

MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA CELEMEK PINTAR

Erna Juherna

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: erna@upmk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran proses kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan media celemek pintar di kelompok B TK 'Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek dalam penelitian ini anak-anak TK 'Aisyiyah berjumlah 20 orang anak, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, pengambilan data secara kualitatif. Indikator keberhasilan adalah sebagai berikut: meningkatnya kecerdasan *interpersonal* anak apabila telah mencapai (75%) atau berkembang sangat baik. Dari analisis data penelitian siklus I diperoleh hasil yaitu (45,97 %) atau mulai berkembang, siklus II diperoleh hasil yaitu (69,54%) atau berkembang sesuai harapan, dan siklus III diperoleh hasil yaitu (84,28%) atau berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa dengan media celemek pintar dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak dan juga meningkatkan kinerja guru.

Kata Kunci: Kecerdasan *Interpersonal*, Media Celemek Pintar

Abstract

This study aims to obtain an overview of children's interpersonal intelligence process using smart apron media in group B TK 'Aisyiyah Road. A. Yani No. 72 Kec. Brass Kab. Brass. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK), subject in this study kindergarten children 'Aisyiyah amounted to 20 children, consisting of 8 men and 12 women. This study was conducted in 3 cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection, qualitative data collection. Indicators of success are as follows: increased interpersonal intelligence of children when it has reached (75%) or developed very well. From the analysis of research data of cycle I obtained the result that is (45,97%) or start developing, cycle II obtained result that is (69,54%) or develop as expected, and cycle III obtained result that is (84,28%) or developed very good. Based on the results of research, the researchers concluded that with smart apron media can improve child interpersonal intelligence and also improve teacher performance.

Keywords: Interpersonal Intelligence, Smart Apron Media

PENDAHULUAN

Kemampuan interpersonal sangat dibutuhkan oleh setiap individu atau manusia dalam bersosialisasi. Seiring dengan berjalannya waktu, setiap manusia pasti akan merasa dituntut untuk bersosialisasi, dalam arti melakukan hubungan satu sama lain. Manusia pasti akan merasakan hubungan sosial, hanya apakah manusia itu mampu atau tidak didalam bersosialisasi. Kemampuan dalam bersosialisasi bisa di bina dan di arahkan pada usia dini. Kemampuan interpersonal yang sudah di kuasai akan diwujudkan dalam bentuk kecerdasan interpersonal, dengan kata lain kecerdasan interpersonal merupakan perwujudan dari kemampuan interpersonal yang meningkat.

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan anak guna terciptanya kesiapan anak untuk menghadapi pendidikan lanjut. Tanpa adanya pembinaan yang baik, dapat memungkinkan bagi individu tersebut untuk berperilaku dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Kurangnya kecerdasan interpersonal merupakan salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara

sosial. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain. Hal tersebut apabila dibiarkan terus menerus tanpa adanya kendali tidak menutup kemungkinan mengakibatkan adanya masalah yang akan terus berlanjut dan bahkan bertambah buruk. Hartati (2009: 40).

Kecerdasan interpersonal memiliki peranan yang penting bagi kehidupan. Seperti halnya dengan kecerdasan lainnya, kecerdasan interpersonal perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk dapat berkembang. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami kebutuhan atau kesulitan orang lain, dan empati menjadi salah satu ciri bagi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi. Kecerdasan interpersonal, dikenal juga dengan kecerdasan sosial, seperti kecerdasan-kecerdasan lainnya harus dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. May Lwiinetal dalam Nursyania (2011: 2).

Berdasarkan observasi dilapangan pada TK 'Aisyiyah pada tanggal (1 januari 2018) bahwa kecerdasan interpersonal belum begitu muncul, hal ini dilihat pada sat anak-anak melakukan kerjasama dalam sebuah permainan pada

saat istirahat. Kemudian rasa empati untuk membantu sesama teman dalam hal memberikan makanan ketika temannya tidak membawa bekal masih belum muncul.

Permasalahan lainnya yaitu terletak pada sumber belajar, dimana anak hanya disugahi dengan LKA (Lembar Kerja Anak), anak hanya dituntut untuk mengerjakan yang ada di LKA tersebut tanpa mempertimbangkan aspek lain dari anak didik tersebut.

Permasalahan lain terdapat pada jurnal Mizan yang dimuat di *google scholar* bahwa permasalahan yang muncul pada kecerdasan sosial anak, selain dari diri anak juga pada pembelajarn yng dijrkan oleh gurunya ketika mereka duduk dibangku SD, dimana mereka hanya mengerjakan LKS saja. Kemudian guru malas melibatkan anak dalam berdiskusi karena hal ini membuat waktu jadi berlama-lama, sehingga lebih memilih menjelaskan saja atau metode ceramah.

Beberapa permasalahan yang telah dipaparkan di atas, salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan cara mengembangkan media celemek pintar yang nantinya akan mengasah kecerdasan interpersonal anak. Melalui media celemek pintar ini

diharapkan nantinya bisa membantu guru dalam menerapkan kecerdasan interpersonal anak. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Purnamawati dan Eldarni (2001:4).

Fakhrudin (2010:192) mengatakan bahwa dalam bercerita anda juga dapat menggunakan alat peraga untuk mengatasi keterbatasan anak yang belum mampu berpikir secara abstrak. Alat peraga yang dipergunakan antara lain boneka, tanaman, benda-benda tiruan, dan lain-lain. Peneliti berpendapat bahwa boneka dan celemek dapat menjadi media atau alat peraga dalam kegiatan bercerita untuk meningkatkan kemampuan bahasanya.

Boneka merupakan hasil karya dari kreativitas seseorang yang terbuat dari bahan yang diolah sedemikian rupa, warna, bentuk, desain yang dapat merangsang ketertarikan pada anak. Boneka bisa berbentuk apa saja seperti manusia, hewan, tanaman, atau bentuk-bentuk aktor dalam film dan lain sebagainya dengan ukuran boneka

disesuaikan dengan wadahnya yaitu celemek.

Dengan adanya media diharapkan mampu menggantikan pengajaran berbagai subjek tanpa suatu pengajaran di kelas dengan pengalaman belajar tambahan memberikan latihan yang terarah dan interaktif, dan dalam hal-hal tertentu, menawarkan kesempatan baru untuk belajar dan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Pengembangan Model Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Media Celemek Pintar.

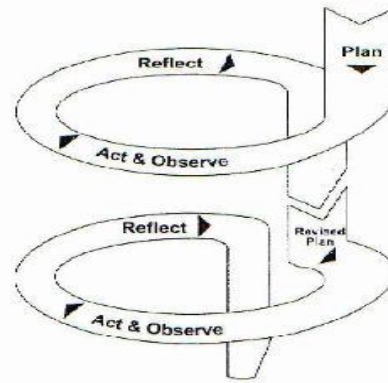
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas memperdalam pemahaman serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas yang mengadopsi dari

Kemmis & Taggart, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, kemudian refleksi.



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan kelas Kemmis dan Tanggart (Zainal, Akib dan Eko, Daniati., 2007: 67)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Mei 2018, di TK 'Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kel. Kuningan Kec. Kuningan Kab. Kuningan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK 'Aisyiyah Kuningan dengan jumlah 20 anak dengan rincian laki-laki 8 dan perempuan 12 dengan rata-rata usia 5-6 tahun.

Prosedur Penelitian

Perencanaan

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah: 1) Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema padahari itu di TK 'Aisyiyah Jalan.

A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan. 2) Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu kelompok B. 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. 4) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi dan dokumentasi yang akan digunakan dalam proses kegiatan bercerita dengan menggunakan media celemek pintar. Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan bercerita dengan menggunakan media celemek pintar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pada tahap 2 ini guru harus ingat dan taat pada rencana sudah disepakati dan dirumuskan oleh guru dan peneliti. Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian dan prosedur penelitian yang telah disusun bersama. Guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat jalannya proses tindakan.

Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi oleh peneliti dilakukan pada waktu tindakan

sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati jalannya proses cerita dengan menggunakan media celemek pintar. Peneliti mengamati siswa dan guru ketika proses bercerita. Pengamatan dalam proses kegiatan bercerita dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek-aspek interpersonal yang ada pada diri anak saat kegiatan bercerita. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

Refleksi

Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi dilaksanakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti

mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan kecerdasan interpersonal pada siklus selanjutnya. Apabila belum terjadi peningkatan pada siklus II, maka dilanjutkan siklus selanjutnya sampai terjadi peningkatan sesuai dengan target yang telah dibuat.

Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data diperoleh dari anak, guru dan hasil observasi. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk observasi pada siklus 1 dan siklus 2 dan seterusnya. Selain sebagai evaluasi, observasi ini juga dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat kecerdasan interpersonal anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Tahap Observasi

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dihitung nilai rata-rata kelas dan yang disajikan dalam bentuk tabulasi frekuensi. Analisis trend (analisis perkembangan) digunakan untuk mengetahui perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini pada kelompok B TK 'Aisyiyah. Kuningan.

Data hasil observasi siswa yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada kegiatan bercerita menggunakan media celemek pintar diolah dengan menentukan presentasi rata-rata dari masing-masing indikator yang diamati, yaitu sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor hasil}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1
Hasil Observasi siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor	Nilai	Kriteria
		Sosialisasi dengan teman saat bermain	Rasa empati kepada orang lain	Mentaati peraturan permainan			
1	a	45	50	43	46	2	MB
2	b	46	48	50	48	2	MB
3	c	60	55	60	58,3	2	MB
4	d	40	42	55	45,7	2	MB
5	e	34	30	37	33,7	2	BB
6	f	60	67	69	65,3	3	BSH
7	g	30	32	30	30,7	2	BB

8	h	42	50	52	48	2	MB
9	i	31	32	30	31	2	BB
10	j	44	44	50	46	2	MB
11	k	42	40	47	43	2	MB
12	l	46	41	48	45	2	MB
13	m	48	40	43	43,7	2	MB
14	n	51	46	49	48,7	2	MB
15	o	39	33	30	34	2	BB
16	p	45	45	51	47	2	MB
17	q	43	56	51	50	2	MB
18	r	41	48	55	48	2	MB
19	s	62	60	70	64	3	BSH
20	t	43	41	46	43,3	2	MB
Jumlah		883	900	976	919,4		
Rata-rata		44,15	45	48,8	45,97		MB

Berdasarkan Tabel 1 peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini melalui media celemek pintar pada kelompok B TK ‘Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan pada siklus I masih berada dalam tahap mulai berkembang. Adapun yang belum berhasil adalah: 1) Kemandirian anak dan

tidak percaya diri anak, sehingga masih harus di bujuk untuk melakukan permainan, 2) Anak belum menunjukkan peningkatan aspek emosi, sehingga sangat sulit mengarahkan aturan permainan, dengan demikian perlu melakukan perbaikan disiklus II.

Siklus II

Tabel 2
Hasil Observasi siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor	Nilai	Kriteria
		Sosialisasi dengan teman saat bermain	Rasa empati kepada orang lain	Mentaati peraturan permainan			
1	a	85	90	83	86	4	BSB
2	b	66	68	70	68	3	BSH
3	c	80	75	70	75	3	BSH
4	d	60	62	75	65,7	3	BSH
5	e	64	60	67	63,7	3	BSH
6	f	80	87	84	83,7	4	BSB
7	g	60	62	60	68	3	BSH
8	h	62	70	72	68	3	BSH
9	i	61	62	70	64,3	3	BSH
10	j	64	64	76	68	3	BSH
11	k	62	60	67	63	3	BSH

12	l	86	81	88	85	4	BSB
13	m	68	60	63	63,7	3	BSH
14	n	71	66	69	68,7	3	BSH
15	o	60	63	60	61	3	BSH
16	p	65	65	61	63,7	3	BSH
17	q	63	66	61	63,3	3	BSH
18	r	61	68	75	68	3	BSH
19	s	82	80	80	80,7	4	BSB
20	t	63	61	66	63,3	3	BSH
Jumlah		1363	1370	1417	1390,8		
Rata-rata		68,15	68,5	70,85	69,54		BSH

Berdasarkan tabel 2 peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini melalui media celemek pintar pada kelompok B TK 'Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan pada siklus II masih berada dalam tahap berkembang sesuai harapan. Adapun yang belum berhasil adalah: 1) Anak

masih bersikap egois ketika melakukan permainan, tidak mau bersabar menunggu giliran. 2) Anak masih belum menunjukkan peningkatan aspek emosi, sehingga masih sulit mengarahkan aturan permainan, dengan demikian perlu melakukan perbaikan disiklus III.

Siklus III

Tabel 3
Hasil Observasi siklus III

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor	Nilai	Kriteria
		Sosialisasi dengan teman saat bermain	Rasa empati kepada orang lain	Mentaati peraturan permainan			
1	A	85	80	83	82,7	4	BSB
2	B	86	88	80	84,7	4	BSB
3	C	90	85	80	85	4	BSB
4	D	80	82	85	82,3	4	BSB
5	E	84	80	87	83,7	4	BSB
6	F	90	94	89	91	4	BSB
7	G	80	82	80	80,7	4	BSB
8	H	92	80	82	84,7	4	BSB
9	I	81	82	80	81	4	BSB
10	J	84	84	80	82,7	4	BSB
11	K	82	80	87	83	4	BSB
12	L	86	81	88	85	4	BSB
13	M	88	80	83	83,7	4	BSB

14	N	91	86	89	88,7	4	BSB
15	O	80	83	80	81	4	BSB
16	P	85	85	81	83,7	4	BSB
17	Q	83	86	81	83,3	4	BSB
18	R	81	88	85	84,7	4	BSB
19	S	92	90	90	90,7	4	BSB
20	T	83	81	86	83,3	4	BSB
Jumlah		1703	1677	1676	1685,6		
Rata-rata		85,15	83,85	83,8	84,28		BSB

Berdasarkan observasi diatas peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini melalui media celemek pintar pada kelompok B TK 'Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan pada siklus III dapat disimpulkan hasil yang dicapai berkembang sangat baik dan sudah memenuhi tingkat keberhasilan.

Pembahasan

Hasil penerapan siklus I, peneliti masih merasakan banyak sekali kekurangan dalam diri peneliti yang harus terus diperbaiki dan ditingkatkan lagi khususnya pada pengelolaan kelas yang kurang optimal dan alat peraga kurang kreatif. Bimbingan kepada anak yang masih kurang, karena masih ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan permainan, penggunaan waktu yang kurang optimal karena jumlah anak yang banyak dan guru sedikit sehingga dalam melakukan kegiatan anak tidak bisa menyesuaikan.

Pengorganisasian dan penilaian anak yang kurang optimal, karena model pembelajaran yang terlalu banyak sehingga peneliti merasakan perbaikan pada siklus II, peneliti merasakan perbaikan kegiatan yang semakin baik dan cukup meningkat, namun ada beberapa anak yang masih perlu ditingkatkan lagi perkembangan sosialnya, pada siklus II ini berada pada tahap berkembang sesuai harapan, oleh karena itu peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus III.

Pada evaluasi siklus III peneliti merasakan perbaikan yang semakin baik dibandingkan pada siklus II, pada siklus III ini sudah berada pada tahap berkembang sangat baik dan sudah memenuhi tingkat keberhasilan. Semua itu dengan dukungan bnyak faktor diantaranya: a) Metode bercerita yang sangat menarik sehingga dalam kegiatan anak-anak sangat aktif dan mau memperhatikan dalam kegiatan

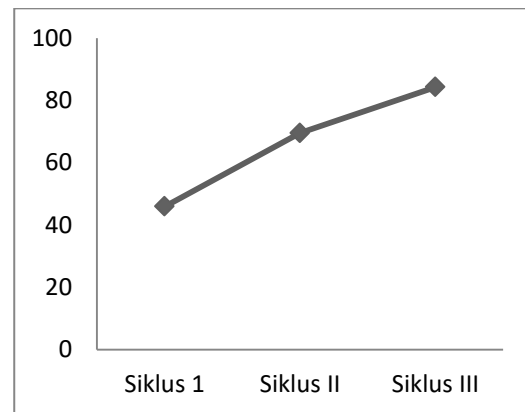
pembelajaran tersebut. b) Adanya pemberian penjelasan yang terperinci dan guru sebelum melakukan kegiatan sehingga anak antusias untuk mengikuti pembelajaran. c) Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dalam bercerita menggunakan media celemek pintar. Memiliki Penegalaman mengajar sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Adapun keberhasilan evaluasi peneliti ini, terlihat dari siklus I yang cenderung anak masih pada tahap mulai berkembang yang terlihat dari hasil observasi pada penggunaan media celemek pintar.

Pada siklus II terlihat anak sudah mulai berkembang sesuai harapan, pada siklus II ini masih terdapat anak yang kemampuan sosialnya masih kurang dan perlu perbaikan.

Pada siklus III perkembangan anak sudah terdapat peningkatan yaitu pada tahap berkembang sangat baik, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang sudah terlihat dari sosialisasi dengan teman saat bermain, rasa empati kepada orang lain, maupun mentaati peraturan permainan.

Data peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia melalui media celemek pintar dari siklus I, siklus II, dan

siklus III seperti yang tercantum dalam grafik berikut ini



Grafik 1 Peningkatan Kecerdasan Interpersonal

Berdasarkan grafik 1 dapat disimpulkan bahwa melalui media celemek pintar dalam proses pembelajaran yang dilakukan di TK 'Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan kecerdasan interpersonal peserta didik mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok B TK 'Aisyiyah Jalan. A. Yani No. 72 Kec. Kuningan Kab. Kuningan adalah sebagai berikut: 1) Pada siklus I perkembangan kecerdasan interpersonal anak pada tahap mulai berkembang, pada siklus II perkembangan pada tahap

berkembang sesuai harapan dan pada siklus III perkembangan pada tahap berkembang sangat baik. 2) Pelaksanaan kegiatan bercerita menggunakan media celemek pintar untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak dalam proses pembelajaran anak dapat aktif, antusias dan semakin tertarik mengikuti kegiatan permainan. 3) Hasil dari penerapan media celemek pintar dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini terdapat peningkatan perkembangan, dengan hasil interpretasi berkembang sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa bermain menjadi wahana penting bagi anak, dengan bermain anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan belajar menemukan hal baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib, Zainal dan Diniati, Eko., (2011), *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK*, Bandung, CV, Yrama Widia.
- Depdiknas. (2005). Undang-undang nomor 20 tahun 2005 tentang sistim pendidikan nasional. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Dhieni, Nurbiana. (1997). *Metode Perkembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wardani, Igak, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Suharsimi, Arikunto. (1995). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartati, Sofia. (2005) *.Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mohammad Fakhrudin. (2003). *Cara Mendongeng*. Disajikan pada Pelatihan Teknik Mendongeng Taman Kanak-Kanak se-Kabupaten Purworejo. Diakses dari [www.umpwr.ac.id/download/artikel/Cara%20Mendongeng.pdf](http://www umpwr.ac.id/download/artikel/Cara%20Mendongeng.pdf) pada tanggal 8 Januari 2018 jam 00.00 WIB
- Nursyania , Artya. (2011). *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang–Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (Studi Quasi Eksperimen terhadap Anak kelompok B TK Al-Irsyad Satya Islamic School Tahun Ajaran 2010-2011)*. Bandung: FIP UPI.
- Purnawanti dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali