

Pengembangan Permainan Kopi (Kotak Pintar) untuk Mengidentifikasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini 3-4 Tahun

Siti Makrifatun Nikmah¹, Epritha Kurnia Wati², Isfauzi Hadi Nugroho³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

sitimakrifatunnikmah@gmail.com¹, Epritha@unpkediri.ac.id²,
isfauzi@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Essentially, every child is intelligent and possesses different types of intelligences. There are 9 intelligences that children have. Educators need to facilitate each intelligence that children possess to aid their growth and development. This study is based on findings from researchers at Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari, which highlighted suboptimal use of learning media to identify multiple intelligences in children, as well as reduced utilization of books and magazines in the learning process at Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari. Consequently, the researchers conducted a study titled "Development Of Kopi Game (Smart Box) To Identify Multiple Intelligences In Early Childhood Aged 3-4 Years". The aim of this research is to identify multiple intelligences in children at Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari using the KOTAK PINTAR game. This study employed a qualitative descriptive research method, including observations, interviews, and documentation. Based on the conducted research, it was found that through observations, interviews, and assessments during limited trials, the KOPI (Kotak Pintar) media was deemed suitable for identifying multiple intelligences.

Keywords: multiple intelligences, early childhood, play

ABSTRAK

Pada hakikatnya setiap anak itu cerdas, serta memiliki kecerdasan yang berbeda. Ada 9 kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Pendidik perlu memfasilitasi setiap kecerdasan yang dimiliki anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Kajian ini berdasarkan temuan peneliti di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari, yaitu : Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak, mengurangi penggunaan buku dan majalah pada proses pembelajaran di Play group Al Ishaqiyah Banjarsari. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan mengambil judul "Pengembangan Permainan Kopi (Kotak Pintar) untuk Mengidentifikasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini 3-4 Tahun". Tujuan dari penelitian adalah untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak di play group Al Ishaqiyah Banjarsari dengan menggunakan permainan KOTAK PINTAR. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dengan melaksanakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, diketahui dari hasil observasi, wawancara, dan penilaian ketika uji coba terbatas media KOPI (Kotak Pintar) layak digunakan untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk.

Kata Kunci: kecerdasan majemuk, anak usia dini, bermain



PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan anak usia dini (Iswantiningtyas, 2016). Fokusnya adalah mempersiapkan anak-anak agar siap belajar di jenjang berikutnya dan mengoptimalkan potensi perkembangan yang pesat pada usia dini (Muti'ah, 2010). Penelitian yang dilakukan oleh Osbon menunjukkan bahwa sekitar 50% kecerdasan orang dewasa telah terbentuk saat anak berusia 4 tahun, sementara sisanya berkembang di tahun-tahun berikutnya (Muti'ah, 2010). Pentingnya konsep kecerdasan majemuk juga ditekankan (Masdudi, 2017). Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda, sehingga pendidik harus memfasilitasi kecerdasan anak dalam proses pembelajaran (Yus, 2011). Kurikulum 2013 telah mengintegrasikan 9 jenis kecerdasan dalam pembelajaran (Muti'ah, 2010) 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. Bermain memegang peran sentral dalam perkembangan anak (Sujiono, 2009). Melalui bermain, anak-anak dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan, termasuk sosial, emosional, kognitif, dan fisik-motorik (Sujiono, 2009). Namun, dalam penerapannya, Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk menghadapi kendala dalam menerapkan konsep kecerdasan majemuk akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran dan buku dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi, diperkenalkan model pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk, seperti penggunaan permainan "Kotak Pintar". Permainan ini dirancang untuk menstimulasi kecerdasan anak secara menyenangkan dan membantu guru mengidentifikasi kecerdasan individu setiap anak guna mengoptimalkan proses pembelajaran.

Usia dini (0-6 tahun) adalah masa penting bagi anak karena pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak usia dini mengalami perkembangan holistik yang meliputi aspek emosional, sosial, intelektual, dan kognitif (Pebriana, 2017). Setiap usia memiliki tahap perkembangan sendiri dan setiap anak memiliki perkembangan yang beragam. Perkembangan sebelumnya menjadi dasar pada perkembangan berikutnya, dan perkembangan anak bersifat kumulatif. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang sesuai selama lima tahun pertama kehidupan anak, karena hal ini akan mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk membantu memahami kecerdasan anak dan mengidentifikasi potensi kecerdasannya sejak dini, sehingga metode pembelajaran dan stimulasi yang diberikan dapat disesuaikan dengan kecerdasan yang dimiliki anak (Pebriana, 2017).

Kecerdasan majemuk adalah konsep yang menggambarkan bahwa manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan yang berbeda, seperti kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, kinestetik, musikal,



interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan spiritual (Hasanah, 2016). Kecerdasan ini memungkinkan individu untuk menyelesaikan masalah, berkomunikasi, berinteraksi, menciptakan, dan menghadapi kehidupan dengan lebih baik. Setiap anak memiliki potensi berbeda dalam masing-masing jenis kecerdasan, dan penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengidentifikasi dan mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak sejak dini (Masduki, 2017). Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain, anak dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasannya. Bermain peran, bermain dengan angka, atau bermain musik angklung, misalnya, dapat membantu mengidentifikasi dan meningkatkan kecerdasan linguistik, logika matematika, musikal, dan lainnya pada anak (Dina Nur'afifah, 2019; Yumarti, 2017). Selain itu, stimulasi bermain yang tepat juga dapat membantu anak mengembangkan kecerdasan kinestetik, visual spasial, naturalis, dan lainnya. Misalnya, permainan ludo adventure membantu dalam mengembangkan kecerdasan naturalis dengan memahami pentingnya menjaga lingkungan dan hidup berdampingan dengan makhluk hidup lainnya (Herwati, 2020). Permainan maze dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak (Layli, 2014), sementara bermain dengan biji-bijian membantu mengidentifikasi kecerdasan logis matematis (Lestaringrum, 2015). Secara keseluruhan, bermain menjadi cara efektif dalam mengoptimalkan potensi kecerdasan anak usia dini, dan pendidik serta orang tua memiliki peran penting dalam memfasilitasi kegiatan bermain yang sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak.

Penulis memperhatikan permasalahan yang dihadapi pendidik di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk, dan sebagai respons, ia menciptakan permainan "Kotak Pintar" dengan tujuan mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini. Permainan ini merupakan sebuah inovasi yang menggunakan media belajar untuk membantu pendidik dalam mengidentifikasi kecerdasan anak. Desain permainan Kotak Pintar mengadaptasi konsep permainan monopoli dengan kotak-kotak yang berisi tulisan dan media belajar untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak pada angka-angka tertentu. Tujuan dari media ini adalah untuk memberikan pendidik lebih banyak kreativitas dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak.

Manfaat Program bagi Mahasiswa program ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan yang menyenangkan sebagai penunjang bagi guru dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini. Selain itu, program ini juga berfungsi sebagai bentuk pengabdian dan dapat dijadikan materi dalam modul pembelajaran. Bagi Masyarakat dan para guru Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk program ini bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak. Para pendidik akan dapat mengidentifikasi kecerdasan

majemuk anak serta menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik masing-masing kecerdasan.

METODE

Menurut sugiyono dalam (Prasanti, 2018) Metode penelitian kualitatif merupakan suatu studi yang digunakan untuk mengkaji subyek-subyek alami di mana peneliti adalah instrumen utama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mengkaji subyek-subyek alami dengan peneliti sebagai instrumen utama. Kegiatan permainan "Kotak Pintar" digunakan untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk. Subjek penelitian meliputi guru dan murid, sedangkan objek penelitiannya adalah permainan "Kotak Pintar" untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak usia dini 3-4 tahun di lembaga tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan termasuk lembar observasi anak, lembar instrumen wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif, melalui reduksi data dan tampilan data untuk menarik kesimpulan yang akurat. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memverifikasi hasil dari berbagai sumber, format, dan periode waktu yang berbeda. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini menggunakan media permainan "Kotak Pintar". Penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap anak-anak di lembaga tersebut. Hasil observasi sebelum penggunaan media Kotak Pintar menunjukkan karakteristik kecerdasan yang dimiliki anak, seperti kecerdasan linguistik, logis matematis, kinestetik, visual spasial, interpersonal, intrapersonal, musikal, naturalis, dan spiritual.

Tabel 1. Hasil Obsersvati sebelum penggunaan media KOPI (Kotak Pintar)

No	Kecerdasan	Indikator	Sampel anak				
			A	B	C	D	E
1	Kecerdasan Linguistik	Anak yang memiliki kecerdasan linguistik banyak bicara, suka bercerita, pandai melucu dengan kata-kata.	MB	BB	BB	MB	BB
		Anak dapat bermain dengan huruf-huruf, menukar huruf, mencocokkan huruf, menebak kata dan kegiatan bermain yang melibatkan bahasa.	MB	MB	BB	BB	BB
		Anak menyukai buku	MB	BB	MB	BB	BB

2	Kecerdasan Logis matematis	Anak yang memiliki kecerdasan logis matematis menyukai angka,	BB	BB	BB	MB	BB
		Anak yang memiliki kecerdasan logis matematis dapat menyelesaikan masalah secara logis,	BB	MB	BB	BB	BB
		Anak selalu aktif bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	MB	MB	MB	BB	BB
		Anak menyukai kegiatan mengurutkan, menyusun, membedakan.	BB	MB	BB	BB	BB
3	Kecerdasan kinestetik	Anak aktif bergerak	MB	MB	BB	MB	MB
		Anak mampu mengkoordinasi gerakan anggota tubuh,	MB	BB	MB	MB	MB
		Anak memahami mengontrol dan menggunakan tubuh untuk memulai kegiatan	MB	BB	BB	MB	MB

No	Kecerdasan	Indikator	Sampel anak				
			A	B	C	D	E
4	Kecerdasan visual spasial	Anak dapat mengoperasikan gambar secara detail,	BB	BB	MB	MB	BB
		Mampu menggambarkan betuk dalam pikirannya,	BB	BB	MB	MB	BB
		Dapat mengenali lokasi dan tempat tertentu dengan memperhatikan gambaran yang ada,	BB	BB	MB	MB	BB
		Anak memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi.	BB	MB	MB	MB	MB
5	Kecerdasan interpersonal	Mampu bersosialisasi,	MB	MB	BB	MB	BB
		Mampu berkomunikasi dengan baik,	MB	MB	BB	MB	BB
		Dapat menarik perhatian orang lain,	MB	BB	BB	MB	BB
		Dapat bekerja sama.	MB	BB	BB	MB	BB
6	Kecerdasan intra personal	Anak mempunyai rasa kepekaan dengan teman sebayanya.	MB	BB	BB	BB	MB
		Kamampuan anak dalam mengkoordinasi teman sebayanya.	BB	BB	MB	MB	MB
		Kemampuan anak dalam memberikan motivasi kepada temannya	BB	BB	MB	BB	MB
		Bersikap ramah	MB	MB	MB	MB	MB
		anak mudah bekerja sama dengan orang lain	BB	BB	MB	BB	MB

7	Kecerdasan musikal	Anak menyukai alat musik	MB	BB	BB	BB	BB
		senang terlibat dengan musik seperti drum band atau paduan suara,	BB	BB	BB	BB	BB
		bermain alat musik modern atau tradisional.	BB	MB	BB	BB	BB
8	Kecerdasan naturalis	menyukai hewan peliharaan	MB	MB	BB	BB	BB
		berprestasi dalam pelajaran ipa	BB	BB	BB	BB	BB
		menikmati jalan-jalan ditempat terbuka	MB	MB	BB	BB	BB
		menghabiskan waktu di alam	BB	BB	BB	BB	BB
		menyukai kegiatan berkebun dan merawat binatang	BB	MB	BB	BB	BB

No	Kecerdasan	Indikator	Sampel anak				
			A	B	C	D	E
9		kecenderungan anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang hakikat sesuatu, tujuan sesuatu, dan manfaat sesuatu	B B	MB	BB	BB	BB
		Anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pendidik tentang berbagai hal yang dirasakan, diimpikan, dan dipikirkannya	B B	MB	BB	BB	BB
		reaksi anak yang relatif terkendali terhadap peristiwa yang dialaminya, belajar mengambil hikmah dari suatu peristiwa	B B	MB	BB	BB	BB

Keterangan :

BB = Belum Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BSB = Berkembang Sangat Baik

Setelah penggunaan media Kotak Pintar, pendidik dapat mengidentifikasi kecerdasan anak dengan lebih baik, dan media ini membantu dalam pengembangan pembelajaran berbasis sentra sesuai prinsip pembelajaran PAUD. Namun, pemanfaatan media pembelajaran di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari masih belum maksimal karena durasi pembelajaran yang terbatas. Selain itu, penelitian juga menunjukkan perubahan dalam karakteristik kecerdasan anak setelah menggunakan media Kotak Pintar.

Tabel 2. Hasil Observasi sesudah penggunaan media KOPI (Kotak Pintar)

No	Kecerdasan	Indikator	Sampel anak				
			A	B	C	D	E

1	Kecerdasan Linguistik	Anak yang memiliki kecerdasan linguistik banyak bicara, suka bercerita, pandai melucu dengan kata-kata.	BSH	MB	MB	BSH	MB
		Anak dapat bermain dengan huruf-huruf, menukar huruf, mencocokkan huruf, menebak kata dan kegiatan bermain yang melibatkan bahasa.	BSH	BSH	BSH	MB	MB
		Anak menyukai buku	BSH	BSH	BSH	MB	MB
2	Kecerdasan Logis matematis	Anak yang memiliki kecerdasan logis matematis menyukai angka,	BSH	BSH	MB	BSH	MB
		Anak yang memiliki kecerdasan logis matematis dapat menyelesaikan masalah secara logis,	MB	BSH	MB	MB	MB
		Anak selalu aktif bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	BSH	BSH	BSH	MB	MB
			Sampel anak				
No	Kecerdasan	Indikator	A	B	C	D	E
3	Kecerdasan kinestetik	Anak menyukai kegiatan mengurutkan, menyusun, membedakan.	MB	BSH	MB	MB	MB
		Anak aktif bergerak	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
		Anak mampu mengkoordinasi gerakan anggota tubuh,	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
		Anak memahami mengontrol dan penggunaan tubuh untuk memulai kegiatan	BSH	MB	MB	BSH	BSH
4	Kecerdasan visual spasial	Anak dapat mengoperasikan gambar secara detail,	BSH	MB	BB	BSH	MB
		Mampu menggambarkan betuk dalam pikirannya,	MB	MB	BSH	BSH	MB
		Dapat mengenali lokasi dan tempat tertentu dengan memperhatikan gambaran yang ada,	MB	MB	BSH	BSH	BSH
		kreatifitas dan imajinasi yang tinggi.	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Kecerdasan interpersonal	Mampu bersosialisasi,	BSH	BSH	MB	BSH	MB
		Mampu berkomunikasi dengan baik,	BSH	BSH	MB	BSH	MB
		Dapat menarik perhatian oranglain,	BSH	MB	MB	MB	BSH
		Dapat bekerja sama.	BSH	MB	MB	MB	BSH
6	Kecerdasan intra personal	Anak mempunyai rasa kepekaan dengan teman sebayanya.	BSH	MB	BSH	BSH	BSH

		Kemampuan anak dalam mengkoordinasi teman sebayanya.	MB	MB	BSH	BSH	BSH
		Kemampuan anak dalam memberikan motivasi kepada temannya	MB	MB	BSH	BSH	BSH
		Bersikap ramah	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		anak mudah bekerja sama dengan orang lain	MB	MB	BSH	MB	MB
7	Kecerdasan musikal	Anak menyukai alat musik	MB	MB	BSH	BSH	BSH
		senang terlibat dengan musik seperti drum band atau paduan suara,	BSH	MB	MB	MB	MB
		bermain alat musik modern atau tradisional.	MB	MB	MB	MB	MB
8	Kecerdasan naturalis	menyukai hewan peliharaan	MB	MB	BB	BB	BB
		berprestasi dalam pelajaran ipa	BB	BB	BB	BB	BB
		menikmati jalan-jalan ditempat terbuka	MB	MB	BB	BB	BB
		menghabiskan waktu di alam	BB	BB	BB	BB	BB
		menyukai kegiatan berkebun dan merawat binatang	BB	MB	BB	BB	BB
No	Kecerdasan	Indikator	Sampel anak				
			A	B	C	D	E
9	Kecerdasan spiritual	kecenderungan anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang hakikat sesuatu, tujuan sesuatu, dan manfaat sesuatu	BB	MB	BB	BB	BB
		Anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pendidik tentang berbagai hal yang dirasakan, diimpikan, dan dipikirkannya	BB	MB	BB	BB	BB
		reaksi anak yang relatif terkendali terhadap peristiwa yang dialaminya, belajar mengambil hikmah dari suatu peristiwa	BB	MB	BB	BB	BB

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, proses pembelajaran di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari sudah mengikuti prinsip pembelajaran PAUD dengan bermain seraya belajar. Namun, masih terdapat kebutuhan untuk lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang mendukung identifikasi kecerdasan majemuk anak. Dengan penggunaan media Kotak Pintar, pendidik dapat lebih baik dalam mengidentifikasi kecerdasan anak berdasarkan aktivitas bermain mereka.

Tabel 3 Hasil wawancara peneliti dengan pendidik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran yang selama ini diterapkan?	Bu Ulfa : pembelajaran berbasis sentra yang disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. Bu Diyah : pembelajaran di Play group Al Ishaqiyah Bnajarsari berbasis sentra. Terdapat 5 sentra yang digunakan
2	Apakah sudah memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal?	Bu Ulfa : Pada proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum maksimal Bu Diyah : belum, karena kurangnya persiapan yang dilakukan guru.
3	Sudahkah menerapkan pembelajaran sesuai dengan prinsip paud ?	Bu Ulfa : Sudah, Play Group Al Ishaqiyah sudah menerpkan pembelajaran sesuai dengan prinsip paud yaitu bermain seraya belajar, belajar seraya bermain. Bu Diyah : sudah, anak dibebaskan memilih permainan atau kegiatan yang telah disiapkan.
4	Bagaimana cara guru mengidentifikasi kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh anak selama ini?	Bu Ulfa : hanya mengamati tingkah laku dan kegiatan anak di sekolah saja karena kurangnya media untuk mengidentifikasi kecedasan. Bu Diyah :Pendiidk Play Group al Ishaqiyah melakukan penilaian berdasarkan catatan anekdot, hasil karya, ceklis. Tetapi dirasa pendidik kurang maksimal dengan adanya penilaian ini seharusnya diimbangi media pembelajaran yang mendukung.

Peneliti melakukan penelitian di Play Group Al Ishaqiyah Banjarsari Ngronggot Nganjuk untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak usia dini 3-4 tahun. Langkahnya meliputi observasi awal, wawancara dengan pendidik, dan penggunaan media kotak pintar sebagai alat identifikasi kecerdasan. Hasilnya menunjukkan potensi untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran di lembaga dan mengurangi penggunaan buku. Pendidik juga dapat mengidentifikasi kecerdasan anak dan menilai kemajuan dengan media kotak pintar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang kurang maksimal, mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak, dan mengurangi penggunaan buku serta majalah dalam sesuai prinsip pembelajaran PAUD. Media kotak pintar didesain sesuai prinsip bermain seraya belajar dan merupakan inovasi dari permainan monopoli dengan 9 kotak berisi media pembelajaran yang mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak. Hasil penelitian menunjukkan media kotak pintar dapat digunakan untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak.

Saran pemanfaatan media kotak pintar untuk peneliti mengembangkan inovasi baru dan alat pendukung untuk mengidentifikasi kecerdasan majemuk anak usia dini. Untuk pendidik Memanfaatkan media kotak pintar untuk mengidentifikasi kecerdasan anak dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai prinsip PAUD, yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

DAFTAR RUJUKAN

- Dina Nur'afifah, L. K. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Tari Kijang. *Edukid*, 16, 12-18.
- 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.
- 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.
- Masdudi. (2017). Konsep Pembelajaran Multiple Intelligences Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 03.
- Muti'ah, d. (2010). *PSIKOLOGI BERMAIN ANAK USIA DINI*. jakarta: Kencana.
- 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.
- Sujiono, y. n. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. bengkulu: indeks.
- Yumarti, T. s. (2017). Meningkatkan kecerdasan Musial Melalui Bermain Angklung (Penelitian Tindakan Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Serang Banten). *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*.
- Yus, a. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. jakarta: kencana.