

THE EFFECT OF ROLE-PLAYING METHOD TO 5-6 YEARS OLD CHILDREN'S INTERPERSONAL INTELLIGENCE IN PEMBINA KINDERGARTEN DISTRIK PANGEAN KUANTAN SINGINGI REGENCY

Dian Permata Sari, Daviq Chairilsyah, Ria Novianti

Dhiansaripermatasari@yahoo.com 085272970392, Psiko_power@yahoo.com, Decihazli79@gmail.com

**Teacher Education Program In Early Childhood Education
Faculty Of Teacher Training and Education Sciences
Riau University**

Abstract: *The research is to know of a role-playing method to 5-6 years old children's interpersonal intelligence in pembina kindergarten pangean distric in kuansing regency. The sample of population in this research is 5-6 years old to amount to 21 person's. To collect the data is observasion technics. To analysis data used in this research is test-t. The result of research is obtained from the sample results of hypothesis test correlations, with the before and after values of $r = 0,718$ and the value of significance is 0.000. Because $p < 0.05$ ($0,718 < 0.05$) then h_0 rejected. The means of research is role-playing method to 5-6 years old children's interpersonal intelligence. To receive or reject hypotesis based on SPSS data windows for version 17 then can be seen from a comparison t value and t table is calculation of the test-t, seen that result t value -12,451 from the parties of absolutely price, so the minus (-) price cannot be used (Sugiyono, 2010). Thent value (12,451). $DK=40$ and the fault stage 5 % = 2,021, it can be seen the t price count greater than t table the first fault 5% ($12,451 > 2,021$). The mean H_0 = were rejected and H_a = accepted. From the research i have conclusion thats the role-playing method is be alternatif to the teacher interpersenol intelligence.*

Key Words: *interpersonal intelligence , role-playing method*

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
NEGERI PEMBINA KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**

Dian Permata Sari, Daviq Chairilisyah, Ria Novianti

Dhiansaripermatasari@yahoo.com 085272970392, Psiko_power@yahoo.com, Decihazli79@gmail.com

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS RIAU**

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 21 orang anak. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t. Dari hasil penelitian diperoleh uji hipotesis hasil dari *sampel correlations*, dengan nilai sebelum dan sesudah sebesar $r=0,718$ dan nilai signifikannya adalah 0,000. Oleh karena $p<0,05$ ($0,718<0,05$) maka H_0 ditolak. Hal ini berarti dapat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS *windows for vesion 17* maka dapat dilihat dari perbandingan t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu dari hasil perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil $t_{hitung} - 12,451$ uji dua pihak harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dapat dipakai (Sugiyono 2010). Maka harga t_{hitung} (12,451). Dengan $dk=40$ dan taraf kesalahan 5%=2,021, maka dapat dilihat harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf kesalahan 5% ($12,451>2,021$). Dengan demikian H_0 =ditolak dan H_a =diterima. Dari penelitian ini dapat di simpulkan bahwa metode bermain peran dapat menjadi metode alterntif bagi guru dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

Kata Kunci: Kecerdasan Interpersonal, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Anak dilahirkan ke dunia sebagai seseorang yang dianugrahi Tuhan dengan berbagai potensi dan kecerdasan yang dimilikinya. Hal ini juga di jelaskan oleh Gardner dalam teori kecerdasan jamak (*multiple intelligence*), bahwa sekurang-kurangnya terdapat tujuh kecerdasan yang patut diperhitungkan secara sungguh-sungguh, salah satunya adalah kecerdasan interpersonal (Armstrong, 2002). Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan anak adalah melalui bermain. “Bermain Sambil Belajar” dalam arti ini tidak diartikan sebagai dua kegiatan, yakni bermain dan belajar, yang dilakukan secara bergantian, sebentar-sebentar bermain sebentar-sebentar belajar.

Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki anak. Tingkat kecerdasan membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki manusia sejak lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa (Yuliani, dkk, 2010). Kecerdasan interpersonal ini bersifat bisa berubah dan bisa ditingkatkan, karena lebih merupakan sebuah proses belajar dari pengalaman anak sehari-hari, bukan merupakan faktor hereditas, sehingga semua anak bisa memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi (Safaria, 2005). Untuk itu anak memerlukan bimbingan dan pengarahan, serta stimulasi dari para orang tua maupun guru di sekolah untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

Menurut hasil pengamatan, penulis menemukan masalah yang terjadi pada anak di Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi diantaranya, 1) Anak tidak mampu dalam mengutarakan gagasan yang ada dalam pemikirannya serta mengungkapkan yang anak rasakan. 2) Anak tidak menyukai saat anak di minta untuk tampil seperti bernyanyi atau bercerita. 3) Anak tidak menyukai kegiatan kelompok dan lebih sering bermain sendiri-sendiri. 4) Di saat anak bermain di dalam pembelajaran kelompok anak hanya berinteraksi dengan teman dekatnya. 5) Anak kurang mandiri terlihat ketika melakukan kegiatan, anak selalu minta bantuan guru.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimen karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimental* yang dipandang sebagai eksperimen tidak sebenarnya (Sugiyono, 2010). Penelitian ini menggunakan model atau jenis desain *one-group pretest-posttest design*. Dimana peneliti hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi anak usia 5-6 tahun kelas B yang terdiri dari 21 orang anak. Menurut Suharsimi (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel di ambil semuanya, karena jumlah populasi yang peneliti ambil kurang dari 100 maka keseluruhan dijadikan sampel penelitian yaitu 21 anak di TK Negeri Pembina

Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan *uji-t*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan *pretest* dan *posttest*. Adapun paparan dari data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berhitung anak kelompok B secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang diperoleh (Empirik)			
	$X_{\min}$	$X_{\max}$	Mean	SD	$X_{\min}$	$X_{\max}$	Mean	SD
Pre Test	8	23	16	2,5	8	19	11,86	3,229
Post Test	8	23	16	2,5	11	23	18,19	2,943

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak meningkat setelah diberikan eksperimen (metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak). Ini menandakan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal.

Dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti mengetahui kemampuan awal anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran.

Tabel 2 Gambaran Umum Kecerdasan Interpersonal Anak Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	%
1	Tinggi	$X > 18,5$	2	9,52%
2	Sedang	$13,5 < X < 18,5$	6	28,57%
3	Rendah	$X < 18,5$	13	61,91%
			21	100%

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa kecerdasan interpersonal anak sebelum menggunakan metode bermain peran anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 2 orang atau 9,52%, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 6 atau 28,57% anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 13 orang atau 61,91%.

Tabel 3 Gambaran Umum Kecerdasan Interpersonal Anak Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

NO	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	%
1	Tinggi	$X > 18,5$	13	61,91%
2	Sedang	$13,5 < X < 18,5$	7	33,33%
3	Rendah	$X < 18,5$	1	4,76%
			21	100%

Sumber: Berdasarkan data olahan penelitian

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa tingkat kecerdasan interpersonal anak setelah menggunakan metode bermain peran anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 13 orang anak atau 61,91%, yang berada pada kategori sedang 7 orang anak atau 33,33%, yang berada pada kategori rendah 1 orang anak atau 4,76%.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah garis regresi untuk setiap pengelompokan berdasarkan variabel terikatnya memiliki varians yang sama.

Tabel 4 Hasil Pengujian Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,653	4	13	,635

Data Hasil Analisis dengan SPSS Versi 17

Interpretasi dilakukan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata homogenitas. Hipotesis yang diuji ialah:

Ho : varians pada tiap kelompok sama (homogen)

Ha : varians pada setiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Dengan demikian, homogen dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ sama seperti untuk uji normalitas. Pada kolom sig terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0.05), maka variansi tiap sampel sama (homogen), jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$ (0.05), maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dari hasil pengujian menggunakan *SPSS Window For Version 17*, diperoleh statistik sig. 0,635 jauh lebih besar dari 0.05 ($0,635 > 0.05$), dengan demikian dapat disimpulkan data penelitian ini adalah homogen.

Uji normalitas kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan metode bermain peran, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Hasil Pengujian Normalitas Kecerdasan Interpersonal Anak

		Sebelum	Sesudah
N		21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	11,86	18,19
	Std. Deviation	3,229	2,943
	Absolute	,224	,227
Most Extreme Differences	Positive	,224	,105
	Negative	-,116	-,227
Kolmogorov-Smirnov Z		1,025	1,042
Asymp. Sig. (2-tailed)		,244	,228

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Data Hasil Analisis dengan SPSS Versi 17

Dari hasil tabel di atas menunjukkan hasil pengujian normalitas perkembangan kecerdasan interpersonal dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan *SPSS Windows for Ver 17* berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (sig) yaitu 0,244 dan 0,228 lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (α = taraf signifikansi). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikan = 0,05. Maka variabel Y telah berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Pengujian linearitas ini mempergunakan *windows for ver 17*, pengujian persyaratan dilakukan untuk menentukan bentuk analisis regresi antar variabel seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6 Hasil Pengujian Linearitas Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	157,521	8	19,690	4,628	,009
Between Groups	Line ar Weighted Ter min Deviation	107,665	1	107,665	25,308	,000
		49,856	7	7,122	1,674	,207
Within Groups		51,050	12	4,254		
Total		208,571	20			

Sumber: Data Hasil Analisis dengan SPSS Versi 17

Hasil analisis menunjukkan bahwa F sebesar 1,674 dengan signifikansi 0,207 dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan garis antara kecerdasan interpersonal anak (Y) dan penggunaan metode bermain peran (X) ternyata berbentuk linear karena hasil analisis menunjukkan bahwa $\text{Sig } (0,207) > \alpha (0,05)$.

Sebelum melihat apakah ada pengaruh kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah eksperimen, maka perlu dilihat hubungan data *pretest* dan *posttest* seperti tabel dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Pengujian Korelasi

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	21	,718	,000

Sumber: Data Hasil Analisis dengan SPSS Versi 17

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,718$ dan $p = 0,00$. Karena nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak setelah menggunakan metode bermain peran.

Tabel 4.5 Nilai Koefisien Korelasi Product Moment

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,718 ^a	,491	2,305

Sumber: Data Hasil Analisis dengan SPSS Versi 17

Jadi besarnya koefisien antara sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi adalah 0,516. Demikian terdapat pengaruh antara variabel X (metode bermain peran dan variabel Y (kecerdasan interpersonal). Oleh sebab itu hipotesis yang dikemukakan yaitu terdapa pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

Untuk melihat besarnya pengaruh kedua variabel dengan melihat koefisien determinasi dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{KD} &= r^2 & \times & 100\% \\
 &= 0,516^2 & \times & 100\% \\
 &= 0,516 & \times & 100\% \\
 &= 51,6\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui:

- 1) Tingkat pengaruh antara kedua variabel berada pada kategori kuat yaitu 0,963 (Sugiyono, 2010).
- 2) Koefisien determinasi (R square) adalah 0,516 kontribusi metode bermain peran dengan kecerdasan interpersonal media adalah sebesar 51,6% selebihnya ditentukan oleh faktor lain sebesar 48,4% yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

- 3) Kesimpulan pengujian hipotesis adalah: Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yang berbunyi “Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal dapat diterima sebesar 51,6%”.

Tabel 8 Uji Statistik

Paired Samples Test									
		Mean	Paired Differences			t	df	Sig.	
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper		(2-tailed)	
Pair 1	sebelum - sesudah	-6,333	2,331	,509	-7,394	-5,272	-12,451	20	,000

Sumber: Data Hasil Analisi dengan SPSS Versi 17

Dengan $dk = 40$ dan taraf kesalahan $5\% = 2,021$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 12,451$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,021$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kecerdasan interpersonal sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi tentang penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Pada Kelompok B sebelum menggunakan metode bermain peran termasuk kategori rendah yaitu anak kurang mengerti perasaan teman yang bersedih dan kurang dapat menghiburnya, anak kurang mau berbagi permainan sama anak lain, anak kurang dapat mengerjakan pekerjaan bersama anak lain, kurang kenal dengan semua anak, anak berdiam diri melihat anak lain bertikai, anak kurang dapat mengajari temannya tentang pelajaran yang belum dimengerti, anak kurang merasa aman dan kurang merasa nyaman berada di lingkungan sekolah, anak kurang mau bergabung dengan kelompok bermain. Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi setelah diberikan perlakuan termasuk kategori sedang yaitu anak sudah mengerti perasaan teman yang bersedih dan tidak dapat menghiburnya, anak sudah mau berbagi permainan sama anak tertentu, anak sudah dapat mengerjakan pekerjaan bersama anak tertentu, anak sudah kenal dengan anak tertentu, ketika anak melihat anak lain bertikai anak sudah dapat menjadi penengah

tetapi tidak dapat memberi nasehat kepada temannya, anak sudah dapat mengajari teman jika diminta oleh temannya tentang pelajaran yang belum dimengerti, anak sudah merasa aman dan merasa nyaman berada di dalam kelas dan canggung saat di lingkungan sekolah, anak sudah mau bergabung dengan kelompok bermain yang disenanginya. Terdapat pengaruh terhadap penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi, sebelum menggunakan metode bermain peran kecerdasan interpersonal anak yang berada pada kategori tinggi 9,52%, anak yang berada pada kategori sedang 28,57% dan anak di kategori rendah 61,91%. Setelah menggunakan metode bermain peran kecerdasan interpersonal anak meningkat, anak yang berada pada kategori tinggi 61,91%, anak yang berada di kategori sedang 33,33% dan anak dikategori rendah menjadi 4,76. Dimana dapat diketahui ada pengaruh berupa peningkatan kecerdasan interpersonal anak sebelum eksperimen termasuk kategori rendah dan sesudah pelaksanaan eksperimen menggunakan metode bermain peran termasuk kategori sedang.

2. Rekomendasi

Bagi Guru metode bermain peran dapat dijadikan dasar pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan muncul indikator keberhasilan belajar yang diharapkan, khususnya dalam kecerdasan interpersonal anak. Bagi Orang Tua diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman terhadap metode bermain peran dapat melatih kecerdasan interperonal anak, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan disekolah. Bagi Peneliti Lain hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kecerdasan interpersonal anak mennggunakan metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Mubiar. 2006. *Profil Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di TK Laboraturium Universitas Pendidikan Indonesia, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4, No.2*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Azwar Saifudin. 2012. *Penyusunan Skala Skologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burhan Elfanany. 2013. *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak Prasekolah (PAUD&TK)*. Yogyakarta: Araska
- Hamzah,dkk. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Indriani Vetti. 2009. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. Skripsi . Tidak Diterbitkan*. PGPAUD FID UPI. Bandung
- Indragiri. 2010. *Kecerdasan Optimal*. Yogyakarta: PT Buku Kita

- Muslihudin & Agustin, M. 2008. *Mengenal Dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak Dan Raudhatul Athfal*. Riqzi Press. Bandung
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung:Alfabeta.
- Safaria. T. 2005. *Interpersonal Intelegence Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Amara Books. Yogyakarta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumadi Suryabrata. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawalipers
- Thomas Armstrong. 2002. *Seven Kinds of Smart (Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence)*. Alih Bahasa T. Hermaya. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Tuhana Taufiq Andrianto. 2013. *Cara Cerdas melejitkan IQ Kreatif Anak*. Yogyakarta: Kata Hati
- Winda Gunanti. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks