

Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Menggunakan Media Boneka Tangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Kausar

Lanny Suryani Siregar¹, Lia Roaina², Yassinta Amarisa³, Zahrawani⁴,
Masganti Sit⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

e-mail: lanny0308212027@uinsu.ac.id¹, roaina0308213049@uinsu.ac.id²,
yassinta0308212047@uinsu.ac.id³, Zahrawani367nst@uinsu.ac.id⁴,
masganti@uinsu.ac.id⁵

Abstrak

Di TK Al Kausar Learning Media, penelitian ini menggunakan Media Boneka Tangan. Informasi intrapersonal dalam bahasa Inggris adalah Self-shrewd atau canny self yang berarti seseorang tahu bagaimana menyampaikan dirinya dalam menjalani rutinitas sehari-hari. Aktivitas kelas digunakan sebagai teknik dalam tinjauan ini. Siswa akan belajar cara berbicara satu sama lain menggunakan boneka jari, sehingga jarak di antara mereka mungkin akan terasa nyaman. Boneka tangan semakin banyak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan interpersonal anak-anak, menurut penelitian ini.

Kata kunci: *Kecerdasan Intrapersonal, Boneka Tangan*

Abstract

At TK Al Kausar Learning Media, this study makes use of Hand Puppet Media. Intrapersonal information in English is Self-shrewd or canny self which implies somebody knows how to convey themselves in carrying on with their day to day routines. Homeroom activity is utilized as a technique in this review. Understudies will figure out how to speak with one another using finger manikins, so the distance between them is probably going to get comfortable. Hand puppets are increasingly being used as a learning tool to improve children's interpersonal skills, according to this study.

Keywords: *Hands Puppets, Intrapersonal Intelligence*

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki susunan kapasitas yang unik dan bersifat intrinsik. Kemampuan yang dimiliki seseorang saat ini akan menjadi pengetahuan jika dikenali dan dikembangkan, yang akan membuatnya berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain dalam

kehidupan sehari-hari, terutama di masa mendatang. Informasi bagi anak muda harus diciptakan sejak awal. Menurut Gardner dalam Sujiono, ada sembilan pengalaman yang menyusun informasi. Wawasan numerik yang konsisten, wawasan melodi, pengetahuan spasial visual, wawasan sensorik, wawasan intrapersonal, pengetahuan relasional, wawasan naturalistik, dan wawasan spiritual merupakan contoh dari wawasan tersebut.

Pernyataan di atas dapat diartikan bahwa kecerdasan intrapersonal anak yang telah berkembang melalui pengasuhan sejak lahir dapat tumbuh menjadi identitas pribadi yang berfungsi sebagai landasan positif bagi identitas dan interaksi sosial anak. Seseorang dapat bekerja dengan dirinya sendiri ketika ia mengenal dirinya sendiri. Ia menyadari kapasitas dirinya yang sebenarnya dan benar-benar dapat menggunakannya, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sit (2020).

Pengetahuan intrapersonal pada remaja mencakup kemampuan berkomunikasi, area kekuatan untuk sentimen, mengetahui kelebihan dan kekurangan diri sendiri, dan memahami kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Meskipun tidak semua anak sepenuhnya dipengaruhi oleh karakteristik pengetahuan intrapersonal, bukan tidak mungkin bagi anak-anak dari berbagai perspektif untuk memperoleh sifat-sifat ini.

Terlebih lagi, Doludea dan Lenny (2018) berpendapat bahwa kemampuan intrapersonal yang hebat sangat penting bagi anak-anak dalam mengembangkan informasi yang akan mereka peroleh sejak saat itu. Intrapersonal merupakan instrumen untuk belajar dan melakukan latihan serta landasan untuk fase pengembangan bahasa berikutnya, seperti membaca dan menulis, pada remaja. Menurut Jalongo, anak-anak yang mengalami masalah pendengaran akan menghadapi kesulitan belajar yang besar dan mungkin tertinggal dari teman-temannya di sekolah (Jalongo, 2010).

Anak-anak akan mengalami kesulitan menanggapi pertanyaan dan perintah dengan tepat, sama seperti yang mereka lakukan dalam pembelajaran dan kegiatan. Oleh karena itu, kemampuan mendengarkan anak-anak memerlukan perhatian khusus. Karena mereka masih dalam tahap berpikir konkret, anak-anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal akan mampu menempatkan diri mereka dalam situasi apa pun.

Mereka juga akan mampu memenuhi tanggung jawab kepemimpinan, khususnya tanggung jawab kepemimpinan diri. Selanjutnya, agar anak muda dapat memperoleh atau menyimpan informasi dengan tepat, kontribusi media untuk menyampaikan sikap edukatif bagi anak sangatlah penting. Kemampuan anak muda dalam hal data, sikap, dan kapasitas akan berubah karena penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu siklus di mana siswa dan lingkungannya saling bekerja sama untuk lebih mengembangkan perilaku. Pembelajaran terjadi karena adanya kerja sama antara siswa dan sumber belajar (media) untuk memberikan pengalaman bagi siswa. Karena adanya pengaruh pendidikan dan pengalaman edukatif, perilaku individu akan berubah karena pembelajaran (Kurniawati dan Sumantri, 2021).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan anak untuk mengembangkan kemampuan intrapersonal adalah media boneka tangan. Media boneka tangan merupakan boneka kain yang dapat dibentuk menjadi berbagai macam karakter manusia atau hewan. Boneka-boneka tersebut merupakan alat peraga. Media peraga diwakili oleh media boneka tangan yang merupakan salah satu jenis media visual.

Boneka tersebut disematkan ke tangan dan ditopang oleh jari-jari saat boneka tersebut menggerakkan tangan dan kepalanya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmed dkk. yang berjudul "Dampak Bercerita terhadap Kemampuan Mendengar dan Jargon Anak Usia Prasekolah," ulasan ini menunjukkan cara jargon dan kemampuan mendengarkan anak-anak dapat dikembangkan lebih lanjut melalui pembelajaran anak-anak dengan alat peraga seperti boneka tangan (Ahmed dkk., 2021).

Media yang memanfaatkan boneka tangan dapat membuat anak-anak fokus pada pembicara dan mendengarkan dengan saksama, yang membantu mereka mempelajari dan mengembangkan jargon mereka di masa remaja. Sesuai ulasan Jaya tahun 2019, kemampuan anak-anak untuk fokus dan pengulangan wacana dapat ditingkatkan dengan menonton media boneka tangan dengan karakter yang hidup.

Boneka tangan digunakan sebagai media penelitian untuk melihat apakah boneka tangan memengaruhi keterampilan intrapersonal anak-anak. Selain itu, korelasi antara keterampilan intrapersonal anak-anak dan media boneka tangan menunjukkan bahwa hal itu dapat menjadi strategi untuk meningkatkan keterampilan intrapersonal dan menekankan betapa pentingnya bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan intrapersonal mereka di usia muda. Dengan asumsi kemampuan bahasa anak muda tumbuh sejak dini, masa depan mereka akan lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang juga dikenal dengan Homeroom Activity Exploration. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik melakukan eksplorasi di kelas masing-masing. Refleksi diri merupakan cara untuk mewujudkan gerakan ini, dan tujuan utamanya adalah untuk membantu pendidik meningkatkan implementasinya (Moleong, 2014:157).

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang menggabungkan aktivitas, persepsi, refleksi aktivitas, dan pemikiran ulang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024, bekerja sama dengan guru, di Kelas Mawar. Data penelitian dapat dikumpulkan melalui tiga cara: pertama, melalui observasi aktivitas belajar anak, kemudian melalui kuis, dan terakhir melalui dokumentasi aktivitas tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mengkaji perkembangan kecerdasan intrapersonal anak dengan menggunakan hasil tes evaluasi dan teknik analisis deskriptif. Perspektif yang dikaji dalam penelitian ini adalah capaian pembelajaran anak, skor normal, dan kulminasi pembelajaran. Rumus untuk data hasil belajar siswa adalah sebagai berikut::

$$N = \frac{B}{ST} \times 100$$

Keterangan

N = Nilai

B = Skor

St = Skor teoritis

Siswa dikatakan tuntas jika telah mencapai nilai 70

Gambar 1 Interval dan Kategori Ketunasan Klasikal

No	INTERVAL	KATEGORI
1	86-100	Amat baik
2	71-85	Baik
3	56-70	Cukup
4	0-55	Kurang

Sumber : Kurikulum 2013 (Kurkunas) Depdiknas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi tersebut mengungkap bahwa penggunaan media terkait kesadaran oleh pendidik membantu mereka menciptakan pengetahuan intrapersonal. Boneka tangan dipilih oleh para ilmuwan untuk membantu anak-anak menjadi lebih menarik dan tidak takut saat bekerja dengan orang lain tanpa harus siap untuk disambut. Siswa belajar cara melibatkan media dengan cara mereka sendiri yang unik melalui penggunaan boneka tangan yang terbuat dari wol dan dicetak dengan berbagai desain karakter cerita. Menurut pengamatan yang dilakukan di lapangan, berikut ini cara-cara kapasitas anak-anak ditunjukkan dengan menggunakan boneka tangan:



Gambar 1.1 Anak bermain peran di hadapan temannya



Gambar 1.2 foto bersama setelah penelitian selesai dilakukan

Siklus I

Tepat setelah mengoordinasikan wawasan dan pertemuan dengan guru pada pertemuan dasar, pakar bekerja sama dengan pendidik untuk menyiapkan media dan alat yang akan digunakan. Pada awal pertemuan, kurangnya antusiasme dan ekspresi emosional anak-anak menunjukkan bahwa mereka kurang tertarik untuk melanjutkan pelajaran. Pada pertemuan berikutnya, analis terus mengajar menggunakan model tangan. Ketika boneka tangan digunakan untuk memahami "Subjek: Usia dan Orientasi," beberapa anak memberikan reaksi yang sangat dekat dengan rumah, seperti tersenyum dan cekikikan. Ketika spesialis berbicara tanpa menggunakan boneka tangan, beberapa siswa tampak bingung dan lelah, dan mereka sering meninggalkan kelas dengan mengatakan bahwa mereka perlu minum air.

Model dimulai dengan latihan berdasarkan permintaan, dan instruktur menggunakan boneka tangan untuk mengetahui kegiatan hari itu. Selama latihan, anak-anak mulai menyeringai, dan lebih sedikit dari mereka yang meninggalkan ruang kelas atau berkeliaran. Peneliti melihat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak-anak; Beberapa anak mulai memahami perasaan mereka sendiri, bertindak berdasarkan tanggapan orang-orang di sekitar mereka, menyampaikan perasaan mereka, dan mulai dapat mengatasinya. Dengan menggunakan boneka tangan, anak-anak di TK Al-Kausar pada Siklus I memiliki rata-rata 69,28 untuk informasi intrapersonal mereka. Tabel ringkasan berikut memberikan informasi tambahan mengenai hal ini.

Gambar 2. Rekapitulasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Siklus I

No	Interval (%)	Siklus I	
		N	%
1	85-100	3	21,42 %
2	71-84	6	42,85 %
3	65-70	3	21,42 %
4	Kurang dari 65	2	14,28 %
JUMLAH SISWA		14	100 %
RATA-RATA		69.28	
KATEGORI		Cukup	

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebelum tindakan ke Siklus I, namun keberhasilan siswa belum mencapai 75%, berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru. Penyebabnya antara lain: 1) siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru, dan 2) siswa kurang bersemangat dalam mengikuti model, terlihat dari semangat siswa yang masih kurang dan belum adanya ekspresi diri dalam mengikuti model.

Hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah lebih mengembangkan pengalaman belajar pada pertemuan berikutnya berdasarkan refleksi ini. Guru perlu menguasai cara menguasai penggunaan media manekin tangan agar pembelajaran berjalan sesuai harapan, siswa lebih aktif dalam belajar, dan pengetahuan intrapersonal meningkat. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Siklus II

Berbeda dengan pertemuan sebelumnya, guru kelas yang membantu mengajar menggunakan boneka tangan untuk kegiatan berdoa pada pertemuan berikutnya. Anak-anak tersenyum lebar untuk menunjukkan betapa senangnya mereka meminta bantuan. Ada beberapa dari mereka yang meninggalkan kelas tanpa air.

Kemampuan emosional anak-anak mulai membaik sebagai hasil dari perlakuan ini. Mereka memiliki pilihan untuk mengetahui perasaan mereka sendiri maupun perasaan orang lain, bertindak karena perasaan mereka, mengekspresikan perasaan mereka sendiri, dan mengendalikan perasaan mereka. Capaian pembelajaran siswa Siklus II disajikan secara rinci dalam tabel.

Gambar 3. Rekapitulasi Kecerdasan Intrapersonal Anak Pada Siklus II

No	Interval (%)	Siklus I		No
		N	%	
1	85-100	5	28,57 %	
2	71-84	7	57,14 %	
3	65-70	1	7,14 %	
4	Kurang dari 65	1	7.14 %	
JUMLAH SISWA		14	100 %	1
RATA-RATA		76,42		2
KATEGORI		Baik		3
				4

Dari 69,28 pada siklus I menjadi 76,4 dalam kategori baik, rata-rata kecerdasan intrapersonal anak yang menggunakan media boneka tangan meningkat. Pengetahuan intrapersonal anak meningkat dari sebelum kegiatan sampai siklus I karena mereka sudah mulai belajar dengan baik, percaya diri, dan dapat mengekspresikan diri. Capaian ini karena pemanfaatan media boneka tangan yang tepat oleh pendidik dan peserta didik di ruang belajar.

Kecerdasan intrapersonal anak meningkat dari siklus I sampai siklus II sebagai hasilnya. Penggunaan media boneka tangan untuk belajar memungkinkan anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal mereka di antara siklus, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.:

Gambar 4 : Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
RATA-RATA	69,28	76,42
KATEGORI	CUKUP	BAIK

Dari tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa anak usia 5 hingga 6 tahun di TK Alkausar mengalami perluasan informasi intrapersonal dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan

bahwa kecerdasan intrapersonal anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis boneka tangan.

a) Kemampuan anak untuk berfantasi

Kemampuan untuk membayangkan dunia, cerita, karakter, atau situasi yang membangkitkan imajinasi seseorang dikenal sebagai berfantasi. Berfantasi dapat membantu Anda menjauh dari dunia nyata, melibatkan diri dari dunia nyata, menciptakan pemikiran baru, atau keduanya. Ketika boneka tangan digunakan, ditemukan bahwa tiga siswa sangat pandai membuat cerita dengan karakter yang disediakan, enam siswa pandai, tiga siswa cukup pandai, dan dua siswa kurang pandai karena mereka tampak canggung dan bingung ketika mencoba membayangkan atau berfantasi tentang karakter tersebut.

b) Kemampuan mengidentifikasi emosi

Menurutnya, kemampuan mengingat perasaan sendiri, mengendalikannya, memotivasi diri sendiri, memahami perasaan orang lain (simpati), dan menjalin hubungan (kolaborasi) dengan orang lain merupakan landasan pemahaman manusia yang mendalam. Daniel Goleman menggambarkan kemampuan memahami individu pada tingkat yang signifikan sebagai "kemampuan mengingat perasaan sendiri untuk mengetahui sumber daya dan kelemahan diri sendiri", "kemampuan mengelola perasaan tersebut", "kemampuan meyakinkan dan meminta orang lain untuk maju", dan "kemampuan melihat perasaan dan karakter orang lain".

Enam siswa memiliki keterampilan bahasa dan penyampaian kosa kata yang sangat baik, empat memiliki keterampilan bahasa yang memadai, dan empat memiliki keterampilan bahasa yang baik, menurut media boneka tangan. Keterampilan bahasa dan komunikasi sangat penting saat menggunakan boneka jari. Kapasitas siswa harus terlihat menurut sudut pandang bahasa dari area ini. Permainan boneka tangan, menurut Kemal (dalam Yosastra et al., 2013: 3), dapat membantu kaum muda untuk memahami diri mereka sendiri, bagaimana mereka menerima peran, dan bagaimana perasaan mereka tentang posisi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian lapangan, penggunaan boneka tangan membuat lingkungan menjadi lebih privat tanpa sepengetahuan siswa. Orang-orang yang sebelumnya tidak saling mengenal satu sama lain menjadi lebih dekat satu sama lain, orang-orang yang sebelumnya kadang-kadang atau tidak pernah berbincang menjadi lebih aktif, dan bahasa mereka untuk berbicara pun menjadi lebih luas. Keterampilan interpersonal anak-anak berkembang ketika mereka mampu mengekspresikan perasaan mereka melalui penggunaan boneka tangan. Perombakan pembelajaran yang diberikan adalah dengan melihat bagaimana boneka tangan memengaruhi kapasitas sosial saat pembelajaran. Boneka tangan dapat digunakan sebagai media yang menarik dan menghibur bagi anak-anak karena menampilkan berbagai karakter (Suradinata & Maharani, 2020).

Mereka menjadi lebih terpusat, lebih penuh perhatian, dan lebih antusias berpartisipasi dalam pembelajaran sebagai hasilnya. Dengan demikian, penggunaan manekin tangan dapat memengaruhi kemajuan kemampuan mendengarkan anak-anak. Dewi et al. Boneka tangan dianggap lebih mudah digerakkan sesuai cerita yang disampaikan sehingga lebih tepat digunakan sebagai alat permainan edukatif bagi anak dibandingkan dengan berbagai jenis boneka lainnya (Sugianto et al., 2017). Boneka tangan memberikan dampak positif bagi anak, tetapi juga memudahkan pendidik untuk menyampaikan gagasannya.

Selain itu, mengingat imajinasi untuk kegiatan belajar memiliki beberapa manfaat, salah satunya adalah pengaturan ruang belajar yang bermakna. Manfaat lain dari membaca imajinasi anak adalah dapat membantu mereka menyelidiki lingkungan sekitar (Yulistia dan Syafrudin, 2022). Penggunaan boneka tangan memudahkan anak untuk mengingat kembali apa yang didengarnya. Hal ini memudahkan mereka untuk menjawab pertanyaan, menceritakan kembali cerita yang didengar, serta memahami dan menyampaikan pesan dalam cerita. Anak belajar mendengarkan dengan efektif dan terbiasa memahami dengan efektif apa yang disampaikan pendidik melalui boneka tangan.

Menurut Magfirah (2019), menyimak adalah memperoleh dan menentukan informasi. Anak-anak yang memiliki kemampuan relasional yang solid akan lebih siap untuk menghargai apa yang dikatakan oleh instruktur dan orang dewasa lainnya. Siswa akan lebih mudah mengingat apa yang mereka dengar dan lihat ketika mereka belajar dengan boneka tangan. Peningkatan skor rata-rata sebesar 28% pada anak-anak yang diberi media boneka tangan menunjukkan bahwa evaluasi bagian penerjemahan dari perilaku mereka telah berubah.

Ketiga bidang interpretasi telah mengalami peningkatan terbesar dalam keterampilan mendengarkan anak-anak. Hal ini disebabkan oleh cara setiap anak menjadi lebih yakin dan terbiasa menyampaikan sudut pandang mereka setelah diberi media yang menonjolkan boneka tangan. Anak yang lain akan terdorong untuk menjawab pemahaman ketika salah satu anak menyuarakan sudut pandangnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mendorong anak-anak untuk termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran secara lengkap dan bermakna dengan menghubungkan penyedia informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Akibatnya, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman informasi dan hasil belajar anak-anak.

Jika pendidik memperhatikan sejumlah faktor, penggunaan media boneka tangan dalam bercerita dapat menarik bagi anak-anak, menurut Sulianto et al. (2014). Faktor-faktor ini meliputi pendidik atau narator yang mengingat detail dari cerita, memanfaatkan situasi dari cerita, mempersiapkan suara mereka sehingga mereka dapat memiliki suara yang berbeda untuk karakter yang berbeda dengan nada yang berbeda, memilih nada

dan karakter cerita secara akurat sehingga dapat menarik bagi anak-anak, dan memasukkan beberapa karakter dalam cerita.

Selain itu, narasi diperkenalkan dengan cara yang menarik yang konsisten dengan subjek pendidikan. Anak-anak muda menghargai pembelajaran dengan manekin tangan karena adamedia yang menonjolkan berbagai karakter. Anak-anak kecil cenderung mengikuti instruksi guru saat bermain dengan boneka tangan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini membawa kita pada kesimpulan bahwa media boneka tangan dapat membantu anak usia 5-6 tahun mengembangkan pengetahuan intrapersonalnya. Hal ini terlihat pada siklus II yang mengalami peningkatan sebesar 7,14 persen dari siklus I. Keberhasilan siswa belum mencapai 75% pada siklus I. Hal ini disebabkan oleh:

- 1) Siswa masih kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru;
- 2) anak kurang bersemangat mengikuti gambar karena kurang bersemangat dan kurang ekspresif.

Penelitian ini dilanjutkan pada siklus II karena perlunya proses pembelajaran yang lancar dan peningkatan kecerdasan intrapersonal serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengetahuan intrapersonal anak usia dini berkembang dari sebelum kegiatan hingga siklus I karena anak sudah mulai belajar secara efektif, yakin, dan memiliki pilihan untuk mengekspresikan dirinya. Kecerdasan intrapersonal anak meningkat secara signifikan sebagai hasil dari penggunaan media boneka tangan yang tepat oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L., & Ramadhani, L. (2016). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Pada Kelompok B Di TkBohhatema Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 3(2).
- Amelia, L., & Ayu Marsella. (2018). Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak Tk B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 5(2).
- Chatib, Munif. (2013). *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Chatib, Munif. (2012). *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- E Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya.

- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cv Tahta Media Group.Kelaten.
- Gardner, Howard. (2013). *Multiple Intelligences, Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktik*. Tangerang Selatan: Interaksara.
- Gordon, Huggins-Cooper. (2013). *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Puspitasari, Mukti Diyah. (2012). *Implementasi Pembelajaran Beyond Center and Circle Time diKelompok Bermain (KB) Surya Ceria Aisyiyah (SCA) Karanganyar*. Yogyakarta:UNY.
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).
- Sit, Masganti. (2020). *Kecerdasan Majemuk Ruang Lingkup, Indikator, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.