

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *SONDAH*

Estiti Riasianita¹ Nurmayana Sofiana Iskandar² Dede Suwangsih³, Mutiara Swandhina*⁴
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 25 Oktober 2024
Disetujui 27 Oktober 2024
Dipublikasikan 30 Oktober
2024

Kata kunci:

Kecerdasan kinestetik,
permainan tradisional *sondah*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan menurunnya kecerdasan kinestetik pada anak usia dini, hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran fisik yang dilakukan kurang menstimulasi kecerdasan kinestetik anak dalam melakukan gerakan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan. Masa emas (*golden age*) terjadi dalam rentang antara usia 0 sampai 6 tahun, masa ini merupakan periode yang sangat penting bagi anak karena masa keemasan ini hanya berlangsung satu kali seumur hidup. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan akan mudah distimulasi oleh karena itu, pemberian stimulasi harus dilakukan pada anak usia dini. Salah satu perkembangan yang harus distimulasi yaitu kecerdasan kinestetik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional *sondah*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classrom Action research*) oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Pada data awal, kemampuan kecerdasan kinestetik pada hasil observasi baru mencapai 51% dan unjuk kerja 50%. Terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus III, hasil observasi mencapai 84% dan unjuk kerja 85%. Melalui hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *sondah* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Keywords:

Intelligence intelligence,
traditional *sondah* games

ABSTRACT

*This research is motivated by the decline in kinesthetic intelligence in early childhood, this is caused by the physical learning activities carried out not stimulating children's kinesthetic intelligence in carrying out balance, strength and flexibility movements. The golden age occurs between the ages of 0 and 6 years, this period is a very important period for children because this golden age only lasts once in a lifetime. During this period, all aspects of development will be easily stimulated, therefore, stimulation must be carried out in early childhood. One development that must be stimulated is kinesthetic intelligence. This research aims to improve children's kinesthetic intelligence through the traditional *sondah* game. This research uses the classroom action research method (*Classroom Action research*) by Kemmis and Mc Taggart which consists of three cycles. Each cycle consists of planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects were 20 children. Data collection techniques were carried out using observation, performance and documentation techniques. In the initial data, the kinesthetic intelligence ability in the observation results only reached 51% and performance 50%. There was a significant increase in cycle III, observation results reached 84% and performance reached 85%. Through the results of this research, it can be concluded that the traditional *sondah* game can improve children's kinesthetic intelligence.*



© 2024 Universitas Sebelas April
All rights reserved

Corresponding Author:

Mutiara Swandhina,
PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas April
JL. Angrek Situ No. 19, Sumedang
Email: mutiswandhina_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki keunikan, bakat dan kecerdasan yang berbeda-beda, oleh karena itu orang tua ataupun orang terdekat harus memahami dan memberikan fasilitas serta dukungan yang dibutuhkan oleh anak usia dini agar mereka dapat mengembangkan bakatnya. Seperti yang diungkapkan oleh Swandhina (2014: 3). bahwa "...anak yang mendapatkan pembinaan dan pendidikan sejak usia dini memiliki harapan besar untuk meraih keberhasilan dimasa yang akan datang hingga pada akhirnya anak mampu untuk lebih mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki". Menurut Gardner (1993: 17-23) kecerdasan adalah kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menemukan, menciptakan dan memecahkan permasalahan dalam hidupnya. Kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan belajar dari pengalaman dan ilmu untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalah yang di hadap dan dapat belajar dari pengalaman untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Tolak ukur kecerdasan tidak hanya dinilai dari kecakapan logikanya, tetapi juga dapat dinilai dari kemampuan lainnya atau yang disebut kecerdasan jamak. Gardner (1993: 3-5) mengemukakan teori yang disebut kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), teori ini berpendapat ada banyak cara belajar dan anak-anak dapat menggunakan intelegensinya yang berbeda untuk mempelajari sebuah keterampilan atau konsep. Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) yang dikemukakan oleh Gardner yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalis, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal. Diantara kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) setiap anak memiliki kecenderungan untuk memiliki salah satu kecerdasan yang dominan, ada yang memiliki dua atau tiga kecerdasan, atau bahkan semua kecerdasan dapat dimiliki oleh anak. Apabila orang tua, guru dan lingkungannya selalu memberikan stimulus yang tepat.

Salah satu dari delapan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) diatas yaitu kecerdasan kinestetik, menurut Amstrong (Musfiroh, 2010) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan tubuhnya untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan menggunakan tangan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu. Pendapat lain mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasil karya (Gardner, 1993). Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan untuk menciptakan sesuatu melalui berbagai gerakan. Kecerdasan kinestetik untuk anak usia dini sangat penting, karena kemampuan ini diawali dengan terbentuknya gerakan tubuh yang sederhana. Gerakan tersebut akan berkembang menjadi kemampuan dalam mengontrol gerakan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan dan keindahan gerakan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

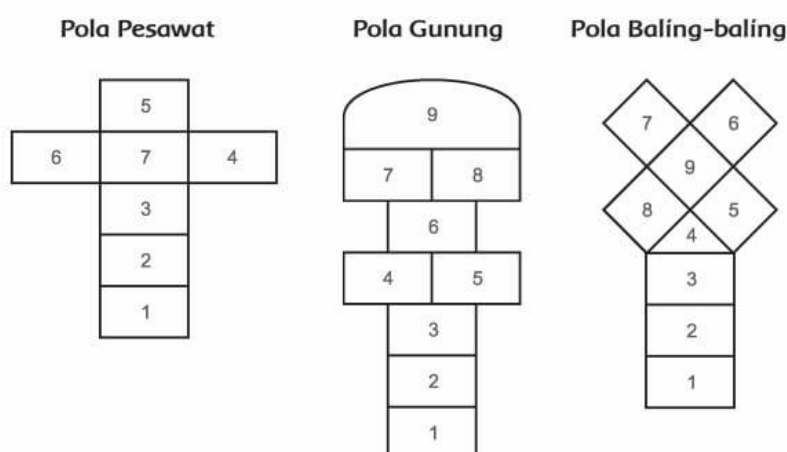
Permainan tradisional adalah suatu permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan yang diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat untuk merangsang berbagai aspek perkembangan. Pada saat bermain permainan tradisional anak-anak akan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan, menari dan olahraga), mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, tanya jawab, bercerita dan

bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, patuh pada aturan) dan mampu merangsang sosial emosional (bermain bersama, tenggang rasa dan patuh pada aturan) dapat melatih moral (baik buruk, benar salah).

Permainan tradisional di Indonesia beraneka ragam, salah satunya yang ada di daerah Jawa Barat yang memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda dan diajarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Contoh permainan tradisional di Jawa Barat adalah *ucing sumput*, *ucing patung*, *ucing baledog*, *bebentengan*, *sepdur*, *huhuian*, *sondah*, *oray-orayan*, *anjang anjangan* dan masih banyak lagi. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak, solusi peneliti yaitu dengan menggunakan permainan tradisional *sondah*. Permainan tradisional *sondah* adalah permainan yang cara memainkannya diawali dengan melempar potongan genting atau keramik pada kotak yang telah dibuat, kemudian pemainnya harus melompat dengan satu kaki pada setiap kotak tanpa harus menginjak garis. Permainan ini dapat melatih kemampuan kecerdasan kinestetik seperti melatih kekuatan otot kaki, melatih keseimbangan, berdiri diatas satu kaki, melompat dengan satu kaki tanpa jatuh, serta melatih koordinasi mata tangan dan kaki.

Permainan tradisional *sondah* memiliki manfaat bagi anak usia dini, seperti kemampuan fisik anak menjadi lebih kuat dan dapat melatih keseimbangan. Dalam permainan ini anak diharuskan untuk melompat menggunakan satu kaki. Selain itu, permainan tradisional *sondah* juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi pada anak dan dapat mengembangkan kecerdasan logika. Anak akan belajar untuk menaati aturan-aturan dalam permainan yang telah disepakati bersama, anak akan belajar untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Permainan tradisional ini juga dapat membantu meningkatkan kreativitas anak, karena biasanya permainan tradisional dapat dibuat langsung oleh para pemainnya dengan menggunakan barang atau benda yang ada disekitar para pemain. Hal ini akan mendorong anak untuk lebih kreatif dalam menciptakan permainan.

Permainan tradisional *sondah* memiliki beberapa bentuk dasar yaitu *sondah gunung*, *sondah pesawat* dan *sondah baling-baling*. Dalam penelitian ini bentuk permainan yang digunakan adalah bentuk *sondah gunung*.



Gambar 1. Bentuk-Bentuk Permainan *Sondah*

Adapun Langkah-Langkah Permainan Tradisional *Sondah* yaitu sebagai berikut:

1.1. Alat

- a. Kapur
- b. Pecahan genting atau keramik

1.2. Cara bermain

- a. Langkah pertama, buatlah pola permainan tradisional (kotak-kotak menggunakan kapur).
- b. Anak-anak menentukan pasangannya masing-masing melalui *hompimpa*. Anak-anak yang akan mengikuti permainan ini membentuk formasi melingkar, dan menggerakkan tangannya untuk memposisikan telapak tangannya secara telungkup ataupun terlentang.
- c. Ketika tersisa 2 orang anak maka langkah selanjutnya adalah *suit* untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. *Suit* dengan cara gunting, batu, kertas.
- d. Kemudian permainan sondah dimulai dengan cara melempar potongan genting atau keramik dan harus memasuki kotak yang telah disediakan.
- e. Pada saat melompat anak harus memasuki kotak satu persatu tanpa menyentuh tepi garis kotak.
- f. Jika disalah satu kotak terdapat potongan genting lawan, maka kotak tersebut tidak bisa dilompati. Pemain harus melewati kotak tersebut dan melompat pada kotak berikutnya.
- g. Jika tidak maka pemain tersebut harus berhenti dan digantikan oleh pemain berikutnya. Demikianlah seterusnya sampai semua kotak terlalui dan mereka yang selesai terlebih dahulu akan keluar sebagai pemenangnya.

2. METODE

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas, atau disebut juga CAR (*Classroom Action Research*) yang mengacu pada model Kemmis & Mc Taggart (Arikunto 2011: 30) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflection*). Konsep yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam model ini adalah komponen tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*) digabungkan menjadi satu karena kedua kegiatan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan tersebut harus dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, unjuk kerja dan dokumentasi. Terdapat dua belas indikator yang menjadi tujuan penilaian kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada penelitian ini yaitu: (1) dapat berdiri dengan satu kaki, (2) dapat berdiri dengan satu kaki sambil membawa benda, (3) dapat melompat dengan seimbang saat mendarat, (4) dapat melompat dengan seimbang saat mendarat membawa benda, (5) koordinasi mata dengan kaki saat melompat tanpa jatuh, (6) dapat menopang tubuh pada saat mendarat dengan dua kaki, (7) dapat menopang tubuh saat mengambil benda, (8) dapat melompat tanpa jatuh sambil membawa benda, (9) dapat melompat dengan gerakan kaki yang lincah, (10) dapat melompat dengan gerakan yang cepat tanpa jatuh, (11) tumpuan kaki sejajar pada saat mendarat, (12) dapat menopang tubuh pada saat mendarat tanpa jatuh. Data yang didapatkan dari hasil observasi dan unjuk kerja akan direkapitulasikan kedalam data numerik yang dianalisis dengan cara membandingkan hasil dari kemampuan awal, siklus I, siklus II dan siklus III. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai kemampuan anak} = \text{Persentase (\%)} = (\text{jumlah bagian}) / (\text{jumlah total}) \times 100\%$$

Dengan Keterangan:

- a. Sangat baik 80% - 100%
- b. Baik 66% - 79%
- c. Cukup 56% - 65%
- d. Kurang 40% - 55%
- e. Gagal 30% - 39%

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

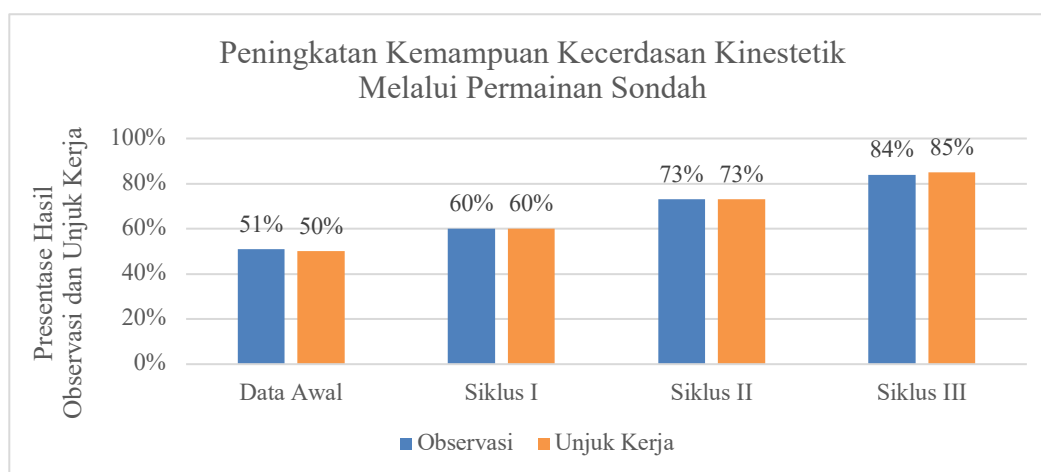
3.1. Hasil

Setelah melakukan penelitian sampai pada siklus III, kemampuan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Tunas Bangsa Desa Salawana Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2023/2024 mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional *sondah*. Berdasarkan data awal, kemampuan kecerdasan kinestetik anak dari hasil observasi baru mencapai 51% dan unjuk kerja mencapai 50%, pada siklus II hasil observasi mencapai 60% dan unjuk kerja 60% dan pada siklus III hasil observasi mencapai 84% dan unjuk kerja 85%. Berikut ini adalah peningkatan presentase observasi dan unjuk kerja pada data awal, siklus I, siklus II dan siklus III yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi dan Unjuk Kerja Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional *Sondah*

No	Alat Pengumpul Data Tahap Penelitian	Observasi	Unjuk Kerja
1	Data awal	51%	50%
2	Siklus I	60%	60%
3	Siklus II	73%	73%
4	Siklus III	84%	85%

Berikut ini merupakan peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional *sondah* disetiap siklusnya yang disajikan pada grafik dibawah ini:



Grafik 1. Peningkatan Hasil Observasi dan Unjuk Kerja Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional *Sondah*

Pelaksanaan tindakan penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus, adapun pembahasannya sebagai berikut:

SIKLUS I

Pelaksanaan permainan tradisional *sondah* pada siklus I dilaksanakan pada 5 Juni 2024 pada anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Salawana Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka. Penelitian dilakukan diluar kelas. Sesuai prosedur penelitian, maka pada siklus I ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Tindakan pada siklus I belum memberikan hasil yang baik. Hal ini dikarenakan anak belum mampu berdiri diatas satu kaki, belum mampu melompat dengan satu kaki dan belum mampu menjaga keseimbangan. Selain itu, pemahaman anak tentang permainan tradisional *sondah* masih kurang, anak tidak fokus dalam melakukan kegiatan, dan penjelasan yang diberikan oleh guru masih kurang jelas.

Kemampuan kecerdasan kinestetik anak secara umum mengalami kenaikan, namun belum optimal karena masih jauh dari target yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak baru mencapai 60% dan hasil unjuk kerja 60%. Guru memberikan kalimat motivasi kepada anak agar anak memiliki semangat dalam melakukan kegiatan selanjutnya.

SIKLUS II

Pelaksanaan permainan tradisional *sondah* pada siklus II dilaksanakan pada 12 Juni 2024 pada anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Salawana Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka. Penelitian dilakukan diluar kelas dan dilakukan sesuai dengan tahap-tahap pada siklus I.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan dalam melaksanakan permainan tradisional *sondah* berdasarkan refleksi pada siklus I dengan cara memberikan gambar dan penjelasan mengenai langkah-langkah dan aturan dalam permainan tradisional *sondah*. Berdasarkan hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak mencapai 73% dan hasil unjuk kerja 73%.

Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan kecerdasan kinestetik anak belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini dikarenakan masih ada anak masih butuh bantuan untuk berdiri diatas satu kaki, anak yang belum mampu menjaga keseimbangan, ada beberapa anak yang berlarian dan tidak fokus dalam melakukan kegiatan. Dengan demikian penelitian dilanjutkan pada siklus III.

SIKLUS III

Pelaksanaan permainan tradisional *sondah* pada siklus III dilaksanakan pada 19 Juni 2024 pada anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Salawana Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka. Pada siklus III ini, kemampuan kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi kemampuan kecerdasan kinestetik anak mencapai 84% dan hasil unjuk kerja 85%.

Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan kecerdasan kinestetik anak sudah berkembang dengan baik. anak sudah mampu berdiri diatas satu kaki, mampu melompat dengan satu kaki tanpa jatuh, koordinasi mata dengan kaki pada saat melompat sudah baik, anak dapat menopang tubuh pada saat mengambil benda, anak dapat melompat dengan gerakan kaki yang lincah dan anak sudah memiliki keseimbangan tubuh yang baik.

3.2.Pembahasan

Kemampuan kecerdasan kinestetik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan untuk menciptakan sesuatu melalui berbagai gerakan. Kecerdasan kinestetik untuk anak usia dini sangat penting, karena kemampuan ini diawali dengan terbentuknya gerakan tubuh yang sederhana. Gerakan tersebut akan berkembang menjadi kemampuan dalam mengontrol gerakan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, ketangkasan, kelenturan, kekuatan dan keindahan gerakan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa indikator kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun menurut Musfiroh (2010: 117), yaitu sebagai berikut:

- a. Anak terlihat aktif dan terus bergerak
- b. Memiliki kemampuan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menendang, melempar dan menangkap bola.
- c. Kemampuan melakukan gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, melompat, menggapai, memutar, mengayun, jongkok, dan berdiri.
- d. Kemampuan mengendalikan dan mengkoordinasikan tubuh.
- e. Cenderung melakukan aktivitas memegang, belajar dengan menyentuh, memanipulasi, dan menggerakkan, serta meniru gerakan orang lain.

Pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistic sebagai landasan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Soedjadmiko dalam Kurniati (2016: 24) mengatakan, bahwa permainan tradisional dapat merangsang berbagai aspek perkembangan diantaranya yaitu:

- a. Pada saat bermain permainan tradisional anak-anak akan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, keterampilan, menari dan olahraga).
- b. Mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecapan).

- c. Mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, tanya jawab, bercerita dan bernyanyi).
- d. Mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, patuh pada aturan) dan mampu merangsang sosial emosional (bermain bersama, tenggang rasa dan patuh pada aturan) dapat melatih moral (baik buruk, benar salah).

4. SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Salawana Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2023/2024 akhirnya dapat disimpulkan:

- a. Kemampuan kecerdasan kinestetik anak sebelum dilakukan penelitian masih tergolong rendah. Berdasarkan data observasi awal, kemampuan kecerdasan kinestetik anak baru mencapai 51% dan hasil unjuk kerja mencapai 50%, hal tersebut tergolong rendah. Hal ini dikarenakan anak belum mampu; berdiri diatas satu kaki, melompat dengan satu kaki, mengkoordinasikan mata dan kaki pada saat melompat, anak masih takut untuk melompat dan anak belum mampu menjaga keseimbangan.
- b. Langkah-langkah pelaksanaan permainan tradisional *sondah* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka dimulai dengan kegiatan apersepsi dan motivasi. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan tentang permainan tradisional, anak-anak melakukan pemanasan, anak bermain permainan tradisional *sondah* dan pendinginan. Pada kegiatan penutup, guru menanyakan perasaan anak dan pemberian *reward*.
- c. Peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak setelah melakukan penelitian menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan data awal, hasil observasi mencapai 51% dan unjuk kerja mencapai 50%, pada siklus I hasil observasi 60% dan hasil unjuk kerja 60%. Pada siklus II hasil observasi 73% dan unjuk kerja 73%, pada siklus III hasil observasi mencapai 84% dan unjuk kerja mencapai 85%. Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan, bahwa permainan tradisional *sondah* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Salawana Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun Ajaran 2023/2024.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi aksara, 136(2), 2-3.
- Desmita, (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Howard Gardner, *Multiple Intelligences: The Theory in Practice A READER*. (USA: BasicBooks, 1993).
- Kurniati, E (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Musfiroh, T. (2008). *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegences)*. Surabaya: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. (2010). *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Surabaya: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Sujiono, B. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT. Indeks Permata Puri Media.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta Barat: PT. Indeks Permata Puri Media.
- Swandhina, M. (2014). *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN NILAI MORAL DALAM PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI: Studi pada Kelompok Bermain Rancage Kabupaten Sumedang* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).