

# MODEL PERMAINAN BERBASIS KECERDASAN INTERPERSONAL UNTUK ANAK USIA DINI (6-8 TAHUN)

Muhammad Richard <sup>1</sup>✉, Nofi Marlina Siregar<sup>1</sup>, Eka Fitri Novitasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: 10.21009/jpja.v5i02.54979

## Article History

Submitted : Agustus  
2022

Accepted : -

Published : November  
2022

## Keywords

Anak Usia Dini,  
Model Permainan,  
Kecerdasan  
Interpersonal,  
Emosional

Early Childhood,  
Game Model,  
Interpersonal  
Intelligence,  
Emotional

## Abstrak

Anak usia dini (0-8 tahun) mengalami perkembangan fisik dan mental yang pesat dan dipengaruhi oleh lingkungannya. Gardner, Piaget, dan Vygotsky menyoroti pentingnya berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan logis-matematis, kinestetik, visual, musikal, interpersonal, dan intrapersonal, serta peran interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan ini. Pada usia 6-8 tahun, keterampilan motorik halus dan kasar berkembang signifikan, dan kecerdasan emosional juga menjadi aspek penting. Anak pada tahap egosentris cenderung melihat dunia dari sudut pandang mereka sendiri. Permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal di RPTRA Jati Bersinar dapat membantu anak mengenal dan mengendalikan kecerdasan interpersonal mereka, mengembangkan kemampuan sosial, kerjasama, dan empati. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan alat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak melalui pendekatan holistik.

## Abstract

Early childhood (0-8 years) experiences rapid physical and mental development and is influenced by their environment. Gardner, Piaget, and Vygotsky highlight the importance of various types of intelligence, including logical-mathematical, kinesthetic, visual, musical, interpersonal, and intrapersonal intelligence, as well as the role of social and cultural interactions in this development. At the age of 6-8 years, fine and gross motor skills develop significantly, and emotional intelligence also becomes an important aspect. Children at the egocentric stage tend to see the world from their own perspective. Interpersonal intelligence-based tool games at RPTRA Jati Bersinar can help children recognize and control their interpersonal intelligence, develop social skills, cooperation, and empathy. This study aims to develop a tool game model to improve children's interpersonal intelligence through a holistic approach.

## PENDAHULUAN

Anak-anak juga merupakan cikal bakal suatu generasi baru yang akan melanjutkan perjuangan bangsa dan sumber daya manusia untuk pembangunan bangsa. Anak-anak memiliki jiwa dan perjalanan hidup yang mudah terpengaruh oleh lingkungannya. Hakikat anak-anak adalah individu yang berbeda dengan pola pertumbuhan dan perkembangan khusus yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut (Sari et al., 2024). Pola pertumbuhan ini juga mencakup aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi.

Anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Menurut jurnal Septianto et al. (2022), anak usia dini mampu menjalani proses perkembangan yang cepat dan sangat penting untuk kehidupan sang anak seumur hidupnya. Mereka perlu dibantu untuk memaksimalkan potensi pertumbuhan mereka dengan berbagai cara agar ketika mereka dewasa, kemampuan mereka beragam. Pada usia ini, mereka sering disebut sebagai "*Golden Age*", karena pada periode ini

anak-anak mengalami perkembangan kecerdasan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, emosional, dan sosial.

Kamus Umum Bahasa Indonesia mendefinisikan kecerdasan sebagai kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian, ketajaman pikiran). Menurut Howard Gardner (D. D. Cahyo, 2021), menyatakan bahwa kecerdasan terdiri dari dua hal: a. Kemampuan untuk membuat produk atau menyediakan layanan yang berharga bagi suatu budaya, atau b. Keterampilan yang ditemukan atau dibuat untuk membantu seseorang menyelesaikan masalah dalam hidupnya. Kemudian ia mengusulkan bahwa bukan hanya kemampuan bicara atau logis-matematis yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan, tetapi juga kemampuan tambahan seperti kinestetik, visual, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial. Di antara para ilmuwan, ada perbedaan pendapat tentang definisi istilah *intelligence* (kecerdasan). Kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami konsep yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat, belajar dari pengalaman, dan bahkan memahami hubungan adalah beberapa definisi lain dari kecerdasan (Rohenah et al., 2021).

Selain Howard Gardner, penjelasan mengenai kecerdasan diperkuat oleh Jean Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan terkenal, kecerdasan pada dasarnya merupakan hasil dari proses kognitif yang rumit yang terjadi dalam otak manusia (Nelwati & Rahman, 2022). Piaget menekankan bahwa proses konstruktif dan adaptif yang terjadi selama tahapan perkembangan kognitif ini membentuk kecerdasan terutama. Dia mengatakan bahwa anak-anak berpartisipasi secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi mereka dengan dunia sekitar mereka. Untuk mendukung pertumbuhan kognitif anak-anak yang optimal, pendidikan harus mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif ini (Istiqomah & Maemonah, 2021).

Lev Vygotsky seorang psikolog Rusia yang terkenal dengan teorinya tentang perkembangan kognitif, berpendapat bahwa interaksi sosial dan budaya membentuk kecerdasan. Vygotsky menekankan bahwa lingkungan sosial memengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang (Tambrin, 2022). Dua konsep utama tentang kecerdasan dalam teorinya adalah sebagai berikut: 1. Zona

Proximal Pembangunan (ZPD): Konsep ini mengacu pada perbedaan antara apa yang anak dapat lakukan sendiri dan apa yang mereka dapat lakukan dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman (Habsy et al., 2023). Pendidikan yang efektif harus mempertimbangkan konteks sosial dan budaya anak-anak, serta dukungan dan bimbingan yang tepat untuk zona proximal pembangunan mereka (Rahmawati et al., 2024). Anak-anak juga belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya, serta berpartisipasi dalam praktik budaya dan kegiatan sosial.

Menurut Vygotsky, ZPD adalah tempat di mana perkembangan kognitif anak terjadi dengan cepat melalui bimbingan dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman (Suardipa, 2020). Anak-anak memiliki kemampuan untuk mencapai tahapan perkembangan yang lebih tinggi jika mereka menerima bantuan dari orang lain. Seorang psikolog pendidikan terkenal, Jerome Bruner memiliki perspektif yang berbeda tentang kecerdasan. Bruner menganggap kecerdasan sebagai kemampuan untuk menemukan makna dari data dan menggunakannya secara efektif untuk memahami dunia kita dan memecahkan masalah (Putri, 2023). Metode pendidikan yang mempertimbangkan ide-ide ini dapat

membantu anak-anak belajar dengan lebih baik dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia luar.

Anak-anak memiliki tahap perkembangan kognitif dimana keterampilan motorik pada anak usia 6-8 tahun mencakup kemampuan gerakan fisik yang berkembang pada rentang usia tersebut (Talango et al., 2020). Mencakup dua jenis keterampilan motorik: Keterampilan Motorik Halus yang melibatkan gerakan kecil yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, serta penggunaan otot kecil. Contohnya termasuk menulis, menggambar, memasak menggunakan alat dapur kecil, dan memasang puzzle. Keterampilan Motorik Kasar yang melibatkan gerakan besar yang melibatkan penggunaan otot besar dalam tubuh. Contohnya termasuk berlari, melompat, memanjat, bersepeda, dan bermain olahraga seperti sepak bola atau bola basket. Perkembangan kognitif pada anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan saja tetapi anak juga harus mengembangkan atau membangun kecerdasan emosionalnya (Magdalena et al., 2023).

Kecerdasan emosional interpersonal dan intrapersonal adalah dua jenis kecerdasan emosional yang diidentifikasi oleh Daniel Goleman dan sesama ahli (Zurachmad et al., 2024). Kedua jenis ini memainkan peran penting dalam kemampuan seseorang untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia emosional mereka sendiri dan orang lain. Menurut Howard Gardner yang dikutip Mubarak et al. (2022), kecerdasan emosional terdiri dari dua kecakapan yaitu Intrapersonal Intelligence (kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri) dan Interpersonal Intelligence (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain dan sekitarnya). Kecerdasan intrapersonal sangat berkaitan dengan kecerdasan emosional.

Menurut Mayer dan Salovey dalam jurnal Aprilia & Indrijati (2024), kecerdasan intrapersonal sebagai kemampuan untuk memahami emosi diri sendiri, membedakan berbagai emosi, dan menggunakan informasi ini untuk memandu pikiran dan tindakan. Diperkuat oleh teori Bar-On, dalam model kecerdasan emosionalnya yang dikenal sebagai Emotional Quotient Inventory (EQ-i), mencakup kecerdasan intrapersonal sebagai salah satu komponen utama. Didefinisikan kecerdasan intrapersonal sebagai kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan

perasaan, serta memiliki gambaran diri yang realistis dan kesadaran diri yang mendalam (Ma'arif, 2021).

Kecerdasan intrapersonal mencakup beberapa aspek penting yaitu kesadaran diri yang memiliki arti kemampuan untuk mengenali dan memahami perasaan, pikiran, dan motivasi diri sendiri. Kecerdasan interpersonal yang didefinisikan sebagai kemampuan berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi, sehingga bersikap empati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain (Rahmina, 2020). Amstrong berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal adalah berpikir lewat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Anggraini et al., 2022). Kegiatan-kegiatan yang bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal anak ini adalah belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, resolusi konflik, mencapai konsensus, tanggung jawab pada diri sendiri, berteman dengan kehidupan sosial, serta pengenalan terhadap ekspresi dan emosi orang lain.

Permainan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan

dengan tujuan rekreasi, hiburan, atau pembelajaran, yang biasanya melibatkan interaksi antara satu atau lebih individu. Anak-anak pada usia ini memiliki kecerdasan emosional yang belum dapat mereka pahami dengan kepekaan untuk mencerna dan merespon secara tepat sesuai dengan hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Dengan mempraktikkan dan meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar mereka, anak-anak dapat memperluas kemandirian mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka.

## **METODE**

Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan, merumuskan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk atau model tertentu, serta untuk mengembangkan dan membuat produk atau model baru (Okpatrioka, 2023). Penelitian dan pengembangan memang diarahkan untuk menemukan pembaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi dan produktivitas suatu produk dan model baru (Mahfud & Yuliandra, 2020). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, menurut Borg dan

Gall dalam jurnal (Mahfud & Yuliandra, 2020), metode ini biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan atau penilaian kebutuhan, kemudian pengembangan, dan akhirnya evaluasi (Waruwu, 2024). Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono dalam jurnal pengembangan media kartu kuartet, adalah untuk membuat produk tertentu yang akan digunakan sebagai tujuan penelitian (Giwangsa, 2021). Dalam hal ini, produk harus terlebih dahulu diuji dan dianalisis.

Metode Research & Development (R&D) adalah proses yang digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Metode ini melibatkan penelitian yang mendalam untuk memahami kebutuhan pasar dan teknologi yang ada, serta pengembangan yang berfokus pada pembuatan prototipe, pengujian, dan perbaikan produk sebelum diluncurkan ke pasar.

Metode ADDIE adalah salah satu pendekatan yang digunakan dalam desain instruksional atau pengembangan program pelatihan. ADDIE adalah akronim dari lima tahap yang saling terkait, yaitu: Analisis (Analisis) untuk mengetahui

kebutuhan dan tujuan pembelajaran diidentifikasi; Design (Desain) perencanaan rinci tentang bagaimana materi pembelajaran akan disusun dan disampaikan; Development (Pengembangan), Pengembangan materi pembelajaran yang dirancang sebelumnya; Implementation (Implementasi), materi pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada audiens target; Evaluation (Evaluasi), penilaian efektivitas atau mengkaji program pembelajaran. Metode ADDIE adalah kerangka kerja yang sistematis dan iteratif, yang berarti setiap tahap dapat diulangi atau disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini (6-8 tahun), perlu adanya pengembangan model permainan alat yang dapat meningkatkan antusias anak dalam melatih kecerdasan interpersonal anak usia dini. Oleh karena itu, research & development dengan metode ADDIE dalam kegiatan ini akan dilakukan menggunakan media atau alat permainan edukatif yang dimaksudkan untuk memberi anak kesempatan untuk belajar dalam mengenal dan mengendalikan kecerdasan interpersonal melalui

permainan melalui.

### **Langkah–Langkah Pengembangan Model**

#### **1. Analyze (Analisis)**

Di tahapan ini peneliti melakukan observasi di RPTRA Jati Bersinar. Peneliti mengamati lokasi yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan yaitu ruang terbuka atau lapangan yang ada di RPTRA tersebut. Peneliti juga mengamati subjek penelitian, yaitu anak–anak yang bermain di RPTRA.

#### **2. Design (Desain)**

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal berupa petunjuk cara bermain, denah permainan dengan gambar ilustrasi untuk anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik anak.

#### **3. Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini pencarian segala sumber atau referensi yang di butuhkan untuk pembuatan model permainan seperti pembuatan gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, dan lain – lain. Kemudian peneliti membuat 12 model permainan dan melakukan validasi model permainan kepada ahli guna mengetahui analisis keefektifannya.

#### **4. Implementation (Pelaksanaan)**

Hasil pengembangan di terapkan dalam pembuatan model untuk mengetahui pengaruh terhadap kualitas model yang meliputi kesesuaian dan kemenarikan model.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap ini, peneliti meminta masukan atau saran dari para ahli dan dosen pembimbing apabila terdapat hal-hal yang kurang terkait dengan model permainan untuk bisa diperbaiki. Peneliti juga memulai pembuatan buku model permainan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan model permainan berbasis kecerdasan interpersonal pada anak usia dini diawali dengan tahap analisis. Dimana analisis merupakan tahap pertama dari model pembelajaran ADDIE. Analisis merupakan kemampuan dalam menguraikan konsep dan menjelaskan keterkaitan komponen yang terdapat di dalamnya. Analisis juga di artikan sebagai sebuah proses mendefinisikan apa yang akan di pelajari anak anak. Sebelum menentukan apa yang harus dipelajari kita perlu melakukan beberapa kegiatan diantaranya adalah needs assessment (analisis kebutuhan) dan mengidentifikasi masalah (kebutuhan).

Peneliti melakukan tahapan analisis

tersebut di RPTRA Jati Bersinar. Dimana peneliti mengamati Lokasi yang akan di gunakan sebagai tempat pelaksana penelitian yaitu lapangan bermain anak-anak. Peneliti menemukan alat-alat anak dalam bermain kurang variatif, peneliti juga mengamati anak-anak RPTRA Jati Bersinar. Pemahaman mereka satu sama lain dan rasa kebersamaan mereka masih kurang. Dimana jika bermain mereka hanya ingin menang sendiri. Berdasarkan analisis tersebut mengunggah peneliti untuk membahas penelitian model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Setelah peneliti melakukan observasi di RPTRA Jati Bersinar dan mengetahui permasalahan yang ada, selanjutnya merupakan tahap desain yang merupakan langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE. Desain merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran dan merancang materi pembelajaran. Upaya untuk mendesain proses pembelajaran agar menjadi sebuah kegiatan yang efektif dan menarik. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan model permainan alat

berkelompok untuk anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik anak-anak di RPTRA Jati Bersinar.

Selanjutnya tahap pengembangan yang merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model pembelajaran ADDIE. Pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan menjadi nyata. Lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran harus disiapkan dalam tahap ini. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, memberi dan memodifikasi bahan ajar atau *learning materials* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan permainan kelompok yang telah dimodifikasi cara bermainnya, desain permainannya serta alat permainan yang digunakan. Rancangan pengembangan model yang peneliti buat berupa 12 permainan sensori, dengan pencarian segala sumber atau referensi yang di butuhkan untuk pembuatan model permainan seperti pembuatan gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan *layout*, dan lain-lain. Kemudian peneliti membuat 12 model permainan dan melakukan validasi model permainan kepada ahli guna mengetahui analisis keefektifannya.

Tahap selanjutnya yaitu, *Implementation* atau penyampaian materi merupakan langkah keempat dari model pembelajaran

ADDIE. Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri. Langkah ini memang mempunyai makna adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru atau instruktur kepada murid. Jadi pada tahap ini merupakan realisasi dari langkah pengembangan atau dalam kata lain ada proses penyampaian materi dan informasi. Pada tahap implementasi permainan diuji cobakan langsung kepada anak usia dini di RPTRA Jati Bersinar.

Peneliti memberikan 12 pengembangan model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal yang telah melewati tahap analisis, desain, dan juga pengembangan. Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa anak-anak sangat senang dan bersemangat mengikuti permainan yang diberikan oleh peneliti. Dengan menerapkan permainan alat berkelompok anak-anak dapat bermain sekaligus diberikan stimulus bergaul dengan

sesamanya dengan berbagai permainan yang menyenangkan.

Langkah terakhir atau kelima dari model desain pembelajaran ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi adalah proses untuk melihat hasil dari sistem pembelajaran yang sedang dibangun. Evaluasi ini merupakan proses yang dilakukan untuk melihat sikap peserta didik setelah memperoleh program pembelajaran tersebut. Dapat dilihat bahwa anak menunjukkan antusiasme yang besar dan sangat senang serta bersemangat mengikuti permainan yang diberikan oleh peneliti. Dengan menerapkan permainan alat berkelompok anak-anak dapat bermain sekaligus diberikan stimulus bergaul dengan berbagai permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, kesimpulan dari penelitian model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal pada usia dini, yaitu: (1) Di bentuk 12 model permainan melalui metode research & development dengan konsep ADDIE untuk mengetahui bagaimana model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal yang tepat untuk anak usia dini. Dimana dengan fokus dan tujuan permainan yang memberikan pengalaman gerak dasar, meningkatkan kerjasama, meningkatkan interaksi, mengembangkan kordinasi,

mengembangkan konsentrasi. (2) Hasil validasi dan revisi terhadap 12 model permainan alat diuji coba pada 12 sampel anak usia dini, menghasilkan buku model permainan alat dengan 12 variasi permainan yang layak diterapkan. Keunggulan permainan ini adalah kemudahan dalam bermain, tidak memerlukan alat yang sulit ditemukan, dan memberikan aktivitas yang menyenangkan dengan banyak manfaat. Tujuan utama dari permainan ini adalah meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. (3) Implementasi model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor, dari 300 menjadi 997 setelah penerapan. Pengaruh peningkatan sebanyak 58% dari perbandingan selisih hasil test awal (pre test) dan hasil tes akhir (post test). Penelitian ini membuktikan hasil yang Efektif terhadap penerapan instrumen yang sudah dilakukan, terbukti dari presentase tes awal (pre test) yang hanya memperoleh 65%, meningkat menjadi 83% setelah dilakukan tes akhir (post test). (4)

Hal ini juga memperkuat bukti

model permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal ini efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

## **SIMPULAN**

Permainan ini tidak hanya berfokus pada hiburan tetapi juga mengasah kemampuan kognitif dan sosial anak-anak, seperti mendengarkan dan memahami instruksi, memecahkan masalah bersama, mengambil keputusan, berinteraksi, bernalar, beradaptasi, berpikir kompleks, daya ingat, dan aktivitas. Manfaat permainan ini bagi anak usia dini meliputi peningkatan kemampuan bergaul dan adaptasi dalam masyarakat, serta membantu dalam tahap belajar selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahyani, H., Abduloh, A. Y., & Tobroni, T. (2021). Prinsip-prinsip Dasar Manajemen Pendidikan Islam dalam Al-Qur'an. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 6(1), 37–46.  
<https://doi.org/10.15575/isema.v6i1.10148>
- Al-lathifah, H., & Prayitno, H. J. (2023). Teacher Strategies for Improving Multiple Intelligences Using a Stimulus Approach in Elementary

- Schools. *Proceeding The 8th Progresive and Fun Education International Conference*, 211–226.
- Amesa, E. S., Aditya, M., & Satwikasan, W. T. (2023). Board Game: Keseimbangan Emosional dan Mengurangi Stres pada Karyawan Kantor. *Prosiding Serenade*, 2, 327–334.
- Andayani, Y., & Taufiqurrahman, S. (2023). Peran Guru Dalam Memberikan Pemahaman Kepada Orang Tua Dalam Penanaman Kemandirian Anak Usia Dini. *JUPIDA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Miftahul Huda*, 1(1), 68–80.
- Anggraini, C., Ritonga, D. H., & Kristina, L. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342.
- Aprilia, N., & Indrijati, H. (2024). Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Perilaku Tawuran pada Remaja Laki-laki yang Pernah Terlibat Tawuran di SMK “B” Jakarta. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 3(1), 1–11.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Bate'e, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 1(1), 46–53.
- Cahyo, D. D. (2021). *Analisis Konsep Kecerdasan Perspektif Howard Gardner dalam Buku Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk) dan Relevansinya dalam Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Cahyo, P. N. (2022). *Tingkat Pengetahuan Atletik Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Se- Gugus 3 Kecamatan Kotagede Yogyakarta saat Pandemi Covid-19*. Universitas Negeri Yogyakarta.