

Permainan Kopi (Kotak Pintar) Untuk *Multiple Intelligence* Anak

Siti Makrifatun Nikmah ¹⁾, Veny Iswantiningtyas²⁾

¹⁾ PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
sitimakrifatunnikmah@gmail.com ¹⁾

²⁾ PG-PAUD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
venyunpkediri@ac.id ²⁾

ABSTRAK

Multiple Intelligences merupakan kecerdasan yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dengan cara yang berbeda-beda. Anak yang memiliki kecerdasan ini biasanya akan bertindak dengan terarah dan akan memperoleh manfaat dari masalah yang dihadapi saat itu. Untuk mengembangkan *multiple intelligence* pada anak usai dini di Indonesia beberapa sekolah sudah ada yang menerapkan berbagai macam model pembelajarannya. Cara menstimulasi *multiple intelligences* memiliki beberapa kendala yaitu pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, anak sebagai objek pembelajaran, sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran di sekolah cenderung mengoptimalkan kemampuan kognitif sementara untuk mengembangkan *multiple intelligences* belum banyak dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan *multiple intelligences* anak. Kopi merupakan akronim dari kata KO = Kotak, dan PI = Pintar. Kopi merupakan suatu kotak yang dimainkan oleh anak-anak, permainan kopi ini adalah seperti kita memainkan monopoli dimana anak nanti akan melompat melewati pola satu dengan pola berikutnya untuk membuka kotak yang berisikan perintah yang harus dilakukan anak. Kotak-kotak tersebut berisikan berbagai barang-barang yang dapat dimainkan oleh anak untuk menstimulasi *multiple intelligence*. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan KOPI perlu diberikan pada anak untuk menstimulasi *multiple intelligence*.

Kata Kunci: KOPI (Kotak Pintar), *Multiple Intelligences* Anak.

ABSTRACT

Multiple Intelligences The intelligence that a person has to deal with themselves in different ways. Children who have this intelligence will usually act with direction and will benefit from known problems at that time. To develop multiple intelligence in early childhood children in Indonesia, several schools have implemented various learning models. How to stimulate multiple intelligences has several obstacles, namely learning that is carried out is still centered on the teacher, children as learning objects, so it can be interpreted that learning in schools tends to optimize cognitive abilities while developing multiple intelligences has not been done much. Based on these problems, an innovative learning media is needed and can be used by Kindergarten teachers to develop children's multiple intelligences. Coffee is an acronym for the words KO = Box, and PI = Smart. Coffee is a box that is played by children, this coffee game is like we are playing monopoly where the child will jump through one pattern with the next pattern to open a box containing the instructions that the child has to do. The boxes contain various items that can be played by children to stimulate multiple intelligence. The research method used is literature study. The results of the study show that KOPI games need to be given to children to stimulate multiple intelligence.

Keywords: KOPI (Smart Box), Children's *Multiple Intelligences*.

PENDAHULUAN

Setiap anak manusia dilahirkan dengan membawa sejumlah potensi yang diwariskan dari generasi sebelumnya, potensi yang dimilikinya pun tidaklah sama walaupun mereka terlahir kembar. Anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, sebab anak tersebut memiliki *multiple intelligences*. Menurut Gardner (dalam Anita, 2014) pada hakikatnya seetiap anak merupakan anak yang cerdas dan kecerdasan yang mereka miliki akan dapat mengantarkan anak untuk mencapai kesuksesan. Guru perlu memfasilitasi pada setiap kecerdasan yang dimiliki anak dalam kegiatan belajar. Machali (2014) mengemukakan pada kurikulum 2013 telah memuat dimensi *multiple intelligences* dalam proses pembelajarannya, hal ini dapat dilihat dalam tiga hal pertama, pada pengembangan kompetensi yang terdiri dari empat kompetensi inti yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam rumpun kecerdasan majemuk masuk pada dimensi kecerdasan eksistensial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan linguistik, kecerdasan logical-mathematical, kecerdasan musikal, kecerdasan visual/spatial, *bodily-kinesthetic*, dan kecerdasan naturalis/Lingkungan. Kedua adalah pada pendekatan yang digunakan berupa pendekatan saintifik, meliputi; mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Ketiga yaitu pada sistem penilaian yang dilakukan berupa penilaian autentik. Secara terprogram sesuai potensi yang dimiliki oleh masing-masing anak melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan bermain.

Bermain merupakan metode pembelajaran yang paling tepat jika diterapkan untuk pembelajaran anak usia dini. Bermain adalah dunia anak-anak, dengan bermain anak akan merasa senang serta anak dapat belajar mencapai perkembangan. Jika anak dipaksa untuk belajar layaknya disekolah anak akan merasa jenuh. Dan tidak

seharusnya Anak Usia Dini dipaksa untuk berhitung, membaca, dan menulis sebagaimana dengan kemauan orang tua (Astuti, 2016). Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak tidak peduli dengan keadaan fisik dan psikis baik atau tidak semuanya dilakukan dengan senang, karena pada dasarnya bermain adalah kebutuhan anak. Mulyasa (2012) mengemukakan bahwa melalui bermain anak usia dini akan dapat mempelajari serta belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, menempatkan diri, bersosialisasi, toleransi, menata emosi, bekerjasama dan menunjang sportifitas. Lebih lanjut Mulyasa (2012) juga mengungkapkan bermain juga akan dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan keterampilan motorik. Oleh sebab itu, dapat kita ketahui bersama bahwa dengan bermain mereka akan mempelajari banyak hal.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sumaliwati, dkk (2015) bahwa penerapan metode bermain menggunakan media kotak huruf dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan serta berbicara. Rakimawati, dkk (2018) membuktikan bahwa untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dapat menggunakan *kirigami* yakni suatu kegiatan menggambar berbentuk garis lurus, melipat karton manila, selanjutnya menggunting berbentuk gambar sesuai dengan tema tertentu selanjutnya menempel gambar menjadi lipatan 3 dimensi. Selain itu Damayanti, dkk (2018) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini dapat dikembangkan dengan bermain peran makro bebas dimana anak menentukan sendiri peran yang akan dimainkan. Lebih lanjut Lestaringrum dan Handini (2015) melalui hasil penelitiannya membuktikan bahwa permainan tradisional congklak yang di terapkan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun meskipun memerlukan pengelolaan lingkungan yang lebih baik terbukti efektif untuk mengembangkan kecerdasan logis matematis. Yuningsih (2015) adanya peningkatan kecerdasan

kinestetik pada anak usia dini melalui penerapan tari minang yang telah dirancang penggunaannya yang di sesuaikan kurikulum sekolah. Suhartini dan Laela (2018) bentuk upaya guru dalam meningkatkan kecerdasan naturalistik anak usia dini dapat dilakukan dengan membuat suatu racangan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui melakukan pengenalan hewan. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya, dkk (2017) kecerdasan musikal anak usia dini dapat di tingkatkan dengan cara guru menyajikan bermain SIANIDA (suara, irama dan nada) dalam pembelajaran yang dikemas secara apik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, maka diperlukan suatu media atau permainan dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usai dini. Media yang diperlukan dalam pembelajaran harus dapat berupa alat permainan edukatif yang akan mampu mengembangkan *multiple intelligences* anak usai dini. Permainan yang akan di ciptakan yaitu permainan KOPI (kotak pintar), melalui permainan KOPI ini peneliti membuat suatu rancangan kemudian mengembangkan permainan KOPI menjadi permainan edukatif yang khususnya dapat digunakan untuk menstimulasi *multiple intelligences* anak usai dini.

METODE

Desain dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka. Prastowo (2012) mengungkapkan bahwa pengumpulan informasi ilmiah dengan bantuan berbagai macam sumber yang ada berupa teori-teori, metode yang berbentuk jurnal, buku, catatan, dan dokumen yang ada di perpustakaan merupakan tujuan dari studi pustaka. Sumber penelitian ini berasal dari jurnal, buku, dan hasil penelitian. Oleh sebab itu, penelitian ini berisi tentang pustaka,

identifikasi teori, penemuan dan informasi tentang pokok bahasan penelitian yang sedang dikaji.

PEMBAHASAN

Tahun 1983 Howard Gardner memperkenalkan tentang *Multiple Intelligences* atau kecerdasan majemuk. Gardner berpendapat bahwa kecerdasan majemuk melebihi dari IQ (*Intelligence Quotient*). Penilaian kecerdasan menggunakan konsep *Multiple Intelligences* tidak terpaku pada skor yang didapat, melainkan dengan melihat bagaimana anak menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan serta bagaimana anak menemukan permasalahan baru untuk diselesaikan. Kecerdasan pada anak memiliki indikator yang berbeda pada setiap kecerdasannya. Penilaian terhadap kecerdasan majemuk dapat diidentifikasi melalui perilaku, kepekaan, sesuatu yang menonjol pada anak, sikap, reaksi spontan, dan kepekaan. *Multiple Intelligences* dibagi menjadi beberapa kecerdasan yaitu :

1. Kecerdasan Verbal-Linguistik

Kecerdasan verbal-Linguistik menunjukkan kecerdasannya dengan kepekaan seseorang pada suara, bahasa, struktur makna, dan fungsi kata. Anak yang memiliki kecerdasan Verbal-Linguistik lebih senang berkomunikasi dengan tulisan dan berbicara. Cara belajar anak yang memiliki kecerdasan Verbal-Linguistik dengan cara melihat tulisan, mengucapkan, mendengarkan, Afdhilla dan Mahendra (2020).

2. Kecerdasan Logis-Matematis

Hasanah (2016) mengatakan bahwa kecerdasan Logis-Matematis adalah kemampuan dalam mengolah angka, menyusun hipotesis dan proposisi. Anak dengan kecerdasan Logis-Matematis biasanya memiliki kemampuan berfikir kritis dan cenderung kaku. Maka

melihat kemampuan anak yang memiliki kecerdasan Logis-Matematis metode pembelajaran yang guru gunakan adalah mengajak anak untuk bermain puzzle, sempoa, computer, catur, dan lain lain.

3. Kecerdasan Musikal.

Kecerdasan musikal adalah kemampuan anak dalam bidang musik. Biasanya anak yang memiliki kecerdasanmusikal mereka lebih sensitif terhadap nada, suara, melodi, irama, dan suara, Marpaung (2017). Selain itu Marpaung (2017) mengungkapkan kecerdasan musikal merupakan kecerdasan yang menangani bentuk-bentuk musik dengan cara menikmati musik, membedakan musik, mengubah musik, serta mengekspresikan musik. Kegiatan yang sesuai untuk mengembangkan kecerdasan musikal adalah mendengarkan musik dan bermain musik.

4. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan anak dalam berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Kecerdasan Intrapersonal juga disebut dengan kecerdasan sosial yaitu kemampuan seseorang untuk membangun hubungan dan mempertahankan hubungan sosialnya (Damayanti dkk, 2018).

5. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal memiliki arti kemampuan anak dalam memahami dirinya sendiri dan memahami perasaannya sendiri (Amalia, 2018). Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal biasanya akan memiliki kepribadian introvert atau tertutup. Kecerdasan ini berbanding terbalik dengan kecerdasan interpersonal.

6. Kecerdasan visual-spasial

Kecerdasan visual-psasial adalah kecerdasan pada anak dalam memaknai dunia visual-spasial seperti

mendesain bangunan, dekorasi, dan seni. Untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial adalah menggunakan metode bermain warna, menggambardengan berbagai media, dan kegiatan mencoret, bermain balok. Afdhilla dan Mahendra, (2020).

7. Kecerdasan kinestetik

Kemampuan seseorang menggabungkan pikiran dan fisik sehingga tercipta gerakan yang sempurna. Atau bisa diartikan dengan penggunaan seluruh bagian tubuh secara fisik dalam memecahkan masalah (Yuningsih, 2015).

8. Kecerdasan Naturalis

Seseorang yang memiliki kecerdasan Natularis biasanya akan menyukai tumbuhan dan hewan, mengelompokan fauna dan flora, menjaga lingkungan, menganalisis persamaan dan perbedaan Afdhilla dan Mahendra ,(2020).

9. Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan eksistensial juga biasa disebut dengan kecerdasan spiritual. Yaitu kemampuan memahami tentang sistem buatan manusia dan sistem buatan alam, Marpaung, (2017).

Multiple Intelligenses pada awalnya dianggap perpengaruh pada perkembangan anak. Setelah Gardner mengemukakan teori tentang Multiple Intelligences yang memiliki asumsi bahwa anak yang cenderung pendiam, banyak bergerak, banyak bicara dikategorikan sebagai anak yang nakal atau bahkan sampai dikatakan berkelainan. Padahal anak yang memiliki ciri diatas adalah anak yang termasuk cerdas. Untuk menemukan kecerdasan pada anak bisa dilihat dengan kenakalanyang dibuat anak tersebut.kita bisa mengamati anak tersebut perilaku apa yang paling menonjol. Berbagai kegiatan dibuat untuk merangsang kecenderungan apa yang ada pada anak tersebut. Pendidikan yang berbasis Multile

Intelligences akan memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk anak serta menumbuhkan kecerdasan yang dimiliki anak. Strategi yang digunakan pendidik untuk mengembangkan kecerdasan anak dapat berdampak langsung pada perkembangan anak. Jika salah satu aspek perkembangan mengalami keterlambatan maka akan mempengaruhi aspek perkembangan yang lain. Oleh sebab itu orang tua dan pendidik sebaiknya menaruh perhatian yang lebih pada seluruh spektrum perkembangan anak. Dengan menerapkan konsep Multiple Intelligences (Afdhilla BA, Mahendra SA. 2020). Selain itu Masdudi (2017) mengatakan bahwa keberhasilan pendidikan seorang anak dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang guru siapkan. Jika guru memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan anak maka seluruh perkembangan anak akan berkembang baik, begitu sebaliknya.

Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya adalah tujuan dari bermain. Anak akan berkreasi untuk menemukan permasalahan baru dalam hidup melalui bermain baik bermain menggunakan alat maupun tanpa alat. Pendapat (Budiarti E, 2007) mengungkapkan bermain bagi anak adalah satu hal yang bermakna. Ketika bermain anak akan mengembangkan dirinya dalam berbagai hal yang baru. Pendapat lain (Bachtiar MY, 2017) bermain adalah kegiatan yang lazim yang dilakukan anak. Setiap anak akan melewati fase perkembangan melalui bermain. Sementara itu hubungan antara bermain dengan Multiple intelligences pada anak adalah seluruh aspek kecerdasan anak akan nampak dengan anak bermain. Baik bermain dengan alat main ataupun tidak dengan alat main

Peneliti memberikan nama pada permainan tersebut yaitu "KOPI". KOPI sendiri merupakan sebuah akronim dari kata Ko = kotak, dan PI = pintar. Permainan ini digunakan untuk mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini dan tetap terpusat pada aspek perkembangan Anak Usia Dini. Untuk

pembuatan media kopi kita memerlukan beberapa bahan yaitu: 1) Sablon alas yang bergambar pola monopoli. 2) Kotak yang berisikan perintah untuk anak. Berikut cara membuat permainan KOPI : 1) Menyiapkan desain pola untuk alas permainan kopi yang bergambar pola. 2) Cetak desain pola alas dari KOPI. 3) Siapkan kotak kardus bekas atau kayu, 4) lalu, kotak atau kayu tersebut diberi 8 perintah tentang *multiple intelligences* yang mengacu pada enam aspek perkembangan anak. 5) Kemudian kotak beri hiasan semerai mungkin untuk menarik anak supaya bermain. Cara memainkannya ini sama seperti kita bermain monopoli tetapi dengan ukuran yang besar. Anak akan melompati pola satu dan berpindah ke pola berikutnya sampai berhenti pada kotak yang didalamnya terdapat perintah yang harus dikerjakan anak saat itu juga. Kotak-kotak tersebut berisikan berbagai barang-barang yang dapat dimainkan oleh anak untuk menstimulasi *multiple intelligence*.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan, peneliti memperoleh suatu fakta yaitu *multiple intelligences* anak usia dini dapat dikembangkan dengan cara bermain. Bermain merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini. Saat anak bermain terdapat beberapa aspek yang mengalami perkembangan yaitu kognitif, sosial emosional, motorik halus dan kasar, bahasa dan kreativitas. dari aspek tersebut dapat meningkatkan *multiple intelligences*. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan permainan KOPI sebagai salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan *multiple intelligences* pada anak usia dini.

REFERENSI

- Afdhilla AB, dan Mahendra SA. (2020). Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini .Jurnal Care. Children Advisory Research and Education. 8 (1), 1-10.
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/6869/2773>
- Amalia R. 2018. Model dan strategi Pembelajaran Dalam Mengembangkan Multiple Intelligences Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*.6, (2), 1-22.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/4772>
- Anita, Yus.(2014). Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Astuti WT. (2016). Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Nganglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. 1 (2), 259.
<http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/JPM/article/view/1211/1104>
- Bachtiar MY. 2017. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Pada Anak kelas A Di TK Buah Hati Kota Makasar. *Jurnal pendidikan Anak*. 3 (02) 139-155.
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/1618/1273#>
- Budiarti E. 2007. Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 36 (2) 96-103
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/531>
- Damayanti R, Handini M, Hapidin H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.2 (1), 34-44.
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5/5>
- Hamzah A. 2009. Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Terhadap Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. (vol 4 no. (2) hal. 252-261)
<http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/tadris/article/view/256/247>
- Hasanah U. 2016. Pengembangan Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. 4, (1), 1-23.
<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/1938>
- Lestaringrum A dan Handini M. (2017). Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 2 (2), 215-225.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/4894/4067>

- Machali, Imam. (2014). Dimensi Kecerdasan Majemuk dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Insania*, 19 (1), 21-45. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/462>
- Marpaung J. (2017). Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak (Influences of Caring Parenting On Multiple Intelligence). *Jurnal KOPASTA: Konseling Pancawaskita*. 4, (1), 7-15. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1118>
- Masdudi. 2017. Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3 (32) 1-27 <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/1362>
- Prasetya Y, Chulwah D, Mubarakah N, Iswantiningtyas V. (2017). Pengaruh Berain SIANIDA (Suara, Irama dan Nada) Terhadap Kecerdasan Musik Anak Usia Dini. *Jurnal Indria; Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*.2, (2), 68-79. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/article/view/56-67/pdf>
- Pratama AT, Corebima AD. 2015. Hubungan Intelligences Quotient (IQ) Terhadap Capaian Prestasi Belajar Biologi SMA Kota Medan. *Jurnal Biology Science & Education. Jurnal Biology Science & Education*. Vol 4 no (2) hal 1-12 <https://core.ac.uk/download/pdf/229361318.pdf>
- Prima E. 2017. *Penerapan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*. Yin Yang. Vol 12 No(2). Hal 220-221 https://www.researchgate.net/publication/333821110_PENERAPAN_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI_BERBASIS_KECE RDASAN_MAJEMUK_MULTIPLEINTELLIGENCES
- Rakimahwati, Lestari A, Hartati, S. (2018) Pengaruh Kirigami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2, (1), 102 – 110). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/13/12>
- Sumaliwati, Hery N, dkk (2015) Penerapan Metode Bermain dengan Media Kotal Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 3 (1), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/5886/4240>
- Suhartini Y dan Laela. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2, (1), 45-53. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/6/6>



Yuliningsih Restu. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang (Penelitian Tindakan Kelompok B1 di TK Negeri 01 Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun 2015). *Jurnal Pendidika Usia Dini*. 9, (2), 233-250.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3503/2509>