

MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR NAGA (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI PAUD AL FALAH DESA KUBANG PUJI KABUPATEN SERANG)

IMPROVING CHILDREN'S INTRAPERSONAL INTELLIGENCE THROUGH DRAGON GAMES (CLASSROOM ACTION RESEARCH AT AL FALAH PAUD KUBANG PUJI VILLAGE, SERANG REGENCY)

Kholifah^{1*}, Eka Setiawati², Hadi Sutiawan³.

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung.
Jl. komp Pendidikan Muara Ciujung Timur, Lebak Banten, Indonesia.

kholifahalfalah109@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada anak usia dini di latar belakang dengan masih banyak anak yang belum mengetahui kebutuhan dirinya maupun orang lain yang diakibatkan kurangnya komunikasi dan sosialisasi pada anak, keluarga dan lingkungannya. Maka dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak sejak dini karena pada usia dini sangat baik menerapkan pembelajaran yang menstimulus kecerdasan intrapersonal untuk menjadikan pribadi anak yang baik. Metode penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok A di PAUD Al Falah Kubang Puji. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode pembelajaran dengan menggunakan permainan ular naga yang dilakukan di PAUD Al-Falah Kubang Puji, bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal. Hasil penelitian pada pra siklus sebesar 49,1%, meningkat pada siklus I sebesar 67,1%, dan pada siklus II meningkat sebesar 80,8%. Sehingga kesimpulannya bahwa melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

Kata Kunci: Kecerdasan Intrapersonal, Permainan Ular Naga

Abstract

This research was conducted in early childhood in the background with many children who do not know the needs of themselves and others due to a lack of communication and socialization to children, families and their environment. Therefore, learning activities are needed that can increase intrapersonal intelligence in children from an early age because at an early age it is very good to apply learning that stimulates intrapersonal intelligence to make children a good person. This research method is the Classroom Action Research (PTK) method. The subject of the study was group A students at PAUD Al Falah Kubang Puji. The data collection techniques are observation, interviews, and documentation. The learning method using the dragon snake game carried out at PAUD Al-Falah Kubang Puji, aims to determine the development of children in increasing intrapersonal intelligence. The results of the study in the pre-cycle were 49.1%, increased in the first cycle by 67.1%, and in the second cycle increased by 80.8%. So the conclusion is that through the dragon snake game can increase intrapersonal intelligence in children.

Keywords: Intrapersonal Intelligence, Dragon Snake Game.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang khas dan unik, selalu aktif, dinamis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu ingin bereksplorasi dan belajar. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik motorik, moral, sosial-emosional, kognitif, maupun bahasa, oleh karena itu usia dini disebut sebagai golden age atau usia emas. Untuk itu alangkah baiknya pendidikan dimulai sejak usia dini. Dalam Undang-Undang RI Nomor 21 tahun 2003 disebutkan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendiknas Nomor 58, 2003). Pendidikan Anak Usia Dini meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak

dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi terhadap lingkungannya secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. (Yuliani Nuraini Sujiono, 2008: 7) Kecerdasan anak tidak hanya dapat diukur dari kepandaian intelektual saja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Al Falah terlihat pada saat kegiatan bermain balok dan mengisi air ke dalam botol yang di buat oleh guru secara berkelompok masih ada anak yang lebih memilih untuk mengerjakannya sendiri, sebab anak tersebut tidak mau jika teman sekelompoknya ikut mengerjakannya meskipun guru sudah memberikan penjelasan berulang-ulang untuk mengerjakannya bersama. Pada saat istirahat anak hanya mau bermain dan berbagi dengan teman akrabnya saja. Jika teman akrabnya tidak datang ke sekolah, anak tidak mau bermain dengan temannya yang lain dan lebih cenderung pendiam. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak belum berkembang dengan baik.

Pendidik terkadang kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak untuk meningkatkan kecerdasan interpersonalnya. Pendidik cenderung memberikan kegiatan seperti membaca, menulis dan berhitung yang hanya mengembangkan akademik anak saja dan selain itu ketika pendidik memberikan kegiatan kepada anak, pendidik mengerjakan kegiatan lainnya selagi menunggu anak menyelesaikan kegiatannya. Oleh karena itu permainan Ular Naga sering kali melibatkan serangkaian putaran yang membutuhkan waktu untuk mencapai tujuan akhir. Ini memungkinkan anak-anak untuk belajar kesabaran dan ketekunan dalam mencapai tujuan mereka, yang merupakan aspek penting dari kecerdasan intrapersonal. Memahami dan mengelola emosi mereka dalam konteks permainan ini dapat membantu mereka mengembangkan kecerdasan intrapersonal, termasuk pemahaman tentang diri sendiri dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik. Dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang meningkatkan kemampuan intrapersonal anak melalui permainan ular tangga.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Apakah permainan ular naga dapat meningkatkan kecerdasan Intrapersonal anak di PAUD Al Falah?, 2. Bagaimana meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal anak melalui permainan ular naga di PAUD Al-Falah. Tujuan peneliti yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :1. Untuk mengetahui keterampilan personal anak di PAUD Al Falah, 2. Untuk mengetahui pemanfaatan permainan ular naga dalam meningkatkan intrapersonal anak di PAUD Al Falah.

METODE PENELITIAN

Tempat dan waktu penelitian adalah di PAUD Al Fala Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2023-2024. Subjek Penelitian ini adalah Anak-anak PAUD Al Falah. Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yaitu pengamatan setiap kejadian yang sedang dilakukan tentang hal-hal yang diamati atau diteliti (Arikunto, 2013: 272). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborasi yakni guru kelas dan kepala sekolah. Observasi dilakukan pada kelas yang menjadi subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran kegiatan belajar anak dikelas dengan cara mengamati secara langsung dan berkesinambungan berbagai perilaku atau perubahan yang terjadi yang ditunjukkan anak selama kurun waktu tertentu. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung melalui percakapan.

Teknik pengumpulan data hasil pengamatan secara kualitatif dihitung untuk memperoleh persentase ketercapaian dengan cara ; 1) merekap nilai yang diperoleh siswa; 2) menghitung nilai kumulatif; 3) menghitung nilai rata-rata dan 4) menghitung persentase. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun melalui bermain antara nilai siklus I dengan nilai siklus II. Melalui perhitungan ini akan diketahui peningkatan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular naga dari siklus ke siklus. Hasil perhitungan dituliskan melalui grafik. Tujuan penyajian dengan grafik adalah untuk melihat gambaran peningkatan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun melalui teknik antara siklus I dan siklus

II.Selanjutnya untuk membaca data yang diperoleh, peneliti menggunakan skala Liker dengan 3 katagori yaitu; Belum berkembang, Mulai Berkembang, berkembang sesuai harapan. Melalui skala sikip ini dapat diketahui seberapa besar kemampuan intra personal anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular naga.

Teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan data secara keseluruhan sebagai hasil dari pengumpulan data dengan menggunakan lembar pengamatan. Tujuan dari tehnik pengumpulan data kualitatif adalah untuk melihat proses peningkatan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun melalui bermain ular naga secara menyeluruh. Tema yang menggambarkan proses peningkatan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun akan disajikan secara deskripsi atau gambaran keberhasilan suatu tindakan dengan cara membaca data yang telah diperoleh.

Menurut Milles dan Hubberman, teknik analisis data terdiri dari tiga tahap pokok, yaitu reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini secara umum dianalisis melalui deskriptif kualitatif. Data kualitatif dianalisis dengan membuat penilaian kualitatif (kategori). Data yang berupa kata-kata atau kalimat dari catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis kualitatif adalah memperoleh kedalaman pernyataan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Data digambarkan, diuraikan dan dipresentasikan dengan kata-kata untuk ditarik menjadi kesimpulan.

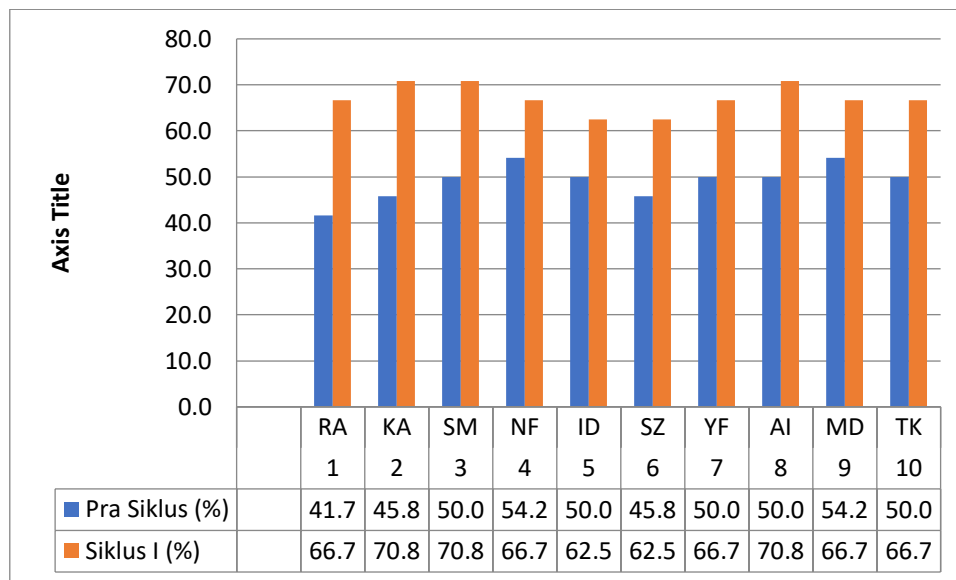
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan observasi dilakukan pada minggu kedua bulan Februari. Pada saat observasi ketika pembelajaran berlangsung ada 3 orang anak yang tidak mengikuti kegiatan yang diberikan guru hingga selesai, 2 orang anak yang tidak mendengarkan materi kegiatan karena mengobrol dan bercanda dengan temannya, dan 5 orang anak mendengarkan namun tidak begitu memahami materi yang disampaikan. Ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan monoton yang artinya tidak begitu diminati anak. Hanya guru yang bercerita menjelaskan materi pembelajaran, anak tidak diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. Saat guru meminta anak untuk mengingat kegiatan yang telah dilakukan selama kegiatan berlangsung, hanya 4 orang anak saja yang menjawab dan itupun jawabannya masih belum tepat. Nilai yang diperoleh tindakan dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2024 Diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Observasi Pra Siklus dan Siklus I Kemampuan Intrapersonal Anak Usia 5-6 tahun

No	Nama	Pra Siklus		Siklus I	
		Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1	RA	10	41.7	16	66.7
2	KA	11	45.8	17	70.8
3	SM	12	50.0	17	70.8
4	NF	13	54.2	16	66.7
5	ID	12	50.0	15	62.5
6	SZ	11	45.8	15	62.5
7	YF	12	50.0	16	66.7
8	AI	12	50.0	17	70.8
9	MD	13	54.2	16	66.7
10	TK	12	50.0	16	66.7
Jumlah		118	491.7	161	670.8
Rata-Rata		11.8	49.2	16.1	67.1

Grafik 1. Hasil Rekapitulasi Observasi Pra Siklus dan Siklus I Kemampuan Intrapersonal Anak Usia 5-6 tahun



Berdasarkan data hasil pra siklus diatas terlihat kemampuan intrapersonal anak belum berkembang secara optimal. Maka guru harus melakukan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan intrapersonal 37 anak. Upaya yang ditempuh adalah meningkatkan kemampuan intrapersonal anak. Karena anak-anak pada usia ini imajinasi mereka berkembang baik. Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilakukan sebanyak empat kali, yaitu pertemuan pertama pada hari Senin 18 Maret 2024, pertemuan kedua pada hari Kamis 21 Maret 2024, pertemuan ketiga pada hari Senin, 25 Maret 2024, dan pertemuan keempat pada hari kamis, 28 Maret 2024. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema yang dibuat sebelumnya. RPPH ini disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai, proses kegiatan pembelajaran yang akan dipakai dan evaluasi yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi tentang meningkatkan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular naga pada siklus I ini terjadi peningkatan sebesar 17,9% menjadi 67,1%, namun belum mencapai kriteria standar penilaian yaitu 75%. Penerapan yang dilakukan dalam kegiatan meningkatkan kemampuan intrapersonal anak melalui permainan ular naga yaitu dengan cara menginformasikan dan menjelaskan pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan permainan ular naga, ketika anak selesai melakukan kegiatan permainan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita mengenai kegiatan yang sudah dilakukannya, hal ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak untuk percaya ketika berbicara didepan dan guru, mengungkapkan apa yang ingin disampaikan, menunjukkan emosi yang dirasakannya, menghargai karya orang lain, memahami aturan dalam kegiatan, menunjukkan rasa empati dan mengikuti kegiatan hingga selesai.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Falah melalui penelitian tindakan kelas dalam siklus yakni siklus I dengan empat kali pertemuan dan siklus II dengan empat kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan intrapersonal anak mengalami peningkatan yang sangat baik. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode ceramah kurang efektif ini mengakibatkan anak hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya. Peningkatan yang terlihat menunjukan ketercapaian dalam penelitian tindakan kelas ini terlihat pada siklus II. Pencapaian keberhasilan dalam siklus II ini tidak lepas dari upaya yang

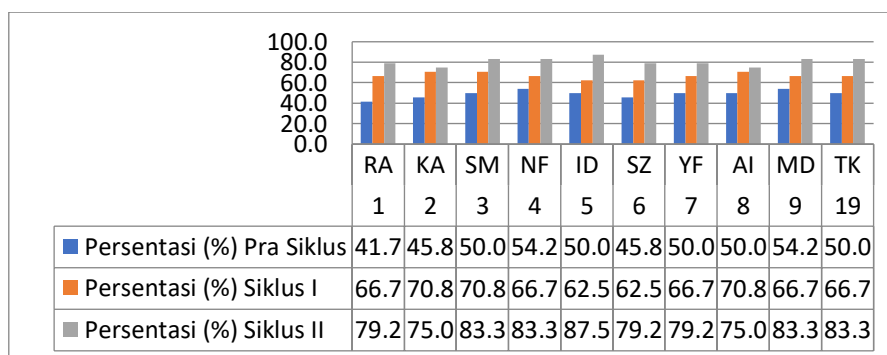
telah guru lakukan diantaranya yaitu mengadakan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah yaitu yang pertama guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menentukan tema pembelajaran, kemudian menyiapkan media pembelajaran, melakukan kegiatan permainan ular naga, menginformasikan dan menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan, tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Selesai kegiatan guru melakukan penilaian dengan menggunakan bar observasi dan dokumentasi.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan intrapersonal anak menggunakan permainan ular naga, karena pada dasarnya metode pembelajaran yang benar akan membuat hasil pencapaian perkembangan anak dengan baik dan menyenangkan bagi anak. Berikut hasil persentase kenaikan kemampuan intrapersonal anak melalui permainan ular naga:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Intrapersonal Melalui Permainan ular naga

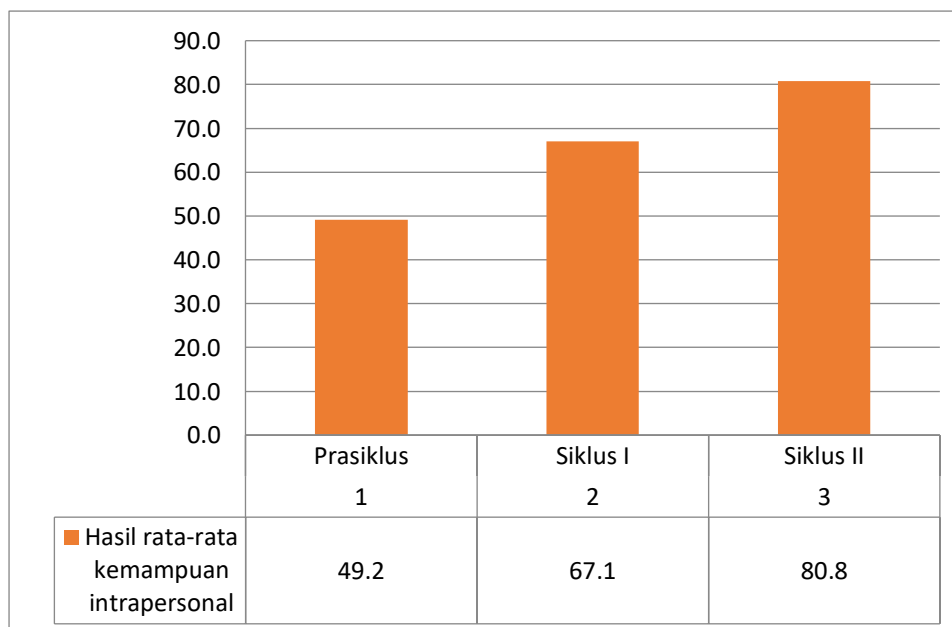
No	Nama	Observasi		Siklus I		Siklus II	
		Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1	RA	10	41.7	16	66.7	19	79.2
2	KA	11	45.8	17	70.8	18	75.0
3	SM	12	50.0	17	70.8	20	83.3
4	NF	13	54.2	16	66.7	20	83.3
5	ID	12	50.0	15	62.5	21	87.5
6	SZ	11	45.8	15	62.5	19	79.2
7	YF	12	50.0	16	66.7	19	79.2
8	AI	12	50.0	17	70.8	18	75.0
9	MD	13	54.2	16	66.7	20	83.3
10	TK	12	50.0	16	66.7	20	83.3
Jumlah		118	491.7	161	670.8	194	808.3
Rata-rata		11.8	49.2	16.1	67.1	19.4	80.8

Grafik 2. Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Intrapersonal



Tabel 3. Persentase Peningkatan Kemampuan Intrapersonal Anak Melalui permainan ular naga Pada Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

Nomor	Nama	Persentasi (%)		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	RA	41.7	66.7	79.2
2	KA	45.8	70.8	75.0
3	SM	50.0	70.8	83.3
4	NF	54.2	66.7	83.3
5	ID	50.0	62.5	87.5
6	SZ	45.8	62.5	79.2
7	YF	50.0	66.7	79.2
8	AI	50.0	70.8	75.0
9	MD	54.2	66.7	83.3
19	TK	50.0	66.7	83.3
jumlah		491.7	670.8	808.3
rata-rata		49.2	67.1	80.8
Persentase (%) kenaikan Siklus I – Pra Tindakan				17,9%
Persentase (%) kenaikan Siklus II – Siklus I				13,7%
Persentase (%) kenaikan Siklus II – Pra Tindakan				31,6%

**Gambar 1. Persentase Peningkatan Kemampuan Intrapersonal Anak Melalui permainan ular naga Pada Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II**

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti selama 4 kali pertemuan disiklus I dan 4 kali pertemuan di siklus II telah mengalami peningkatan dan penelitian ini juga dapat dikatakan sangat berhasil, hal ini berdasarkan hasil analisis data dengan persentase kenaikan pada pra siklus sebesar 49,2% meningkat 17,9%, pada siklus I menjadi 67,1% kemudian meningkat lagi 13,7% pada siklus II menjadi 80,8%. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus I oleh KA, SM, dan AI dengan perolehan hasil persentase sebesar 70,8% dan nilai terendah yaitu SZ dengan

persentase sebesar 62,5%. nilai tertinggi yang diperoleh pada siklus II oleh ID dengan perolehan nilai persentase sebesar 87,5% dan nilai terendah KA dan AI dengan persentase sebesar 75,0%. Anak yang mendapatkan nilai terendah dikarenakan anak 65 masih pasif dalam mengungkapkan pendapatnya dan masih malu ketika maju kedepan. Berdasarkan hasil analisa data dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Rata-rata Kemampuan Intrapersonal Melalui permainan ular naga Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Perentase Pra Siklus	Persentasi Siklus I	Persentase Siklus II	Keterangan
49,1%	67,1%	80,8%	Persentase pada siklus II lebih besar dibandingkan dengan persentase saat pra siklus dan siklus I sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular naga dapat meningkatkan kemampuan intrapersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Falah

KESIMPULAN DAN SARAN

Kecerdasan intrapersonal anak di PAUD Al Falah masih terbilang rendah pada kondisi awal, terlihat beberapa siswa belum dapat mengelola kecerdasan intrapersonal dengan baik dalam mengolah dirinya dilingkungan sekitar terutama yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain. hal seperti ini akan meningkat ketika siswa dapat mengenali dirinya sendiri dan mengembangkan dirinya dilingkungan dimana mereka berada. Kecerdasan intrapersonal siswa di PAUD Al Falah dengan kategori tinggi artinya siswa memiliki kecerdasan intrapersonal yang tinggi dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan pembahasan hasil penelitian tentang meningkatkan kecerdasan intrapersonal melalui permainan ular naga pada anak.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular naga merupakan suatu upaya yang tepat bagi pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak di PAUD Al Falah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang telah dilakukan. Dimana tingkat keberhasilan pada kegiatan terlihat signifikan. Pada kegiatan pra siklus rata –rata persentase hanya mencapai 49,1%, setelah dilakukan tindakan pada siklus satu meningkat menjadi 67,1%, karena tidak tercapainya keberhasilan belajar maka diteruskan pada siklus dua, dan pada siklus dua meningkat secara signifikan yaitu mencapai peningkatan menjadi 80,8%. Kecerdasan intrapersonal pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Al Falah berhasil meningkat karena adanya perbaikan metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan ular naga. penggunaan metode permainan ular naga sebagai upaya meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 4-5 tahun distimulasikan oleh peneliti kepada anak berkolaborasi dengan kolaborator yang dilaksanakan dalam dua tahapan, yaitu siklus satu dan siklus dua, dimana setiap siklus dilakukan dalam empat kali pertemuan.

Saran untuk guru hendaknya memberikan dorongan atau semangat akan pentingnya kecerdasan intrapersonal bagi anak baik disekolah ataupun diluar sekolah. Penerapan metode permainan ular naga pada pembelajaran dapat membantu peneliti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta membuat anak lebih aktif. Saran untuk lembaga, sebaiknya pihak lembaga menitik beratkan pada perilaku yang dapat diterapkan dalam kegiatan sehari-hari oleh anak, dan menerapkan permainan ular naga dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

Karena aspek perkembangan kecerdasan intrapersonal anak tidak kalah penting dari aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*,. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istianah. (2022). Interaksi Siswa Sd Pada Pembelajaran Ips Intrapersonal Intelligence As a Basic Abilities of Sd Students ' Interaction in Ips Learning. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 111–118.
- Jasmin, J. (2012). *Metode Mangajar Multiple Intelligencess (Terjemahan Purwanto)*,. (Bandung : Nusa Cendekia).
- Jumiatin, D., Windarsih, C. A., & Sumitra, A. (2020). Penerapan metode holistik integratif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Purwakarta. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 1–8.
- Latifah, 'Ainiyatul. (2018). *KECERDASAN SANTRI TUNANETRA DALAM MENGHAFAH AL QUR'AN (Studi Kasus pada Santri Tunanetra di Pondok Pesantren Tarbiyatul Qur'an Al Mannan Kauman Tulungagung)*. Skripsi, 43.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Melinda. (2017). Eksistensi Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. Skripsi, 8–26.
- Mubarak, D. (2022). Upaya Guru dalam Membangun Kecerdasan Intrapersonal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.
- Permainan Tradisional 1. (2012). 1–41.
- Putri, A. (2013). Pengembangan Buku bergambar dalam mengenalkan permainan tradisional. <Http://Repository.Unika.Ac.Id/24786/2/16.L1.0001>, 7823–7830.
- Rosida, I. A. (2018). Korelasi Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas Vii Mtsn Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9781/>
- Syafrina, M. (2014). Pembentukan Karakter (Santun dan Hormat pada Orang Lain) Melalui Pengkondisian dan Keteladanan. *pembentukan-karakter-santun-dan 184 hormat-pada-orang-lain-melalui-pengkondisian-dan-keteladanan/*.
- Wijayanti, T. A. (2020). Pengembangan permainan tradisional. 10–31.
- Zainudin, M. (2021). Pentingnya Kecerdasan Emosional Dalam Bekerja Di PT. Mega Surya Eratama Mojokerto. 1–13.