahendra, 2020) kecerdasan majemuk

dapat diidentifikasi dengan bermain, bermain merupakan faktor yang sangat berpengaruh pada anak usia dini karena 6 aspek dapat diidentifikasi melalui bermain, sedangkan kecerdasan majemuk sangat penting untuk anak dimasa *Golden Age* karena pada usia ini anak akan berkembang dengan optimal apabila diberi stimulus yang tepat.

Melihat dari permasalahan yang ditemui dilapangan yakni kurangnya permainan sebagai sarana media pembelajaran bagi pembelajaran anak yang menyenangkan untuk menstimulasi kecerdasan majemuk. Maka peneliti membuat permainan yang diberi nama Kotak Pintar sebagai media yang menarik bagi anak-anak usia dini dan dapat membantu memberikan stimulasi bagi perkembangannya. Kotak Pintar merupakan suatu permainan dimana anak memainkan permainannya seperti permainan monopoli. Terdapat 9 kotak yang berisikan berbagai mainan yang dapat menstimulasi kecerdasan majemuk, anak berlari di kotak 2 kemudian membuka kotak kemudian mengambil salah satu permainan untuk di mainkan. Setelah bermain, anak tersebut berlari ke kotak kedua dan seterusnya hingga kotak ke 9. Pada saat bermain Kotak Pintar anak akan menemukan permainan yang mereka sukai yang terdapat disalah satu kotak anak boleh mengambil dan memainkan alat tersebut. Permainan ini dimainkan oleh satu orang anak hingga selesai, jika sudah ganti anak berikutnya hingga anak terakhir. Dengan menggunakan permainan Kotak Pintar ini guru dapat mengidentifikasi kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak dan guru dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak sehingga dapat memberikan informasi

kepada orang tua mengenai cara belajar anak sesuai dengan karakteristik kecerdasan yang dimiliki oleh anak.

B. Rumusan Masalah

Apakah melalui pengembangan media Kotak Pintar dapat mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini menggunakan media permainan Kotak Pintar.
2. Menciptakan permainan yang menarik bagi anak usia dini sebagai upaya pemaksimalan perkembangan kecerdasan majemuk

D. Manfaat Program

1. Bagi Mahasiswa

Bisa mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan yang dapat menjadi penunjang bagi guru untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini, dan juga sebagai bentuk pengabdian serta menjadikan media pembelajaran untuk modul pembelajaran.

2. Bagi Masyarakat dan para guru Play Group Al Ishaqiyyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk
 - a. Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak.

- b. Pendidik dapat mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak serta dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik masing-masing kecerdasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhilla, A., & Mahendra, S. (2020). MENGEMBANGKAN MULTIPLE INTELLIGENCES DENGAN BERMAIN PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Care*, 08(01), 1-10.
- Arsyad, L. (2017). perkembangan kecerdasan linguistik dan intrapersonal anak usia dini melalui bermain peran. *jurnal pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 29.
- Astuti, W. T. (2016). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman. *jurnal Pendidikan Madrasah*, 01, 256-276.
- Dina Nur'afifah, L. K. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Tari Kijang. *Edukid*, 16, 12-18.
- Handini, A. L. (2017). Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11, 215-225.
- Hasanah, U. (2016). pengembangan kecerdasan jamak pada anak usia dini. *Thufula*, 4, 1-23.
- Herwati, Y. (2020). Pengaruh Permainan Ludo Adventure terhadap kecerdasan naturalis anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 04, 416-425.

- Iswantiningtyas, V. (2016). Development Strategy Of Early Childhood Teachers Professionalism To Improve. *Proceeding International Conference on Education and Training*, (hal. 930-9032). malang.
- Kadek Suarca, S. I. (2005). Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*, 07, 85-92.
- Krobo, A. (2014). peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain peran. *jurnal pendidikan usia dini*, 08, 25-34.
- Layli, R. (2014). Peningkatan kecerdasan visual spasial anak melalui permainan maze. *jurnal pendidikan usia dini*, 08.
- Lestaringrum, A. (2015). Pemanfaatan Media Biji-bijian Sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Efektor*, 12-18.
- Luthfinadya , D., Wayan , S., & Afif , R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 06(01), 10-19.
- Mahendra, a. b. (2020). mengembangkan multiple intelligences dengan bermain pada anak usia dini. *jurnal care*, 1-10.
- Masdudi. (2017). Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 03.

- Muali, c. (2016). kontruksi strategi pembelajaran berbasis multiple intelligences sebagai upaya pemecahan masalah belajar. *jurnal pedagogik*, 1-12.
- Muti'ah, d. (2010). *PSIKOLOGI BERMAIN ANAK USIA DINI*. jakarta: Kencana.
- Noorlaila, i. (2010). *Panduan lengkap mengajar PAUD kreatif mendidik dan bermain bersama anak*. jakarta: pinus book publisher.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *jurnal obsesi*, 01, 1-11.
- Prasanti, D. (2018). penggunaan media komunikasi bagi remaja perempuan dalam pencarian informasi kesehatan. *Jurnal Lontar*, 06(01), 13-21.
- Rizki, D. A. (2019). Stimulasi Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Proyek. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 05(02), 1-5.
- Royani, M. S. (2016). mengembangkan kecerdasan interpersonal dan kepercayaan diri siswa melalui efektifitas model pembelajaran PBL. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 02, 106-115.
- Setyorini, R., Sandi, N., & Wibisono, Y. (2018). Peningkatan kecerdasan verbal linguistik anak usia dini melalui permainan "kotak pintar". *Jurnal Pendidikan Ismal anak Usia Dini*, 01, 122-140.
- Sidiq, U., choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sujiono, y. n. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. bengkulu: indeks.

Supartinag, F. D. (1981). pengembangan kecerdasan Interpersonal anak melalui permainan jeg-jegan pada anak usia 5-6 tahun . *journal of chemical information and modeling*.

Tobeli, E. (2010). model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dan penerapannya dalam proses pembelajaran anak usia dini. *e-jurnal Universitas Kristen Imanuel, 01*.

Ulfa. (2017). OPTIMALISASI PENGEMBANGAN MULTIPLE INTELLIGENCES PADA ANAK USIA DINI DI RA ALROSYID KENDAL DANDER BOJONEGORO. *Jurnal Program Studi PGRA, 03(02), 76-93*.

Violinda, Q. (2012). IMPLEMENTASI METODE SMART LEARNING SOLUTION BERDASAR TEORI MULTIPLE INTELIGENCE DALAM PENGEMBANGAN POTENSI ANAK USIA DINI. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, 01, 37-43*.

Yumarti, T. s. (2017). Meningkatkan kecerdasan Musiakl Melalui Bermain Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Serang Banten). *Jurnal Pendidkan dan Kajian Seni*.

Yus, a. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. jakarta: kencana.