

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
MULTIPLE INTELLIGENCES ANAK,
DI TK HIP HOP SUKARAME
KOTA BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :
Kurnia Destianti
1811070285**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
MULTIPLE INTELLIGENCES ANAK,
DI TK HIP HOP SUKARAME
KOTA BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Kurnia Destianti

1811070285

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Pembimbing II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Kemampuan *multiple intelligences* anak perlu ditingkatkan dengan optimal, sebab kecerdasan dapat membantu anak menggali keterampilan yang menonjol dalam dirinya, dan membantu anak memecahkan masalah serta beradaptasi dengan baik melalui pengalaman belajar dilingkungannya. Berdasarkan permasalahan di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung bahwa kemampuan anak pada keempat *Multiple Intelligences*, yakni kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal belumlah optimal. Selain itu lemahnya empat kemampuan anak tersebut di dukung dengan belum lengkapnya penggunaan APE yang mendukung perkembangan dan pertumbuhannya. Karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *multiple intelligences* anak dengan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga yang dibatasi dengan empat kecerdasan yaitu kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal.

Metode penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di kelas B1 usia 5-6 tahun TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung, subjek penelitian berjumlah 15 anak. Dilaksanakan dengan putaran sebanyak III siklus. Teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumentasi serta observasi dengan empat tahap pada tiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisa data yang digunakan reduksi data, display data, serta penarikan kesimpulan. Serta indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini sebesar 75% dalam kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I terdapat sebanyak 6 anak dengan persentase yang diperoleh 40% pada kategori berkembang sesuai harapan, siklus II jumlah anak meningkat menjadi 8 anak pada kategori berkembang sesuai harapan dan sangat baik dengan persentase yang diperoleh 60%, serta siklus III meningkat menjadi 12 anak pada kategori berkembang sesuai harapan dan

berkembang sangat baik dengan persentase yang diperoleh sebesar 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *multiple intelligences* anak dapat meningkat melalui penggunaan APE ular tangga di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung.

Kata Kunci : *APE, Ular Tangga, Multiple Intelligences*



ABSTRACT

The ability of children's multiple intelligences needs to be optimally improved, because intelligence can help children explore skills that stand out in themselves, and help children solve problems and adapt well through learning experiences in their environment. Based on the problems in the Sukarame Hip Hop Kindergarten, Bandar Lampung City, the ability of children in the four Multiple Intelligences, namely logical-mathematical intelligence, kinesthetic intelligence, interpersonal and interpersonal intelligence, is not optimal. In addition, the four children's weak abilities are supported by the incomplete use of APE which supports their development and growth. Therefore the purpose of this research is to improve children's multiple intelligence abilities by using snakes and ladders educational games which are limited to four intelligences, namely logical-mathematical intelligence, kinesthetic intelligence, interpersonal and interpersonal intelligence.

The research method used in this study is a class action research (CAR). The research was conducted in class BI aged 5-6 years at Sukarame Hip Hop Kindergarten, Bandar Lampung City, with 15 children as research subjects. It is carried out with cycles of cycle I, cycle II, and cycle II, each cycle meeting three times. Data collection techniques obtained through documentation and observation with four stages in each cycle, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Data analysis used quantitative and qualitative data reduction, data display, and drawing conclusions. As well as the expected success indicators in this study of 75% in the category of developing according to expectations and developing very well.

The results showed that in cycle I the percentage obtained was 40% with 6 children in the category of developing according to expectations, in cycle II the percentage obtained increased by 66% with the number of 8 children in the category developing according to expectations and very good, and cycle III the percentage obtained had increased by 80% with a total of 12 children in the category of

developing according to expectations and developing very well. With this it can be concluded that children's multiple intelligences can be increased through the use of snakes and ladders at Sukarame Hip Hop Kindergarten, Bandar Lampung City.

Keywords : APE, Snakes and Ladders, Multiple Intelligences



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kurnia Destianti
NPM : 1811070285
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tanga Dapat Meningkatkan Multiple Intelligences Anak Di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung”** adalah benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 28 Februari 2023
Penulis



Kurnia Destianti
1811070285



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
MULTIPLE INTELLIGENCES ANAK, DI TK
HIP HOP SUKARAME KOTA BANDAR
LAMPUNG**

**Nama : Kurnia Destianti
NPM : 1811070285
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN
Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si
NIP. 195505261983032002

Pembimbing II

Dr. Hj. En Hadiati, M.Pd
NIP. 19407111991032003

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP.196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK, DI TK HIP HOP SUKARAME KOTA BANDAR LAMPUNG**” disusun oleh **Kurnia Destianti, NPM. 1811070285**, Program studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diajukan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Kamis/06 April 2023 pukul 09.30 s.d 11.00 di <https://meet.google.com/ntd-rzzr-gug> :

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Sovia Mas Ayu, MA (.....)

Sekretaris : Karin Ariska, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd (.....)

Pendamping I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si (.....)

Pendamping II : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002



MOTTO

تَشْكُرُونَ مَا قَلِيلًا وَالْأَفْعِدَّةَ وَالْأَبْصَرَ السَّمْعَ لَكُمْ أَنْشَأَ الَّذِي وَهُوَ

*“dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian,
pendengaran, penglihatan dan hati nurani, tetapi sedikit sekali kamu
bersyukur”¹*



¹ Kementerian Agama RI, *Ummul Mukminin Al-Qur'an Dan Terjemahan Untuk Wanita* (Jakarta: Penerbit Wali, 2012).

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahimi,

Alhamdulillahirabbil'alamini, segala puji bagi Allah Subhaanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunianya, terucap do'a dan rasa syukur senantiasa tiada kata yang lebih pantas hanya untuk Rabb semesta alam yang telah memberikan kemudahan dibalik kesulitan dalam menyelesaikan segala urusan didunia. Salawat serta salam terucap untuk bimbingan besar kita Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam yang telah membawa umat Islam pencerahan dan kelapangan Ilmu. Dalam rasa bahagia yang tak terukur jumlahnya, dari ketulusan hati dan rasa penuh kasih dan sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua ku, Ayahanda terkasih Bapak Ketut Suarka dan Ibundaku tercinta Ibu Warni yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang tiada hentinya memberiku dorongan serta dukungan positif untuk selalu semangat dan berusaha dalam setiap usaha yang kulakukan baik pesan moral, pendidikan, serta material.
2. Kemudian Kedua orang tua dari Ibunda ku, Kakek Bashri dan nenek Mari serta keluarga besarku yang berada jauh disebrang Pulau Jawa, yang senantiasa menyalurkan semangat dan memberiku motivasi untuk terus berusaha. Serta orang-orang yang talahku anggap sebagai keluarga yang tak dapat ku sebutkan namanya satu persatu.
3. Kedua kakak kandungku tersayang Julianto Suardika, dan M Wisnu Anggara yang tiada hentinya memberiku rasa sayang yang selalu membantu ku dalam menyelesaikan tiap tugas dan usahaku.
4. Dan Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Kurnia Destianti dilahirkan pada tanggal 18 Desember 1997 di Kelurahan Bandar Jaya, Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah, penulis anak terakhir dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Ketut Suarka dan Ibu Warni.

Penulis menempuh pendidikan formal dari jenjang TK Bustanul Ulum, di Kecubung Lampung Tengah lulus pada tahun 2004 kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 2 Yukum Jaya dan lulus pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Terbanggi Besar dan lulus pada tahun 2013, dan melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Terbanggi Besar dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan formalnya di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan perogram setudi yang diambil yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Kemudian pada tahun 2021 penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Yukum Jaya Lampung Tengah selama 40 hari. Selanjutnya penulis melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Kartika II 26 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil'alamin penulis persembahkan ke hadirat Allah Subhaanahu Wa Ta'ala, atas seluruh anugrah, karunia, dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga skripsi ini dapat disusun sampai dengan selesai. Salawat beriring salam penulis mohon kepada Allah untuk disampaikan kepada tauladan junjungan Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, yang semoga kita Inshaallah senantiasa mendapat syafaatnya di hari akhir nanti, aamiin. Dari penyusunan sampai dengan selesainya skripsi ini penulis menyadari akan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak yang terlibat, demikian tanpa mengurangi rasa hormat dari hati terdalam penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada bapak dan ibu :

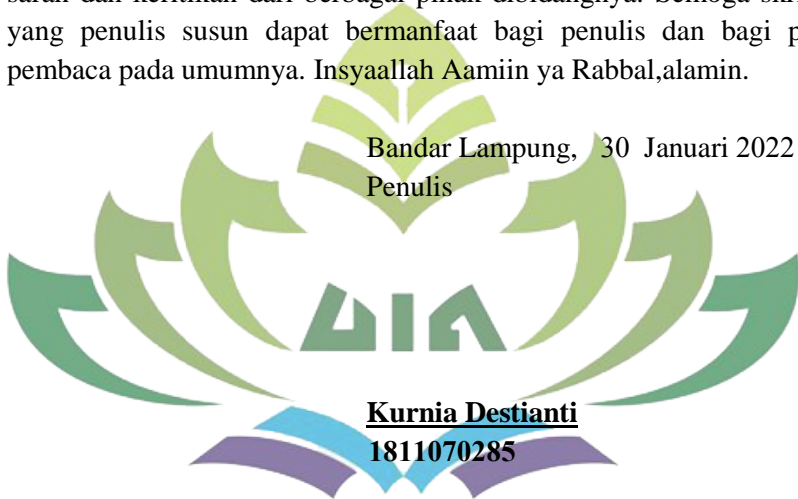
1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd selaku pembimbing II sekaligus pembimbing akademik yang telah banyak memberikan masukan sebagai motivasi, bimbingan, serta arahan dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dosen Fakultas tarbiyah yang telah dengan ikhlas mebagikan seluruh Ilmunya kepada penulis.
6. Seluruh staf dan karyawan perpustakaan (UIN) Raden Intan Lampung.
7. Kepala Sekolah Ibu Sri Wahyuningsih, S.Pd serta Para Guru TK Hip Hop Sukarame

8. Rekan-rekan seperjuangan yang sangat saya sayangi terutama Maya Sari, Deka Warni, dan Seva Fradian Fadma serta seluruh rekan-rekan kelas F angkatan 2018 yang saya banggakan dan teman seperbimbingan yang telah saling memberi semangat maupun dukungan.

Demikian semoga segala keikhlasan, dan ketulusan yang diberikan, dapat dicatat oleh Allah Subhaanahu Wa Ta'ala sebagai amal dan ibadah. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis telah berusaha sesuai dengan kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan keritikan dari berbagai pihak dibidangnya. Semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya. Inshaallah Aamiin ya Rabbal,alamin.

Bandar Lampung, 30 Januari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

COVER DALAM	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
RIWAYAT HIDUP	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Penelitian Relevan Terdahulu	10
I. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Teori yang digunakan	15
1. Pendidikan Anak Usia Dini	15
a. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	17
c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
2. <i>Multiple Intelligences</i>	20
a. Definisi <i>Multiple Intelligences</i>	20
b. Macam-macam Kecerdasan Ganda.....	21
c. Indikator kemampuan <i>Multiple Intelligences</i> anak	26
d. Fktor yang Mempengaruhi Kecerdasan	28
3. Alat Permainan Edukatif.....	30
a. Definisi Alat Permainan Edukatif	30
b. Permainan Ular Tangga	33

c.	Manfaat Permainan Ular Tangga	36
d.	Aturan Permainan Ular Tangga	37
e.	Keunggulan Permainan Ular Tangga	38
4.	Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Meningkatkan <i>MultipleIntelligences</i> Anak.....	39
B.	Hipotesis Tindakan.....	43
BAB III MOTODE PENELITIAN		45
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	45
B.	Metode Penelitian.....	46
C.	Subjek Penelitian.....	46
D.	Peran dan Posisi Peneliti	46
E.	Tahap Intervensi Tindakan	47
F.	Model Penelitian Tindakan	48
G.	Rancangan Penelitian Tindakan	48
H.	Instrumen Penelitian.....	50
I.	Teknik Pengumpulan Data	55
J.	Analisis Data	55
K.	Indikator Keberhasilan	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
A.	Gambaran Umum Lembaga Taman Kanak-Kanak Hip Hop.....	59
B.	Keadaan Awal Kemampuan <i>Multiple Intelligences</i> Anak Sebelum Penggunaan APE Ular Tangga	64
C.	Pelaksanaan Penggunaan APE Ular Tangga Di TK Hip Hop.....	67
D.	Rekapitulasi Kemampuan <i>Multiple Intelligences</i> Anak Setelah PenggunaanAPE Ular Tangga	101
E.	Pembahasan	104
BAB VPENUTUP.....		113
A.	Kesimpulan.....	113
B.	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA		115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Relevan Terdahulu	10
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Prapenelitian Kecerdasan Jamak Anak	50
Tabel 3.3 Pedoman Observasi Prapenelitian Kecerdasan Jamak Anak	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Kecerdasan Jamak Anak	52
Tabel 3.5 Pedoman Observasi Kecerdasan Jamak Anak	53
Tabel 3.6 Kategori Persentase	57
Tabel 4.1 Data Tenaga Pengajar TK Hip Hop	61
Tabel 4.2 jumlah siswa antar tahun TK Hip Hop	62
Tabel 4.3 Sarana Fasilitas Belajar TK Hip Hop	63
Tabel 4.4 Hasil Observasi Prapenelitian Kecerdasan Jamak Anak di TK Hip Hop	65
Tabel 4.5 Frekuensi Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Prapenelitian	66
Tabel 4.6 Hasil Observasi Kecerdasan Jamak Anak Dengan APE Ular Tangga Siklus I	74
Tabel 4.7 Frekuensi Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Siklus I	75
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kecerdasan Jamak Anak Dengan APE Ular Tangga Siklus II	85
Tabel 4.9 Frekuensi Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Siklus II	87
Tabel 4.10 Hasil Observasi Kecerdasan Jamak Anak Dengan APE Ular Tangga Siklus III	97
Tabel 4.11 Frekuensi Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Siklus III	99
Tabel 4.12 Rekapitulasi hasil peningkatan Multiple Intelligences anak dengan penggunaan APE ular tangga di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung	102
Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil peningkatan Multiple Intelligences anak dengan penggunaan APE ular tangga di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung	109

DAFTAR GAMBAR DAN DIAGRAM

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Taggart	48
Diagram 4.1 Prapenelitian	66
Diagram 4.2 Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Dengan APE Ular Tangga Siklus I	75
Diagram 4.3 Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Dengan APE Ular Tangga Siklus II	87
Diagram 4.4 Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Dengan APE Ular Tangga Siklus III.....	99
Diagram 4.5 Rekapitulasi hasil peningkatan Multiple Intelligences anak dengan penggunaan APE ular tangga di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung	103
Diagram 4.6 Rekapitulasi hasil akhir peningkatan Multiple Intelligences anak dengan penggunaan APE ular tangga di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung	110



DAFTAR LAMPIRAN

RPPH.....	124
Penghitungan Skore Tiap Siklus	127
Dokumentasi Kegiatan Penelitian	130
ACC Kisi-Kisi Pembimbing.....	138
Surat Izin Melaksanakan Penelitian	140
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	141
Turnitin.....	142



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penggunaan dalam KBBI ialah suatu proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, maupun pemakaian. Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan anak dan disesuaikan dengan usia anak serta mengandung nilai pendidikan didalamnya.

Permainan ular tangga yang digunakan ialah ular tangga rasaksa yang dapat memuat berbagai gambar seperti lukisan yang menarik baik dilantai maupun di buat dalam bentuk banner berukuran minimal 2-3 M permainan ini dapat dimainkan secara langsung dan senang hati oleh anak sebagai bidak atau pemain sehingga anak dapat melakukan aktivitas gerak bersama teman sesuai aturan main, serta dapat menjadi awal bagi anak untuk mengenal angka-angka, gambar atau huruf dengan menyenangkan.¹

Teori *Multiple intelligences* adalah teori kecerdasan ganda/jamak yang dikembangkan oleh Howard Gardner yang mengemukakan bahwa tiap individu memiliki salah satu kecerdasan dari 8 jenis berikut kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, maupu kecerdasan naturalis.²

¹ Mohammad Muhyi Faruq, *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*, ed. Sugeng AP (Jakarta: PT Grasindo, 2007). h 78.

²Emmy Budiartati, "Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 2 (1983): 96–103.

B. Latar Belakang

Islam memandang pendidikan sangat penting untuk menunjang pertumbuhan maupun perkembangan bagi seorang anak. sebagaimana dalam firman Allah SWT (Q.S Al-Isra 17:31) berikut:

اِنَّ قَتْلَهُمْ اِنَّ وَاِيَّاكُمْ نَزَّرْنَا لَهُمْ مِّنَّا مَلَكٍ حَاشِيَةً اَوْلَادَكُمْ تَقْتُلُوْا وَاَوْلَا

كَبِيْرًا خَطَاكًا

Artinya :”janganlah kamu bunuh anak-anakmu karena takut miskin. Kamilah yang akan memberi rezeki kepada mereka dan juga kepada mu, sesungguhnya membunuh mereka adalah suatu dosa besar”³

Dalam Eky dan Inatuz, para mufasirin mengartikan ayat ini secara luas, selain membunuh secara fisik, membunuh diartikan dalam menghilangkan seluruh kreativitas, perasaan, serta potensi-potensi yang dimiliki anak. maka dari itu, anak yang merupakan amanah Allah SWT harus dipelihara dengan sebaik-baiknya melalui proses pendidikan yang mendidik, memanusiakan manusia supaya anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dari jasmani maupun rohani.⁴ Pendidikan hendaknya diberikan sejak memasuki usia dini sebab pendidikan usia dini adalah tempat anak usia emas (*the golden age*) untuk meletakkan fondasi dasar dalam mengembangkan potensi dalam diri anak. karena masa ini hanya datang sekali seumur hidup dan untuk menentukan kualitas manusia pada tahap selanjutnya yang tak dapat diulang kembali.

Dalam UU RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang

³ Kemenag RI, *Syafiyah Al-Quran For Ladies, Terjemahan Dan Tajwid Warna*, ed. Tim Kreatif (Jawa Barat: Sabbaha Nazamaa, 2017).

⁴ Inatuz Zahro Eky Prasetya Pertiwi, *Pendidikan Karakter Pada AUD Dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*, ed. IMade Hartawan Catur Yuniarti (Yogyakarta: NUSAMEDIA, 2018).

ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵ Yang dilaksanakan melalui tiga jalur, yaitu: jalur *in formal* dilaksanakan dalam keluarga, *formal* dilaksanakan melalui lembaga taman kanak-kanak, dan *raudhatul athfal*, dan jalur *non formal* dilaksanakan melalui posyandu, taman penitipan anak, serta lembaga sejenis lainnya. Potensi dalam diri manusia dapat dikembangkan karena tiap manusia telah dianugerahkan akal atau kecerdasan untuk berpikir.

Howard Gardner mengatakan dalam bukunya bahwa “*young children mastered symbol use in seven different areas ranging from singing to drawing to story telling. Relevant fields in an effort to ascertain the optimal taxonomy of human intellectual capacities. I can identify a number of crucial turning points in the investigation. I don’t remember when it happened but at a certain moment, I decided to call these faculties “Multiple intelligences” rather than “assorted abilities” or “sundry gifts”*”.hal ini sejalan dengan ayat Al-Qur’an berikut :



 مٌوجَعَلْ شَيْئًا تَعْلَمُونَ ۚ لَا اُمَّهَاتِكُمْ بَطُونٍ مِّنْ اٰخِرِ جَنَّتِكُمْ وَاَللّٰهُ

 تَشْكُرُونَ ۚ لَعَلَّكُمْ وَاَلَا فَعِدَةٌ وَاَلَا بَصَرَ السَّمْعَ لَكَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui pun, dan Dia memberimu pendengaran, pengelihatn, dan hati nurani agar kamu bersyukur”(QS. An-Nahl, 16:78)

Ayat diatas menjelaskan bahwa ketika manusia baru dilahirkan Allah memberikan kesedian-kesediaan berupa bakat, yakni berbagai kemampuan pada diri manusia seperti berfikir,

⁵ Presiden Republik Indonesia, “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL,” 2003.

berbahagia, mengindra dan sebagainya. Kemudian menjadikan manusia mengetahui apa yang tidak diketahui Dia mengeluarkan dari perut ibu kemudian memberikan akal untuk pemahaman dan perbaikan diri untuk memahami antara kebaikan dan keburukan, petunjuk dan kesesatan, serta yang benar dengan yang salah.⁶ Inilah yang disebut sebagai berbagai potensi bawaan sejak lahir yang dimiliki tiap manusia dan Howard Gardner menyebutnya sebagai *Multiple intelligences*. Menurut Gardner *Multiple intelligence* adalah sebuah penilaian yang melihat bagaimana individu mampu menggunakan kemampuan atau keterampilan memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan dari latar budaya tertentu, sehingga pikiran manusia dapat mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang kongkret maupun hal-hal yang abstrak. Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, adanya anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan. Gardner menolak asumsi bahwa kognisi manusia merupakan satu kesatuan dan individu hanya mempunyai kecerdasan tunggal.⁷ Disamping kemampuan kognitif yang dikembangkan maka sangat penting juga dalam mengoptimalkan kecerdasan-kecerdasan yang ada. Jenis kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, disebut dengan istilah *multiple intelligences* (kecerdasan jamak/majemuk). Gardner membagi kecerdasan jamak antara lain kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan berirama-musik, kecerdasan Kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan naturalistik.⁸ Kecerdasan yang menjadi batasan dalam penelitian ini meliputi empat kecerdasan berikut Kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, dan intrapersonal

⁶Muhajir, *Materi Dan Metode Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an* (Serang: FTK Banten Press, 2015). h 25.

⁷Arifmiboy, "Multiple Intelligences: Mengoptimalkan Kecerdasan Anak Sebagai Upaya Dalam Mempersiapkan Generasi Emas Masa Depan," *Jurnal Proceeding International Seminar on Education 2016 Faculty of Tarbiyah and Teacher Training*, 2016, 69–84.

⁸Elfiadi, "Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini," *Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2017): 35–52.

Kemampuan bawaan ganda ini mampu mewujudkan berbagai kemungkinan kemampuan yang dapat berkembang atau menurun bergantung pada motivasi dan keadaan pengalaman serta pendidikan yang disediakan oleh lingkungan. Salah satu lingkungan ini ialah Taman Kanak-Kanak, dimana TK sebagai lembaga kedua yang berfungsi merangsang seluruh potensi anak termasuk pada kecerdasan anak.⁹ namun dalam upaya meningkatkan kecerdasan anak pendidik TK memiliki berberapa hambatan mulai dari belum mendalamnya program pembelajaran yang berorientasi pada kecerdasan jamak anak, kurangnya sumberdaya manusia, serta fasilitas pembelajaran yang kurang lengkap, seperti Alat Permainan Edukatif untuk memenuhi kebutuhan barmainnya. Menurut Nilawati Tadjuddin Bermain bagi seorang anak adalah merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan usianya. Jadi suatu permainan yang diperlukan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan-tahapan berikut kognisinya (*cognitive*), afektifnya (*affective*) dan psikomotornya (*psychomotor*), sehingga segala aspek yang menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan di masa yang akan datang akan terbentuk dengan baik.¹⁰

Piaget juga menyatakan kecerdasan berkembang sejak usia 0-18 tahun dan menurutnya permainan dapat membentuk struktur kognitif baru, serta dapat membangun struktur berpikir dalam diri anak. Permainan dapat dengan mudah membantu meningkatkan pengetahuan maupun kecerdasan anak, baik dengan permainan individu atau kelompok. Menurut Meyke APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Depdiknas Dirjen PAUD 2007 menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat

⁹Sri Sumarni, "Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Melalui Bermain," *Forum Kependidikan* 28, no. 2 (2009): 143–54.

¹⁰Nilawati Tadjuddin, "Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak," *DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2016): 1–19.

mengembangkan seluruh kemampuan anak.¹¹ Menurut Sofhyatun Ar Rahman, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek perkembangan potensi anak.¹²

Penggunaan APE bermanfaat sebagai dorongan membangun pengetahuan, komunikasi dan interaksi. Sigit purnama dkk dalam bukunya mengatakan yang termasuk bermian dan permainan yang membangun kecerdasan adalah petak umpet, dakon, nekeran, dan bentuk permainan yang melibatkan kerja sama dengan orang lain contohnya permainan ular tangga.¹³ Menurut Yumarlin Permainan ular tangga adalah papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Menurutnya tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. Menurut Ertan, pentingnya media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, inovatif dan menyenangkan. Menurut Shitiq, permainan ular tangga memberikan dampak yang baik pada proses belajar anak seperti terciptanya kerjasama dalam memecahkan masalah. Sedangkan menurut Sari, Wahyuno & Endro, pembelajaran menggunakan media ular tangga membuat mental anak dalam belajar lebih siap.¹⁴ Nurjatmika, mengatakan permainan ular tangga ialah permainan menggunakan papan gambar yang bisa disesuaikan sesuai fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak, dan terdapat aturan permainan yang dapat disesuaikan.¹⁵

Berdasarkan hasil pra penelitian di lapangan peneliti melaksanakan observasi pada kecerdasan anak dengan

¹¹Rita Kurnia Guslinda, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: Jakad Publishing, 2018). h 29.

¹²Maswati Niarayanti, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak," *Jurnal Al-Athfal* 1, no. 2 (2019): 20–27.

¹³Sigit Purnama, dkk *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, ed. Nita (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARY, 2018). h 142.

¹⁴Fadliansyah Fauzi, "Dampak Permainan Ular Tangga Terhadap Emosi Siswa Sekolah Dasar Dalam" 03, no. 01 (2022): 41–51.

¹⁵Dhita Paranita Ningtyas, "Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga," *AWLADY* 4, no. 02 (2018): 180–94.

menggunakan permainan balok geometri yang berbahan dasar kayu, informasi yang telah didapat bahwa disalah satu kelas di TK Hip Hop Kota Bandar Lampung yang berjumlah 15 anak mengalami masalah pada beberapa kecerdasan yakni kecerdasan logikal matematis, kinestetik, interpersonal dan intrapersonal belumlah optimal. Terdapat 3 anak dengan kategori BB dan persentase yang diperoleh 20%, kemudian 10 anak dengan kategori MB dan memperoleh persentase paling besar yakni 67%, serta 2 anak pada kategori BSH persentase hanya 13%, dan 0 anak pada kategori BSB dengan persentase 0%. Beberapa anak-anak masih belum mau memperhatikan guru ketika menjelaskan aturan permainan sehingga ketika permainan berlangsung mereka jadi kebingungan dan masih perlu dibantu guru bahkan ada yang tidak mau ikut bermain ketika memainkan permainan, anak-anak masih kurang mampu ketika diminta menyebutkan angka sesuai jumlah balok, kemudian tidak mau berjalan menyusun balok anak malah meminta ibu guru yang menyusun, beberapa anak juga bebrbut dalam permainan balok, ada juga yang bertengkar hingga tidak mau dikelompokkan dengan temannya yang lain. Hal ini terjadi karena permainan balok yang kurang menarik dimana permainan balok yang ada tidak berwarna atau warnanya tidak bervariasi, dan dari data dokumen alat permainan edukatif yang ada di TK Hip Hop masalah kurang lengkap, serta guru yang lebih aktif dan mendominasi kegiatan belajar dari pada anak. Selain itu belum tersedianya alat permainan edukatif seperti ular tangga yang membantu dalam mengembangkan kemampuan perkembangan maupun kecerdasan anak. ini lah yang membuat lemahnya kemampuan pada kecerdasan anak, karena itu diperlukan permainan yang dapat meningkatkan beberapa kecerdasan anak diatas yaitu peneliti ingin menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

Sehingga dari paparan diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan yang berjudul **“Penggunaan Permainan Edukatif Ular Tanggan Dapat Meningkatkan Kecerdasan Multiple Intelligensi Anak, Di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung”**.

C. Identifikasi Masalah

1. Belum optimalnya beberapa kecerdasan jamak anak.
2. Kurang lengkapnya APE di TK Hip-Hop.
3. Kurangnya antusias anak dalam belajar sambil bermain.
4. APE yang kurang mendukung kemampuan Multiple Intelligences anak.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti membatasi masalah dengan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Meningkatkan Multiple Intelligences Anak, yaitu hanya dengan empat kecerdasan dari kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal yang dilaksanakan Di TK Hip Hop Kota Bandar Lampung.

E. Rumusan Masalah

Apakah alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan multiple intelligences anak, di TK Hip Hop kota Bandar Lampung ?

F. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum, yang hendak dicapai peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini ialah : untuk dapat meningkatkan Multiple Intelligences anak, dengan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga di TK Hip Hop Sukarame Kota Bandar Lampung.
2. Tujuan Khusus, untuk membantu anak-anak kelas B1 kelompok usia 5-6 tahun di TK Hip Hop agar dapat meningkatnya Multiple Intelligences anak, serta memberikan tambahan ilmu dan wawasan kepada peneliti mapun orang lain dan guru pada penelitian tindakan kelas ini.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini ialah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis, agar dalam bidang pendidikan anak usia dini diharapkan untuk memberikan manfaat dalam meningkatkan *multiple intelligences* anak usia dini dengan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga.
2. Manfaat Praktisi,
 - a. Bagi Orangtua Dapat bermanfaat sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan jamak anak. Sehingga memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi anak mengenai kecakapan dalam meningkatkan kecerdasan untuk bergerak, memahami perasaan dan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain.
 - b. Bagi Sekolah Dapat dijadikan sebagai acuan dalam keberhasilan pada perkembangan sosial emosional anak usia dini, serta digunakan sebagai media pembelajaran atau permainan yang mendidik sekaligus menyenangkan bagi anak. \
 - c. Bagi Penulis Sebagai penunjang bagi aktivitas akademik dan pengelolaan sekolah tentang permainan untuk menumbuhkan beberapa kecerdasan jamak yang anak miliki.

H. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 1.1
Penelitian Relevan Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Zuhut Ramadani, Rohyani Fitriani, Rabihatun Adawiyah	Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak	Hasil pada siklus I penelitian menunjukkan 60% anak mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan 40% anak berkembang sesuai harapan (BSH). Siklus II hasil menunjukkan 80% anak mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan 20% anak berkembang sesuai harapan. Dengan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bakiak ular tangga dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. ¹⁶
2	Erik Erik, dan Nanik Suhartini	Upaya Meningkatkan Kecerdasan Matematis Logis Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di RA	Kemampuan matematis logis anak pratindakan 20,84%, kemudian peningkatan siklus I sebesar 31,94%, selanjutnya pada siklus II 55,55%,

¹⁶Zuhut Ramdani, Rohyana Fitriani, and Rabihatun Adawiyah, "Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak," *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021): 1–13.

		Bani Utsman Darma	dan siklus tiga sebesar 84,72%. Kesimpulan dari penelitian ini ialah melalui permainan ular tangga kemampuan matematis logis anak dapat meningkat. ¹⁷
3	Dhita Paranita Ningtyas	Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga	Penelitian dilakukan pada kelompok A di BKB mawar jakarta dengan metode penelitian “ <i>action reseach</i> ” dengan II siklus pelaksanaan. Hasil dari penelitian ini dengan penerapan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dapat meningkatkan kemampuan memori anak pada konsep angka ¹⁸
4	Marpini Sri Rejeki, Nina Kurniah	Penerapan Metode Bermain Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik, dan	Hasil penelitian tindakan ini dari perbaikan tiap siklus menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang positif pada kemampuan kecerdasan kinestetik dan kecerdasan logis

¹⁷ Erik Erik and Nani Suhartini, “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Matematis Logis Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di RA Bani Utsman Darma,” *Journal of Early Childhood and Character Education* 1, no. 2 (2021).

¹⁸Ningtyas, “Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga.”

		Logis Matematis pada anak	matematis anak, dari peningkatan ini dilakukan melalui penerapan metode bermain dengan menggunakan permainan ular tangga. ¹⁹
5	Prilya ShantyAndrianie, Rosita Yuniati, Yuatinus Joko Dwi Nugroho	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial dan Emosi)	Hasil dari FGD dan professional judgement menunjukkan bahwa dari segi materi permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya menstimulasi lima aspek perkembangan anak dengan setiap aspek dapat distimulasi sebesar 100% namun di aspek motorik halus hanya mampu distimulasi sebesar 97%. ²⁰

¹⁹ Marpini Sri Rejeki and Nina Kurniah, "Penerapan Metode Bermain Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dan Logis Matematis Pada Anak Usia Dini (Studi Tindakan Kelas Kelompok B PAUD Negeri Pembina Ketahun)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2018): 220–27.

²⁰ Yuatinus Joko Dwi Nugroho Prilya Shanty Andrianie, "Pengoptimalan Perkembangan Anak Berbasis Alat Permainan Edukatif Ular Tangga," *Jurnal Psikohumanika* XI, no. 2 (2019): 203–13.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu diatas ialah sebagai berikut

1. Penelitian ini dengan yang terdahulu sama-sama menggunakan penelitian tindakan.
2. Sama-sama menggunakan permainan ular tangga.
3. Perbedaan terdapat pada aturan bermain, cara bermain, dan tujuan dari pada penggunaan permainan ular tangga yang digunakan.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam rangka mempermudah penulis maupun para pembaca maka sebagai berikut gambaran yang mengacu pada penggunaan Buku Pedoman Penulisan Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2020,

BAB I : Pendahuluan (Latar Belakang Masalah, Identifikasi Area dan Fokus Penelitian, Batasan Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, Sistematika Penulisan)

BAB II : Landasan Teori (Teori Yang Digunakan, Model Tindakan, Hipotesis Tindakan)

BAB III : Metode Penelitian (Tempat dan Waktu Penelitian, Metode dan Rancangan Siklus Penelitian, Subjek Penelitian, Peran dan Posisi Peneliti, Tahapan Intervensi Tindakan, Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan, Instrumen Pengumpulan Data), Analisis Data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

BAB V : Kesimpulan



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Teori yang Digunakan

1. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan dalam Undang-undang Sisdiknas, No 20 tahun 2003, pasal 1 berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²¹ Landasan pendidikan anak usia dini mengarahkan dan mengembangkan berbagai potensi, seperti social, emosi, kognitif, bahasa, mandiri serta seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.²² Oleh karena itu masa anak usia dini merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Hal ini sesuai dengan UU RI Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

²¹ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, "Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

²² Nilawati Tadjuddin, "Pendidikan Moral Anak Usia Dini Dalam Pandangan Psikologi, Pedagogik Dan Agama," *Garuda*, n.d., 1-17.

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²³

Dengan ini Secara institusional, PAUD dapat diartikan sebagai suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Menurut Trianto, hakikat pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut: Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah the *golden ages* atau periode keemasan keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain.²⁴

Friederich Wilhelm Froebel, beliau dikenal karena menciptakan "*Garden of Children atau Kindergarten*" (Taman Kanak-Kanak) pandangan Froebel terhadap pendidikan merupakan sarana untuk membantu perkembangan anak secara wajar. Ia menggunakan taman sebagai suatu simbol dari pendidikan anak. Selain itu, pendidikan TK harus mengikuti sifat dari anak itu sendiri, bermain dipandang sebagai suatu metode dari pendidikan dan cara dari anak

²³Menteri Pendidikan, dan Kebudayaan, and Republik Indonesia, "BERITA NEGARA", no. 1679 (2005).

²⁴Hendra Sofyan, *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*, ed. Evita Anggereini (Jambi: CV. INFOMEDIKA, 2015). h 49.

untuk meniru kehidupan orang dewasa dengan wajar. Kurikulum yang dirancang oleh Froebel meliputi pekerjaan, kegiatan seni dan keahlian dengan bermain lilin (*clay*), kayu dan kotak-kotak, juga dengan menggunting-gunting kertas, menganyam, melipat kertas serta menusuk-nusuk kertas. Adapun kegiatan lain menyanyi, bermain dengan permainan, berbahasa, dan aritmatika.²⁵

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Morisson mengemukakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini ialah untuk mengembangkan pengetahuan anak yang didik oleh pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. dapat dikemukakan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini ialah sebagai berikut :

- 1) Menanamkan dan meningkatkan keimanan serta ketakwaan kepada anak yang dilakukan melalui pendidikan agama. Dilakukan dengan mengajarkan materi yang dikemas dari ajaran-ajaran agama untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menanamkan sikap disiplin kepada anak, dapat dilakukan dengan memberikan pengertian kepada anak untuk selalu hidup teratur, seperti kapan waktunya mandi, beraktivitas dengan teman sebaya, waktunya tidur, istirahat, beribadah dan sebagainya. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan sebagai kesiapan mental dan tindakan agar selalu melaksanakan segala bentuk kegiatan dengan tepat waktu, tepat guna, serta tepat suasana.
- 3) Meletakkan dasar-dasar belajar dan pendekatan belajar, pendekatan belajar tersebut dapat dilakukan dengan belajar seraya bermain, belajar yang menyenangkan, menumbuh kembangkan keterampilan hidup.

²⁵ Ihsan Dacholfany and Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, ed. Budi Yadi (Jakarta: AMZAH, 2018).

- 4) Meningkatkan kecerdasan, dan kecakapan fisik maupun mental anak, seperti kemampuan anak berpikir logis, keritis, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat suatu masalah, serta kemampuan anak dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien dalam belajar.
- 5) Melatih dan mengembangkan kepekaan anak terhadap sesuatu, baik dalam memikirkan, merasakan, dan melakukan sesuatu terhadap lingkungan. Seperti kemampuan anak untuk mengenal lingkungan sosial dan menghargai keberagaman budaya. Menumbuhkan sikap tolong menolong, tanggung jawab sesama, mampu mengendalikan emosi, dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.²⁶

c. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun fungsi pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi anak baik secara jasmani maupun rohani, menanamkan kedisiplinan, menanamkan sikap sosial, mengembangkan minat dan bakat anak dan memberikan anak kesempatan untuk menikmati masa bermainnya.

Menurut Irjus dan Hadiono, fungsi pendidikan Taman Kanak-kanak yang sesuai dengan standar kompetensi Taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin kepada anak.
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan prilaku yang baik.
- 4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.

²⁶ Ni Luh Ika Windayani, dkk, *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. I Putu Yog (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). h 5 & 6.

- 5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan anak.
- 6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.²⁷

Menurut Wijana fungsi dari pendidikan anak usia dini yaitu adaah sebagai berikut :

- 1) Fungsi adaptasi, berperan bagi anak agar dapat menyesuaikan diri dengan berbagai kondisi lingkungan dan menyesuaikan diri dengan keadaan dirinya sendiri.
- 2) Fungsi sosialisasi, berperan agar anak dapat memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang berguna dalam pergaulan serta dalam kehidupan sehari-hari dimanapun anak berada.
- 3) Fungsi pengembangan, di lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, tiap-tiap potensi ini membutuhkan suatu situasi atau lingkungan yang dapat menunjang tumbuh kembang anak ke arah perkembangan yang optimal sehingga dapat menjadi potensi yang bermanfaat bagi anak itu sendiri maupun lingkungannya.
- 4) Fungsi bermain, melalui kegiatan bermain anak dapat bereksplorasi dalam dunianya serta dapat membangun pengetahuannya sendiri, serta bermain dapat melatih meningkatkan kecerdasan atau cara berpikir anak dan mengembangkan kreativitasnya.²⁸

²⁷Hadion Wijoyo Irjus Indrawan, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, ed. Abdul Rahmat (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020). h 31.

²⁸Ni Luh Ika Windayani, *Dkk Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. h 7.

2. Multiple Intelligences

a. Definisi Multiple Intelligences

Dalam buku Howard Gardner menjelaskan bahwa *intelligence can be used as a means of acquiring information*.²⁹ Dengan demikian bahwa individu yang memiliki akal dapat mengeksplorasi tiap-tiap kemampuan dari pada kecerdasan yang telah ada sejak lahir. Sehingga dapat menonjolkan pada salah satu domain kecerdasan. Oleh karena itu Gardner mengatakan bahwa menurutnya setiap anak itu cerdas, anak mempunyai berbagai potensi kecerdasan yang dapat dioptimalkan. Gardner juga membuat kriteria dasar yang pasti untuk setiap kecerdasan agar dapat membedakan talenta atau bakat secara mudah sehingga dapat mengukur cakupan yang lebih luas potensi manusia atau konsep yang ia sebut *Multiple Intelligence (MI)*.³⁰

Gardner menyebut kecerdasan majemuk/ganda ini bukan sebagai akibat dari perbedaan gaya belajar, tetapi perbedaan kecerdasan ini lebih pada kemampuan anak belajar lebih cepat pada satu bidang pengetahuan dan mungkin lebih lambat pada bidang lain. Keyakinan ini menjadi dasar pandangan Gardner bahwa belajar harus menggunakan berbagai pendekatan dan strategi sehingga dapat menjadi alternatif anak dalam perbedaan kemampuannya ketika belajar, dari informasi maupun pengetahuan yang dipahami pendidik harus menyampaikan dan mendiskripsikan kepada anak melalui beberapa cara misalnya ketika anak mampu memahami sesuatu melalui gambar dibanding kata-kata maka pendidik perlu memberikan gambar-gambar yang dengan mudah dapat anak pahami.³¹

Sedangkan Menurut David Wechsler dalam Soepandi dan Pramudya, mengartikan kecerdasan sebagai kemampuan

²⁹Howard Gardner, *Frames of Mind The Theory of Multiple Intelligences*. h 350.

³⁰Nilawati Tadjuddin, *Analisis Melejitkan Kompetensi Emosional* (Xura Publishing, 2013). h 56.

³¹Masganti Sit, *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional* (Jakarta: KENCANA, 2021). h 39.

individu untuk berpikir abstrak dalam keseluruhan, menyesuaikan diri dengan lingkungan secara efektif dan bertindak secara terarah.³²

Kesimpulannya kecerdasan seseorang anak bukanlah sebuah kepintaran pada kemampuan kognitif saja, melainkan semua kemampuan yang dapat anak lakukan dengan banyak cara sehingga anak dapat memperoleh informasi dan pengetahuan melalui lingkungannya, semua kemampuan yang dimiliki ini ialah potensi bawaan sejak lahir disebut juga *multiple intelligences*.

b. Macam-Macam Multiple Intelligences

Pada tahun 1983, Howard Gardner melakukan kajian dan memberikan suatu kesimpulan baru bahwa kecerdasan manusia itu bersifat jamak atau multi dimensi. Dalam pandangannya, setiap manusia itu memiliki kecerdasan yang berbeda dalam satu atau lebih dimensi jamaknya. *Multiple intelligences* atau biasa disebut dengan kecerdasan jamak adalah berbagai keterampilan dan bakat yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran. Gardner menemukan delapan macam kecerdasan jamak, yakni: kecerdasan verbal-linguistik, logis-matematik, visual-spasial, berirama-musik, jasmaniah-kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalistik.³³ Kemudian menurut Jamaris bahwa kecerdasan jamak merupakan perkembangan mutakhir dalam bidang inteligensi yang berkaitan dengan jalur-jalur yang digunakan oleh manusia untuk menjadi manusia yang cerdas. Jalur-jalur atau bidang-bidang tersebut ialah : Verbal Linguistik, Visual Spesial, Logika Matematika, Naturalis, Rytmic Musical, Interpersonal, Intrapersonal, Spiritual, Bodily Kinesthetics.³⁴ Adapun beberapa kecerdasan jamak

³² Muhammad Andri Setiadi and Mubiar Agustin, "Persepsi Guru Tk Terhadap Kegiatan Outbound Usia Dini," *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 4 (2020): 335–43.

³³Hapidin, Dkk, *Asesmen Anak Usia Dini (Multi Pendekatan Dan Metode)* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016). h 216.

³⁴Nilawati Tadjuddin, "Optimalisasi Kecerdasan Jamak" (Bandar Lampung: LP2M IAIN Raden Intan Lampung, 2014), <https://doi.org/978-602-1067-76-5>.

yang menjadi batasan dalam penelitian ini meliputi empat kecerdasan yakni sebagai berikut :

b.1 Kecerdasan Logis Matematis

Kecerdasan matematika disebut juga kecerdasan logis dan penalaran karena merupakan dasar dalam memecahkan masalah dengan memahami prinsip-prinsip yang mendasari kemampuan memanipulasi bilangan, kuantitas, dan operasi. Anak-anak yang memiliki kecerdasan logis-matematis yang tinggi dapat berjalan, terarah dalam melakukan kegiatan yang berdasarkan aturan. Menurut Amstrong, kecerdasan logis-matematis adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Yaumi, kecerdasan matematika adalah kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan.³⁵

Cara belajar yang tepat untuk anak dengan kecerdasan Logis Matematis yaitu dengan angka, berpikir, bertanya, mencoba, menghitung, menimbang, mengurutkan, mengklasifikasi, dan mengkonstruksi.³⁶ Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika dapat dilakukan dengan permainan menyelesaikan puzzle, ular tangga, bermain jual-jualan dan monopoli. Permainan ini akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah dan menggunakan logika.³⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan anak

³⁵Elfiadi, "Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini."

³⁶Alfien Baddrin Afdhilla and Syarizal Agam Mahendra, "Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini," *JURNAL CARE Children Advisory Research and Education* 8, no. 1 (2020): 1–10.

³⁷Susianty Selaras Ndari and Chandrawaty, *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. Mirawati (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2018). h. 191.

dalam berpikir secara logika dan matematika yang berkaitan dengan rangkaian aturan dalam memecahkan masalah serta angka ialah termasuk dalam kecerdasan logis matematis.

b.2 Kecerdasan Kinestetik

Gardner & Checkley menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk. Contoh yang paling tampak untuk diamati adalah aktivitas yang menyertai para atletis atau dalam pertunjukan seni seperti menari atau berakting. Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan ke mampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, kete rampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Kemampuan ini juga bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan tinggi untuk menangani benda.³⁸ Menurut Schmidt perkembangan kinestetik atau kecerdasan olah tubuh merangsang seseorang untuk mengolah tubuh secara ahli atau untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Ini termasuk kemampuan menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Olahragawan, penari, koreografer dan pantomim sangat membutuhkan cerdasan olah tubuh ini.³⁹

³⁸ Nurdin Ibrahim and Muhammad Yuami, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*, ed. Sitti Fatimah Tri Suhartati (Jakarta: KENCANA, 2016).

³⁹ Aini Indriasih and Jamaludin, "Penerapan Permainan Berbasis Kecerdasan Majemuk Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," n.d., 124–40.

Anak-anak dengan kecerdasan bodily – kinesthetic di atas rata-rata, senang bergerak dan menyentuh. Mereka memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak. Mereka mengeksplorasi dunia dengan otot-ototnya.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan diatas kecerdasan kinestetik sebagai kemampuan atau keterampilan dengan menggunakan otot seluruh tubuh, sehingga menghasilkan gerakan jasmani, seluruh gerakan yang melibatkan tubuh ini termasuk kedalam kecerdasan kinestetik, seperti berjalan, menggenggam, meremas, memegang, melompat, berlari, dan lain sebagainya.

b.3 Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menjalin hubungan interaksional dengan orang lain. Dalam Nilawati Tadjuddin perkembangan sosial anak ditandai dengan kemampuan anak beradaptasi melalui lingkungan, serta menjalankan pertemanan yang melibatkan emosi maupun pikiran, dan prilakunya. Perkembangan sosialisasi anak adalah proses dimana anak mengembangkan keterampilan interpersonalnya, seperti belajar menjalani persahabatan, meningkatkan pemahamannya tentang orang diluar dirinya, dan juga belajar penalaran moral serta perilaku.⁴¹ Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal cenderung mudah bergaul, supel, mudah diterima orang lain, respek pada kebutuhan/keadaan lingkungan sosial, senang bekerja bersama orang lain, memahami dinamika sosial. Karakteristik spesifik lainnya adalah dapat memahami

⁴⁰ A. Tabi'in, "Penerapan Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) Pada Anak Usia Dini," *EDUKASIA ISLAMIKA Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2017): 46–69.

⁴¹ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* (Depok: Herya Media, 2014).

dunia orang lain, mampu bekerja sama dalam suatu tim serta cenderung dapat menggerakkan orang lain sebagai pemimpin. kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju sesuatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak.

kecerdasan interpersonal penting untuk dikembangkan pada anak, dikarenakan kehidupan manusia didasari oleh interaksi sosial makhluk hidup yang kaitannya berhubungan dengan proses interaksi bersama orang disekitar. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak selalu berkaitan dengan orang lain, anak yang berkembang kecerdasan interpersonalnya memiliki empati dan simpati yang tinggi terhadap lingkungan dan orang disekitarnya.⁴²

b.4 Kecerdasan Intrapersonal

Kegiatan belajar mengajar kecerdasan intrapersonal menekankan pada belajar melalui perasaan, nilai-nilai, dan sikap. Penekanan pendekatan kecerdasan intrapersonal didasari dari kemampuan membuat persepsi yang akurat tentang diri sendiri (*self-individual*) dan menggunakan pengetahuan itu dalam merencanakan dan mengarahkan kehidupan seseorang. Menurut Linda Campbell, inti sari di atas bermuara pada kemampuan untuk memahami diri sendiri (*self-individual*) yang kemudian berdampak pada pemahaman pada orang lain. Mengajar pendekatan kecerdasan intrapersonal memberikan wawasan agar kita menjadi diri sendiri, bukan membuat kamulase diri sendiri untuk menjadi orang lain. Kompetensi ini kecerdasan intrapersonal yaitu Kepekaan Memahami

⁴²Titania Widya Prameswari, Anik Lestarinigrum, and Hanggara Budi Utomo, "Pengembangan Permainan Urang Gaya Berbasis Budaya Lokal Dalam Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak," *Efektor* 8, no. 2 (2021): 132-41.

perasaan sendiri, dan kemampuan membedakan emosi, pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri.⁴³

Anak dengan kecerdasan intrapersonal yang menonjol memiliki kepekaan perasaan dalam situasi yang tengah berlangsung, memahami diri sendiri, dan mampu mengendalikan diri dalam situasi konflik. Ia juga mengetahui apa yang dapat dilakukan dan apa yang tidak dapat dilakukan dalam lingkungan sosial. Mereka mengetahui kepada siapa harus meminta bantuan saat memerlukan. Selain itu untuk Mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak dengan mengetahui kapan gilirannya bermain, kemudian kesadaran anak akan tanggung jawabnya menyelesaikan segala kegiatan permainan dan anak juga bertanggung jawab merapikan mainan yang telah digunakan untuk bermain.⁴⁴

Dapat disimpulkan kecerdasan interpersonal anak ialah keterampilan anak dalam mengolah dan mengurus dirinya sendiri baik itu perasaan, emosi, sikap, maupun tingkah lakunya. Sehingga anak dapat menyelesaikan masalah atau konflik dalam kehidupannya sendiri dengan mandiri.

c. **Indikator kemampuan *Multiple Intelligences***

Gardner berpendapat selain kecerdasan digunakan sebagai pengolah informasi yang dikembangkan sesuai lingkungan budaya untuk memecahkan permasalahan atau menciptakan karya yang bermanfaat bagi lingkungannya, kecerdasan juga sebagai potensi psikologis yang akan berkembang terus menerus akibat dari terjadinya proses belajar dan terbentuknya pengalaman hidup. Dengan ini dapat

⁴³ Almasah Said and Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (Jakarta: KENCANA, 2017). h 281.

⁴⁴ Luh Putu and Indah Budyawati, "PENERAPAN MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF) DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN JAMAK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 14, no. 2 (2020): 373–81, <https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.19364>.

dinyatakan bahwa kecerdasan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki individu yang dapat berkembang secara alami maupun melalui pembelajaran ataupun melalui permainan yang dapat meningkatkan pengalaman anak dalam memperoleh informasi. Berarti lingkungan dapat berperan dalam membantu anak mengembangkan kemampuannya.

Berikut ini beberapa indikator dari kemampuan empat *multiple intelligences* yang menjadi fokus dalam penelitian ini menurut para ahli sebagai berikut :

Sejak tahun 1966 Piaget telah membicarakan indikator kemampuan logis matematis, mencakup kemampuan mengenal angka, kemampuan melakukan operasi matematis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menarik kesimpulan. Menurut Wilson indikator kemampuan logis matematis ialah suka mengajukan pertanyaan, mampu menghitung, suka dengan tantangan, tertarik dengan permainan angka-angka/matematika, suka permainan strategi, seperti catur, dan sebagainya, memahami hubungan sebab akibat. Dengan informasi diatas indikator kemampuan logis matematis anak usia dini 3-6 tahun meliputi kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk, kemampuan mengurutkan berdasarkan bentuk/warna, mengetahui konsep banyak sedikit, ukuran panjang pendek, besar kecil, mampu mengeja objek 1-10, mengenal konsep bilangan, mengetahui simbol bilangan, mengetahui simbol angka, senang pada angka, bisa membaca angka, dan menghitung, mampu berpikir menggunakan logika, suka bertanya, suka tantangan, suka menebak-nebak, suka bermain secara konstruktif, bermain dengan pola, permainan strategi.⁴⁵

Kemudian indikator kemampuan kecerdasan kinestetik gardner dan amstrong mendiskripsikannya sebagai berikut kemampuan berkerja secara terampil dengan benda-benda, melibatkan keterampilan motorik halus dengan jari, dan kedua tangan, memanfaatkan gerak tubuh motorik kasar. Menurut

⁴⁵ Masganti Sit, h 57.

amstrong anak terampil dalam koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibel, dan kecepatan.⁴⁶

Kemampuan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal gardner membahasnya secara bersamaan keduanya dikenal sebagai kecerdasan diri, kecerdasan intrapersonal kemampuan untuk memahami hal-hal seperti perasaan senang atau sedih yang ada pada diri sendiri, bereaksi pada hal-hal tertentu misal hal yang perlu dihindari dan didekati. Kecerdasan interpersonal kemampuan melihat dan memahami perbedaan *mood*, tempramen/emosi, motivasi, serta hasrat kepada orang lain/teman sebaya, dan berkerjasama dengan mereka.⁴⁷

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan

Dalam menjalankan fungsinya kecerdasan, dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dengan adanya pengaruh dari faktor-faktor ini maka kecerdasan akan semakin terlihat untuk ditingkatkan. Berikut ini beberapa faktor yang mempengaruhi inteligensi menurut Ajeng Rizki Safira :

- 1) Gen atau Keturunan, seseorang memiliki orangtua, keduanya maupun salah satunya cerdas dan mempunyai kecerdasan tinggi maka tidak menutup kemungkinan orang itu ber inteligensi tinggi, mungkin juga ada gen resesif (tersembunyi) yang tiba-tiba muncul, dan kemudian menjadikan anak memiliki inteligensi yang lebih dibandingkan kedua orangtuanya.
- 2) Pengalaman, ada benarnya tentang sebuah pepatah yang menyatakan bahwa pengalaman adalah guru terbaik. Dengan berdasarkan pengalaman yang dimiliki, tingkat kecerdasan akan berbanding lurus dengan pengalaman. Bisa jadi dengan semakin beragamnya pengalaman yang dimiliki maka kecerdasan juga akan meningkat, dan sebaliknya jika pengalamannya kurang maka kecerdasan

⁴⁶ Masganti Sit, h 60.

⁴⁷Yuliani Nuraini, Sofia Hartati, and Sihadi, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, ed. Bunga Sari Fatmawati (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019). h 209-211.

seseorang tersebut tidak mengalami kemajuan atau malah melambat.

- 3) Lingkungan, ialah salah satu faktor ekstern lingkungan yang ditinggali seseorang mendukung dan menyediakan rangsangan dalam mengembangkan kecerdasan maka kecerdasan tersebut akan semakin meningkat. Sebaliknya jika lingkungan tak dapat mendukung rangsangan bagi kecerdasan tersebut maka kecerdasan yang dimiliki tidak dapat meningkat dengan optimal.
- 4) *Reward and Punishment*, seperti teori belajar yang menyebutkan bahwa hadiah dan hukuman dapat mempengaruhi semangat serta minat belajar seseorang. Hal ini berlaku juga bagi peningkatan kecerdasan seseorang. Ketika seseorang mendapatkan hadiah paling tidak ia akan tergugah untuk menunjukkan kemampuannya dengan lebih baik lagi.
- 5) Pola makan dan asupan gizi, tak dapat dipungkiri makan yang masuk ke tubuh juga berpengaruh terhadap kondisi organ tubuh, tak terkecuali yang berkaitan dengan pembentukan serta pengembangan inteligensi. Dengan demikian secara otomatis, makanan dan asupan gizi dapat serta mempengaruhi kecerdasan seseorang. Jika makanan yang dikonsumsi berupa makanan yang mempunyai nilai gizi seimbang maka inteligensi pun dapat berkembang, jika asupan makanan yang dikonsumsi tidak mendukung akan sulit kecerdasan dapat berkembang pesat.⁴⁸

⁴⁸ Ula Shoimatul, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*, ed. Rose KR (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013). h 85-86.

3. Alat Permainan Edukatif

a. Definisi Alat Permainan Edukatif

Menurut Suryadi alat permainan ialah alat yang dirancang khusus sebagai alat yang membantu anak belajar dalam mengoptimalkan seluruh kemampuannya dan disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan maupun perkembangannya.⁴⁹ Menurut Silva dan Lunt alat permainan adalah alat yang digunakan oleh anak agar memenuhi naluri bermain, serta pelengkap yang digunakan ketika bermain. Menurut semiawan, Alat permainan ialah sebagai alat untuk anak menjelajah dunia dari yang tidak diketahui menjadi dipahami dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai anak mampu melakukan. Pendidikan anak usia dini telah dicetuskan oleh Ki Hadjar Dewantoro awal abad ke-20. Pendidikan di Taman Anak yang dikembangkan beliau tidak hanya pelajaran (latihan) tentang panca indera saja akan tetapi juga memasukkan permainan ke dalam kultur di sekolah, Di samping itu terdapat anggapan bahwa dalam segala tingkah laku dan segala keadaan hidupnya anak-anak itu sudah diisi oleh Sang Maha Among segala alat-alat yang bersifat mendidik anak,⁵⁰ yakni yang disebut dengan alat-alat permainan edukatif.

Sedangkan Alat permainan edukatif menurut Tedjasaputra adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Kemudian Sudono berpendapat alat permainan edukatif ialah alat permainan manipulative yang dapat digunakan dalam membangun daya pikir maupun kecerdasan anak.⁵¹

Menurut Badru Zaman alat permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang bersifat edukatif

⁴⁹Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020). h 80.

⁵⁰Nilawati Tajuddin, Syofyan Soleh, and Untung Nopriansyah, "Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 664–79, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.974>.

⁵¹Anik Lestarinigrum Pupung Puspaa Andini, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jawa Timur: Adjie Media Nusantara, 2018).

dan memiliki tujuan agar terciptanya lingkungan pembelajaran bagi anak. Hal senada juga dikuatkan oleh Elva Rolina yang menyatakan bahwa segala bentuk alat permainan yang memiliki nilai edukatif serta dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan kecerdasan maupun seluruh aspek perkembangan dalam diri anak dapat disebut sebagai alat permainan edukatif.⁵²

Maka alat yang bisa digunakan untuk memainkan permainan edukatif haruslah mengandung nilai pendidikan, aman dan tidak berbahaya dan berfungsi mengembangkan kemampuan anak.⁵³

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif menunjukkan kepada alat yang difungsikan untuk kegiatan pembelajaran anak, agar memenuhi naluri atau kepuasan dalam bermain sehingga dapat menstimulasi, merangsang serta memberi pengalaman belajar yang bermakna, dan mengoptimalkan pertumbuhan, perkembangan, maupun kecerdasan anak. Baik permainan tradisional maupun moderen yang terpenting terdapat muatan pendidikan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif.

Sehingga tak menjadi masalah jika permainan itu merupakan permainan “asli” yang khusus dirancang (*by design*) untuk pendidikan ataukah permainan “lama” yang diberikan nuansa atau dimanfaatkan (*by utilization*) untuk pendidikan atau dimodifikasi.

Hasnida menyatakan dalam bukunya bahwa permainan edukatif penting bagi anak disebabkan oleh beberapa hal berikut :

- 1) Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan daya pikir maupun kecerdasan dirinya.

⁵²Umi Hani and Hibana, “Ular Tangga Covid-19 Sebagai Redesain Alat Permainan” 06, no. 2 (2022): 162–71, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud%0A>.

⁵³Oman Farhurohman, “Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *As-Sibyan* 2, no. 1 (2017): 27–36.

- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- 3) Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
- 4) Permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.
- 5) Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri anak.
- 6) Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
- 7) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
- 8) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi pada anak.⁵⁴

Adapun Beberapa jenis permainan, ditinjau dari Isi permainan yang dapat diterapkan kepada anak sesuai dengan yang kebutuhan sebagai berikut :

- 1) *Social affective play*, adalah hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan oranglain, contoh : ciluk-ba, berbicara sambil tersenyum/tertawa, dll. Bayi akan merespon misalnya dengan tersenyum, tertawa atau mengoceh.
- 2) *Sense of pleasure play*, Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasikkan. Misal : Menggunakan pasir untuk dibuat gunung-gunungan atau benda apa saja yang dapat dibuat dari pasir, Memindahkan air kedalam botol. Ciri khas permainan ini adalah anak akan semakin lama

⁵⁴Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Luxima, 2015), www.luxima.co.id. h 164.

asik bersentuhan dengan alat permainan ini dan sulit untuk dihentikan.

- 3) *Skill play*, Permainan ini akan meningkatkan ketrampilan anak terutama motorik kasar dan halus. Misal : bayi terampil memegang benda, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain, dan terampil main sepeda Ketrampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan. Games atau permainan. Jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yang menggunakan perhitungan dan atau skor. Dapat dilakukan sendiri atau bersama teman Misal : ular tangga, puzzle, congklak, engklek dll.
- 4) *Unoccupied behavior*, Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, memainkan kursi atau meja atau apa saja yang disekelilingnya. Sebenarnya anak tidak memainkan alat tertentu dan situasi atau objek yang ada disekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan.
- 5) *Dramatic Play*, Anak bermain peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak berceletoh dengan memakai baju orang dewasa seperti orangtua, guru dll. Apabila bermain dengan temannya akan terjadi percakapan tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk proses identifikasi anak terhadap peran tertentu.^{55\}

b. Permainan Ular Tangga

Menurut Nilawati Tadjuddin dalam suatu permainan anak-anak dapat belajar berkerjasama (sosial), sportif mengakui menang dan kalah, mendapat kegembiraan dan kepuasan, mengekspresikan diri (emosi),

⁵⁵Candra Wahyuni, *Tumbuh Kembang Anak* (Kediri: Strada Press, 2018). h 28 & 29.

membandingkan-memprediksi-berpikir kritis tentang sebab akibat (kognitif), menciptakan sesuatu (kreativitas), berkomunikasi (bahasa) dan sebagainya, hal ini berguna untuk membentuk kemampuan dan keterampilan anak, selain itu bermain dikondisikan sesuai lingkungan dengan berbagai permainan yang dirancang untuk membantu pencapaian aspek perkembangan tertentu seperti melatih anak dalam perkembangan kecerdasan jamak.⁵⁶ Adapun contoh kegiatan permainan yang dapat di mainkan untuk anak umur 5 tahun, antara lain: bermain menggunakan peralatan seni, seperti cat, sikat, krayon, spidol, gunting, lem, tanah liat, dll.; peralatan pertukangan atau masak-masakan, peralatan rumah tangga; alat permainan (ular tangga, halma, monopoli, dll).⁵⁷

Dalam bukunya Sri Mulyani menyatakan Permainan ular tangga pada umumnya masih banyak dijumpai dipasar atau di toko-toko, sebab permainan ini masih dimanti oleh anak-anak. sarana bermain ular tangga biasanya terdiri dari selembar papan atau kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah. Dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat tabung seperti gelas kecil berbahan plastik, kemudian tek terlepas dari dadu untuk menentukan jumlah langkah yang didapat dalam permainan ular tangga.⁵⁸

Ular tangga merupakan permainan yang ditemukan dan dimainkan oleh orang-orang India sejak dahulu kala. Di India populer dengan nama Moksha Patamu yang ditemukan oleh guru spiritual hindu. Permainan ini disebut “leela” dan mencerminkan kesadaran hindu disekitar kehidupan sehari-hari. Nama lainnya adalah “Tangga Keselamatan” yang lalu dibawa ke Victoria Inggris dimana versi barunya telah dibuat

⁵⁶Nilawati Tadjuddin, “Tumbuh Kembang Anak Serta Aplikasinya Melalui Pembelajaran Dan Permainan,” *Jurnal Darul Ilmi Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)* 5, no. 1 (2012): 1–25, <https://doi.org/ISSN 2086-6909>.

⁵⁷Retno Pudjiati, “Bermain Bagi AUD,” in *Seri Bacaan Orang Tua* (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2011). h 21.

⁵⁸Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING, 2013).

dan diperkenalkan oleh John Jacques di tahun 1892. Masuk ke Amerika Oleh seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley ditahun 1943 yang diberi nama “Snakesn Ladder” yang artinya “Ular Tangga”.⁵⁹ Permainan ini dikenal sebagai Game Spear di Kerajaan Italia pada papan 10x10. Peserta memiliki dadu yang memiliki probabilitas sama dengan 1/6 dari setiap dadu-dadu.

Sya,ban Jamil mengatakan dalam bukunya, permainan ular tangga itu seperti layaknya game maka tiap-tiap kelompok akan berlomba menjadi yang paling cepat dengan cara menjawab pertanyaan dengan benar agar seluruh anggotanya sampai dikotak finish. Bermain ular tangga sudah cukup familiar untuk anak-anak dengan sedikit mengadopsi konten dari permainan maka bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dimana anak-anak harus belajar bekerja sama memahami, menerima ,dan memproses suatu informasi bersama teman kelompoknya.

Kemudian pada permainan ular tangga selain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, juga berperan dalam membantu mengembangkan aspek perkembangan anak seperti, bahasa, emosional, sosial, dan motorik halus. Selain itu juga media permainan ular tangga dapat digunakan pada proses pembelajaran.⁶⁰ Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Warburton and Madge menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga merupakan permainan peluang

⁵⁹ Nur Hayati Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, “Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak,” *Penelitian Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2016): 23–34.

⁶⁰ Katharina Serlinda Ngadha, Marsianus Meka, and Efrida Ita, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Rutogeli Kecamatan Program Studi PG-PAUD ,” *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 2, no. 1 (2022): 130–43, <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index%0AVolume>.

penuh dan setiap siswa memiliki keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang. Husna mendefinisikan permainan, Ular Tangga adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangg.⁶¹

Sedangkan alat permainan edukatif ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini ialah ular tangga yang berukuran besar, yang telah dimuat dengan berbagai nilai pendidikan didalamnya. Dengan begitu anak akan berpartisipasi dalam permainan dan menjadi bidaknya, anak juga lah yang akan melempar dadu yang berukuran besar, anak akan berperan secara langsung sebagai sang pemain itu sendiri. Selain itu permainan ular tangga ini mempunyai gambar yang menarik pada kotak-kotaknya sehingga dapat menarik minat anak dalam memainkannya.

c. Manfaat Permainan Ular Tangga

Adapun beberapa manfaat dari permainan ular tangga menurut Syarifah Halifah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak termasuk sosial emosional.
- 2) Berlatih memecahkan masalah dengan menjawab pertanyaan pada kotak permainan.
- 3) Mengajarkan konsep berhitung kepada anak.⁶²

Manfaat permainan ular tangga lainnya menurut Ratna Ningsih ialah permainan ular tangga dapat memberikan

⁶¹Asep Supena Ria Fransisca, Sri Wulan, "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi Abstrak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 630–38, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.

⁶²Tien Asmara Palintan Halifah Syarifah, *Bermain & Permainan Untuk Anak Usia Dini*, ed. Munawar (Parepare: DIRAH, 2020).

ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak, yang baik menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang dalam permainan, belajar berkerja sama dan sabar menunggu giliran.⁶³

d. Aturan Permainan Ular Tangga

Permainan edukatif ular tangga ini mempunyai beberapa aturan sederhana yang harus anak ikuti sebab aturan ini yang akan mempermudah jalannya permainan yaitu sebagai berikut

- 1) Permainan paling sedikit diikuti oleh dua anak
- 2) Guru menyebutkan nama alat-alatnya,
- 3) Guru menyampaikan tata tertib bermain,
- 4) Awali dengan sueet atau hompimpah untuk menentukan siapa yang akan pertamamainkan dadu,
- 5) Anak yang pertama mendapat giliran akan melemparkan dadu,
- 6) Anak menjalankan dadu sesuai dengan perintah yang ada padatitik titik dadu, misal titik dua maka akan menjalankan dadu dari start/milai dua langakahke kanan sesuai urutan angka,
- 7) Permainan dilakukan secara bergantian,
- 8) Langkah anak dadu selanjutnya mengikuti pada capaianlangkah anak dadu sebelumnya,

⁶³ Rati Audina, Kris Setyaningsih, and Izza Fitri, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki," *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2022): 295–304.

- 9) Pemenang yang berhasil adalah pemain yang pertamakali selamat langkah anak dadunya di kotak finish/berhasil.⁶⁴

e. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Herlianti dkk dalam buku Satrianawati mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga seagai berikut :

- 1) Kelebihannya termasuk dalam media pembelajaran tematik.
- 2) Dapat menarik minat anak untuk belajar sambil bermain.
- 3) Anak dapat berpartisipasi dalam permainan secara langsung.
- 4) Dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan dan kecerdasan anak terutama mengembangkan kecerdasan logika matematik.
- 5) Dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 6) Penggunaan alat permainan ular tangga dapat dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas.

Selanjutnya kekurangan dari media permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Kekurangannya terkadang tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena ketika terkena gambar ular anak terjatuh ke ekor ular kembali.
- 2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.

⁶⁴ Hani And Hibana, "Ular Tangga Covid-19 Sebagai Redesain Alat Permainan."

- 3) Permainan ular tangga tidak dapat mencakup semua materi pembelajaran, walaupun mau perlu direncanakan cukup lama.
- 4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan suasana ricuh jadi tidak kondusif.
- 5) Bagi anak-anak yang belum menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.⁶⁵

Keunggulan Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, Permainan ular tangga dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individual maupun kelompok, Struktur kognitif yang diperleh siswa sebagai hasil dari proses belajar akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga siswa dapat menjaganya dalam ingatan, Pengetahuan yang terdapat didalam ingatan dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu. Selain itu permainan edukatif ular tangga dapat menyalurkan beberapa informasi secara langsung kepada anak, hal ini sejalan dengan pendapat Notoatmojo bahwa pengetahuan didapat setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap sesuatu objek atau stimulus.⁶⁶

4. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Meningkatkan Multiple Intelligences anak

Pada masa usia dini anak perlu di berikan stimulasi untuk mengembangkan segala kemampuan dalam dirinya. Pemberian stimulasi sebagai proses pembelajaran, pendidikan, dan pelatihan kepada anak. Sehingga dapat merangsang fungsi : sensorik, motorik, emosi-sosial, bicara, kognitif, mandiri, kreativitas, kepemimpinan, moral dan stimulasi mental sejak dini untuk mengembangkan perkembangan mental psikososial

⁶⁵Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2018) . h 72-73.

⁶⁶Erna Julianti, "Permainan Edukatif Dan Kreatif Ular Tangga Menurunkan Dampak Negatif Gadget Pada Anak," *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)* 3, no. 1 (2021): 18–22, <https://doi.org/10.36565/jak.v3i1.144>.

yaitu kecerdasan, baik dari budi luhur, moral dan etika, kepribadian, ketrampilan berbahasa, kemandirian, kreativitas, produktivitas, dan lain-lain. Kebutuhan ini dapat diberikan secara formal, informal maupun non formal. ketika adanya rangsangan akan membentuk hubungan-hubungan baru (sinaps), dan semakin sering dirangsang akan makin kuat hubungan antar sel-sel otak semakin kompleks/luas merangsang otak kiri maupun kanan secara seimbang maka semakin meningkatnya multiple intelegen anak.⁶⁷

Oleh karena itu tugas pendidikan anak usia dini berguna untuk menstimulus kecerdasan yang dimiliki anak agar berkembang secara optimal. Menurut Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan. Oleh karena itu apabila anak didukung untuk menguasai suatu kemampuan atau kecerdasan tertentu akan dapat juga dikembangkan sesuai kemampuan anak. Kemampuan yang dapat dimiliki seseorang ini meliputi kecerdasan verbal-linguistik, logis-matematik, visual-spasial, berirama musik atau musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Kecerdasan-kecerdasan ini di istilahkan oleh Gardner dengan sebutan *multiple intelegences* (kecerdasan jamak/majemuk).

Kecerdasan jamak/majemuk sangat perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini. karena dengan menguasai beberapa jenis potensi kecerdasan, anak akan mampu tumbuh dan menjalani proses perkembangan sebagaimana yang diharapkan.

Pada kemampuan anak dalam kecerdasan majemuk anak seharusnya sudah dapat menampakkan beberapa kecerdasan terutama dalam penelitian ini untuk melihat peningkatan empat kecerdasan yakni, kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Namun diketahui ahwa dalam pra penelitian masih banyak anak kelompok B1 di TK Hip-Hop

⁶⁷Arif Rohman Mansur, *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*, ed. Meri Neherta and Ira Mulya Sari (Padang: Andalas University Press, 2019).

Sukarame Kota Bandar Lampung masih kurang dalam kemampuan berhitung, mengingat angka, lemah dalam koordinasi gerak, kurang antusias dalam mematuhi aturan main, serta hubungan dengan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak pada kecerdasan majemuk anak belum meningkat dengan optimal.

Untuk mengatasi kurang berkembangnya kecerdasan majemuk anak, dan untuk meningkatkannya, diperlukan sebuah tindakan. Mengingat bahwa dalam pembelajaran bagi anak usia dini melalui bermain seperti pendapat Prof. Majorry Ebbeck Pada hakekatnya usia dini adalah masa menghabiskan waktunya dengan bermain.⁶⁸

Oleh karena itu tindakan yang ditempuh untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak dalam penelitian ini adalah permainan. Maka diperlukannya alat permainan yang dapat merangsang tiap kecerdasan anak, permainan yang digunakan untuk anak usia dini disebut dengan APE.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif bagi pendidik dapat membantu mengajar dengan lebih mudah, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat, dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa, dapat membangkitkan emosi anak, dapat menambah daya pengertian, dapat menambah ingatan anak maupun kecerdasan, dan dapat menambah kesegaran dalam mengajar.⁶⁹ Adapun beberapa permainan untuk meningkatkan kecerdasan anak menurut Sya'ban Jamil ialah menyanyi bersahutan, bowling botol, angka istimewa, tepuk bilangan, melompati rintangan, pasangan berhitung, pohon pengetahuan, cita-citaku, puzzle, tangkap balon, mengukur dan menimbang, meraba dan membau, tebak gambar,

⁶⁸ Ayu Mustika, Sari Ellinawati, Fitria Sari, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga," *Pelita PAUD* 6, no. 1 (2021): 148-54.

⁶⁹ Hijriati, "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung," *PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh III*, no. 2 (2017): 59-69.

permainan ular tangga, kartu kata, bermain musik, gerak lagu, dsb.⁷⁰

Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini tentunya adalah permainan yang mampu mengatasi kekurangan anak dalam kemampuan kecerdasan majemuk anak yang ditunjukkan dengan belum optimalnya kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan interapersonal. Permainan itu adalah alat permainan edukatif ular tangga.

Alat permainan edukatif ini dipilih karena alat permainan ular tangga dapat dibuat sendiri dengan menyesuaikan jumlah kotak dan gambar yang diinginkan, menurut Emma permainan ini dapat bermanfaat meningkatkan perkembangan daya pikir anak, baik sosial maupun mental, pada kemampuan berpikir anak dapat dilihat dari penyebutan angka dan bilangan, mengenal konsep panjang pendek dari gambar ular dan tangga, menghitung langkah, menghitung titik-titik pada dadu, menggerakkan tangan serta kaki, menunggu giliran dan lain sebagainya.⁷¹ Disamping itu, permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak pada kecerdasan kinestetik ketika anak melempar (dadu, menggerakkan tubuh sebagai pemain, dengan melompat, melangkah,) kemampuan lain yaitu kecerdasan interapersonal (anak belajar bersabar menunggu giliran bermain, serta melatih sportivitas anak.), kemampuan logika matematika (anak akan menghitung jumlah dadu, anak juga menghitung langkah dalam permainan), serta kemampuan interpersonal (anak dapat bersosialisasi, berkomunikasi bersama teman).⁷²

⁷⁰Sya'ban Jamil, *Permainan Cerdas & Kreatif*, ed. E. Martanto (Jakarta: Penebar Swadaya Grup, 2016).h 26, & 128.

⁷¹ Emma Sovia, *Buat Anak Anda Jgo Eksakata Rahasia Membuka Kecerdasan Eksakata Sejak Dini*, ed. Damaya (Yogyakarta: KAKTUS, 2012). h 216 & 217.

⁷²Mangunwijaya, *Penelitian Tindakan Di Kelas, Mengalir Dari Hati Wujud Pembelajaran Eksperimental*, ed. Tim Lab Yayasan Dinamika Edukasi Dasar (PT Kanisius, 2019). h 75.

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan sementara yang menjadi acuan dari dilakukannya penelitian tindakan kelas ini, tiap penelitian dimana membutuhkan atau menggunakan yang namanya hipotesisi. Hipotesis tindakan dapat penelitian ini ialah Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dapat Meningkatkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di TK Hip Hop Sukarame, Kota Bandar Lampung





DAFTAR PUSTAKA

- Afdhilla, Alfien Baddrin, and Syarizal Agam Mahendra. "Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini." *JURNAL CARE Children Advisory Research and Education* 8, no. 1 (2020): 1–10.
- Arifmiboy. "Multiple Intelligences: Mengoptimalkan Kecerdasan Anak Sebagai Upaya Dalam Mempersiapkan Generasi Emas Masa Depan." *Proceeding International Seminar on Education 2016 Faculty of Tarbiyah and Teacher Training*, 2016, 69–84.
- Audina, Rati, Kris Setyaningsih, and Izza Fitri. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki." *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2022): 295–304.
- Dacholfany, Ihsan, and Uswatun Hasanah. *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Edited by Budi Yadi. Jakarta: AMZAH, 2018.
- Eky Prasetya Pertiwi, Ianatuz Zahro. *Pendidikan Karakter Pada AUD Dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*. Edited by IMade Hartawan Catur Yuniarti. Yogyakarta: NUSAMEDIA, 2018.
- Elfiadi. "Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini." *Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 2 (2017): 35–52.
- Ellinawati, Fitria Sari, Ayu Mustika Sari. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA." *Pelita PAUD* 6, no. 1 (2021): 148–54.
- Emmy Budiartati. "Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini." *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, no. 2 (1983): 96–103.
- Erik, Erik, and Nani Suhartini. "Upaya Meningkatkan Kecerdasan

- Matematis Logis Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di RA Bani Utsman Darma.” *Journal of Early Childhood and Character Education* 1, no. 2 (2021).
- Fadliansyah Fauzi. “Dampak Permainan Ular Tangga Terhadap Emosi Siswa Sekolah Dasar Dalam” 03, no. 01 (2022): 41–51.
- Farhurohman, Oman. “HAKIKAT BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD).” *As-Sibyan* 2, no. 1 (2017): 27–36.
- Faruq, Mohammad Muhyi. *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Edited by Sugeng AP. Jakarta: PT Grasindo, 2007.
- Gardner, Howard. *Frames of Mind The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books, 2011.
- Guslinda, Rita Kurnia. *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Surabaya: Jakad Publishing, 2018.
- Halifah Syarifah, Tien Asmara Palintan. *Bermain & Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Munawar. Parepare: DIRAH, 2020.
- Hani, Umi, and Hibana. “ULAR TANGGA COVID-19 SEBAGAI REDESAIN ALAT PERMAINAN” 06, no. 2 (2022): 162–71. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud%0A>.
- Hapidin, Dkk. *Asesmen Anak Usia Dini (Multi Pendekatan Dan Metode)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2016.
- Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima, 2015. www.luxima.co.id.
- Hijriati. “PERANAN DAN MANFAAT APE UNTUK MENDUKUNG.” *PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh* III, no. 2 (2017): 59–69.
- Indonesia, Presiden Republik. “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL,” 2003.

- Indriasih, Aini, and Jamaludin. "Penerapan Permainan Berbasis Kecerdasan Majemuk Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," n.d., 124–40.
- Irjus Indrawan, Hadion Wijoyo. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Edited by Abdul Rahmat. Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020.
- Jamil, Sya'ban. *Permainan Cerdas & Kreatif*. Edited by E. Martanto. Jakarta: Penebar Swadaya Grup, 2016.
- Julianti, Erna. "Permainan Edukatif Dan Kreatif Ular Tangga Menurunkan Dampak Negatif Gadget Pada Anak." *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)* 3, no. 1 (2021): 18–22. <https://doi.org/10.36565/jak.v3i1.144>.
- Mangunwijaya. *Penelitian Tindakan Di Kelas, Mengalir Dari Hati Wujud Pembelajaran Eksperimental*. Edited by Tim Lab Yayasan Dinamika Edukasi Dasar. PT Kanisius, 2019.
- Mansur, Arif Rohman. *TUMBUH KEMBANG ANAK USIA PRASEKOLAH*. Edited by Meri Neherta and Ira Mulya Sari. Padang: Andalas University Press, 2019.
- Muhajir. *Materi Dan Metode Pendidikan Anak Dalam Al-Qur'an*. Serang: FTK Banten Press, 2015.
- Muhammad Yuami, dan Nurdin Ibrahim. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Edited by Sitti Fatimah Tri Suhartati. Jakarta: KENCANA, 2016.
- Mulyani, Sri. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING, 2013.
- Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, Nur Hayati. "Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak." *Penelitian Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2016): 23–34.
- Nasional, Undang-undang Sistem Pendidikan. "Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

Ndari, Susianty Selaras, and Chandrawaty. *TELAAH KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Edited by Mirawati. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2018.

Ngadha, Katharina Serlinda, Marsianus Meka, and Efrida Ita. “Jurnal Citra Pendidikan (JCP) PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA5-6 TAHUN DI TKK NEGERI RUTOGELI KECAMATAN Program Studi PG-PAUD , STKIP Citra Bakti Dalam Peraturan Ment.” *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 2, no. 1 (2022): 130–43. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index%0AVolume>.

Ni Luh Ika Windayani, Ni Wayan Risna Dewi, Sera uliantini, Niputu widyasanti, I Komang Sesara Ariyana, Yosep Belen Keban, Komang Trisna Mhartini, Nur Dafiq, Suprarman, Putu Eka Sastrika Ayu. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by I Putu Yog. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Niarayanti, Maswati. “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak.” *Jurnal Al-Athfal* 1, no. 2 (2019): 20–27.

Ningtyas, Dhita Paranita. “Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga.” *AWLADY* 4, no. 02 (2018): 180–94.

Nuraini, Yuliani, Sofia Hartati, and Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Edited by Bunga Sari Fatmawati. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019.

Pendidikan, Menteri, D A N Kebudayaan, and Republik Indonesia. “BERITA NEGARA” 2025, no. 1679 (2005).

Prameswari, Titania Widya, Anik Lestarinigrum, and Hanggara Budi Utomo. “Pengembangan Permainan Urang Gaya Berbasis

Budaya Lokal Dalam Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak.” *Efektor* 8, no. 2 (2021): 132–41.

Prihya Shanty Andrianie, Yuatinus Joko Dwi Nugroho. “Pengoptimalan Perkembangan Anak Berbasis Alat Permainan Edukatif Ular Tangga.” *Jurnal Psikohumanika* XI, no. 2 (2019): 203–13.

Pudjiati, Retno. “Bermain Bagi AUD.” In *Seri Bacaan Orang Tua*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2011.

Pupung Puspaa Andini, Anik Lestaringrum. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Adjie Media Nusantara, 2018.

Putu, Luh, and Indah Budyawati. “PENERAPAN MEDIA MOTIF (MONOPOLI EDUKATIF) DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN JAMAK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 14, no. 2 (2020): 373–81. <https://doi.org/10.19184/jpe.v14i2.19364>.

Ramdani, Zuhut, Rohyana Fitriani, and Rabihatun Adawiyah. “Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak.” *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* 5, no. 02 (2021): 1–13.

Rejeki, Marpini Sri, and Nina Kurniah. “Penerapan Metode Bermain Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dan Logis Matematis Pada Anak Usia Dini (Studi Tindakan Kelas Kelompok B PAUD Negeri Pembina Ketahun).” *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2018): 220–27.

RI, Kemenag. *Syafiyah Al-Quran For Ladies, Terjemahan Dan Tajwid Warna*. Edited by Tim Kreatif. Jawa Barat: Sabbaha Nazamaa, 2017.

RI, Kementerian Agama. *Ummul Mukminin Al-Qur’an Dan*

Terjemahan Untuk Wanita. Jakarta: Penerbit Wali, 2012.

Ria Fransisca, Sri Wulan, Asep Supena. “Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi Abstrak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 630–38. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.

Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020.

Said, Almasah, and Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: KENCANA, 2017.

Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Setiadi, Muhammad Andri, and Mubiar Agustin. “PERSEPSI GURU TK TERHADAP KEGIATAN OUTBOUND USIA DINI.” *JURNAL CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)* 3, no. 4 (2020): 335–43.

Sigit Purnama, Yuli Salis h, Heldinata. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Edited by Nita. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARY, 2018.

Sigit Purnama, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak Usia Dini*. Edited by Rika Indrawati. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARY, 2020.

Sit, Masganti. *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*. Jakarta: KENCANA, 2021.

Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya*. Edited by Evita Anggereini. Jambi: CV. INFOMEDIKA, 2015.

Sovia, Emma. *Buat Anak Anda Jgo Eksakata Rahasia Membuka Kecerdasan Eksakata Sejak Dini*. Edited by Damaya. Yogyakarta: KAKTUS, 2012.

- Sumarni, Sri. “Peningkatan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Melalui Bermain.” *Forum Kependidikan* 28, no. 2 (2009): 143–54.
- Tabi’in, A. “Penerapan Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) Pada Anak Usia Dini.” *EDUKASIA ISLAMIKA Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2017): 46–69.
- Tadjuddin, Nilawati. *ANALISIS MELEJITKAN KOMPETENSI EMOSIONAL*. XURA PUBLISHING, 2013.
- . *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur’an*. Depok: Herya Media, 2014.
- . “Optimalisasi Kecerdasan Jamak.” Bandar Lampung: LP2M IAIN Raden Intan Lampung, 2014. <https://doi.org/978-602-1067-76-5>.
- . “Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak.” *DARUL ILMI Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2016): 1–19.
- . “Pendidikan Moral Anak Usia Dini Dalam Pandangan Psikologi, Pedagogik Dan Agama.” *Garuda*, n.d., 1–17.
- . “Tumbuh Kembang Anak Serta Aplikasinya Melalui Pembelajaran Dan Permainan.” *Jurnal Darul Ilmi Jurnal Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)* 5, no. 1 (2012): 1–25. <https://doi.org/ISSN 2086-6909>.
- Tajuddin, Nilawati, Syofyan Soleh, and Untung Nopriansyah. “Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 664–79. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.974>.
- Ula Shoimatul. *Revolusi Belajar : Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Edited by Rose KR.

Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2013.

Wahyuni, Candra. *TUMBUH KEMBANG ANAK*. Kediri: Strada Press, 2018.

Yuliani Nurani. *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi. Revisi. Jakarta: CV. CAMPUSTAKA, 2019.

Zainal Aqib. *PTK, Penelitian Tindakan Kelas TK/RA-SLB/SDLB*. Edited by Nurhid. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017.

