

**PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP
KECERDASAN KINESTETIK ANAK PADA
KELOMPOK B DI BANDAR KLIPPA**

Oleh

SITI THALIA^{*}, MASGANTI SIT^{}, SAPRI^{***}**
***FITK UINSU, **FITK UINSU, ***alumni UINSU**

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Masalah dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi yaitu kurangnya kecerdasan kinestetik anak dalam hal melenturkan gerakan tubuhnya. Contohnya ketika disuruh untuk berjalan zig-zag, berjalan menggunakan satu kaki dan mengikuti beberapa macam gerakan senam anak masih kaku dan beberapa anak hanya diam saja.

Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design (intact-group comparision)*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas kelompok yang memiliki karakteristik yang sama yaitu kelas B1 dan kelas B2. Penentuan sample kelas dilakukan secara acak (random) dengan jumlah sample tiap kelas sebanyak 15 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik diferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil observasi kecerdasan kinestetik anak yang diberi perlakuan menggunakan permainan *outbound* terdapat pengaruh yang signifikan positif dari hasil perhitungan hipotesis dengan tingkat kepercayaan 95% $t_{hitung} (3,628) > t_{tabel} (1,701)$ pada taraf $\alpha=0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di Raudhatul Athfal As-Salam.

Kata kunci: Permainan *Outbound*, Papan Titian, Kecerdasan Kinestetik..

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Madyawati, 2016, 2).

Pada usia 0-4 tahun akan terbangun kecerdasan sebanyak 50% dan pada usia 4 – 6 tahun akan berkembang menjadi 80% dari total kecerdasan yang akan dicapai pada usia 18 tahun mencapai 100%. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Salah satu kecerdasan yang dimiliki

Correspondency Author:

* sitithalia9@gmail.com

** masgantisit@uinsu.ac.id

*** sapricania@gmail.com

anak usia dini yaitu kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang individu dalam menggunakan seluruh atau sebagian anggota tubuhnya untuk melakukan suatu gerakan. Kecerdasan kinestetik memungkinkan anak membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh sehingga menciptakan gerakan.

Menurut Gardner dalam Anita Yus kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu, atau menggunakan beberapa macam produk, dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan fisik (Anita Yus, 2011, 72). Senada dengan pernyataan di atas Thomas Armstrong menyatakan Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengepresikan ide-ide, perasaan, dan kelincahan dalam menciptakan sesuatu (Sujiono, 2010, 59).

Kecerdasan kinestetik perlu dimiliki anak karena bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan gerak fisik anak tetapi dapat juga meningkatkan keterampilan sosial. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik lebih menyukai pembelajaran diluar kelas. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi pada hari kamis 4 januari 2018 di Raudhatul Athfal AS-SALAM. Ada 3 anak dari 15 anakberumur 5-6 tahun yang termasuk anak memiliki kecerdasan kinestetik, yaitu anak yang mampu menggerakkan anggota tubuhnya seperti memanjat, melompat, meloncat, berlari dan bergantung. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik juga mampu menirukan beberapa macam gerakan seperti senam. Sedangkan selebihnya anak hanya diam dan takut ketika di suruh melompat dari atas bangku, anak tidak mampu menirukan gerakan zig zag, anak tidak mampu menangkap bola dan beberapa anak belum mampu menirukan gerakan senam dan gerakan tubuh anak masih kaku. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terlihatlah bahwa kecerdasan kinestetik anak masih belum berkembang. Untuk melihat kecerdasan kinestetik anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan bermain. Adapun alat bermain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan *Outbound* papan titian.

Namun setelah diidentifikasi, penyebab belum berkembangnya kecerdasan kinestetik ialah guru dan orang tua lebih mengutamakan perkembangan intelektual dari pada perkembangan kecerdasan kinestetik, guru juga lebih memperhatikan agar anak dapat membaca, menulis dan menghitung. Hal ini di karenakan tuntutan dari orang tua yang mewajibkan anaknya harus pintar calistung. Sehingga guru lebih menargetkan anak untuk bisa. Apabila anak tidak bisa calistung maka orang tua akan menganggap guru dan sekolahnya tidak bagus. Inilah yang menyebabkan kegiatan-kegiatan tidak selalu berjalan dengan maksimal.

Adapun penyebab belum berkembangnya kecerdasan kinestetik antara lain yaitu dalam pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik anak masih begitu jarang di terapkan dalam pembelajaran yang menyenangkan. guru hanya mengajarkan yang ada hubungannya dengan kecerdasan lain yang sifatnya akademik. Anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran terfokus

pada guru dan selalu mengikuti contoh dan aturan yang diberikan oleh guru saja, kegiatan yang dilakukan selalu di dalam kelas/ruangan membuat anak sering merasa bosan, kurang berespresi, dan kurang bereksplorasi di lingkungan sekitarnya. Padahal area lokasi sekolah cukup luas. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak salah satunya adalah permainan *outbound*.

Outbound adalah sebuah program yang dilakukan diluar ruangan maupun di alam bebas dengan berdasarkan pada prinsip belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk permainan (Muksin, 2009, 2). Hal ini selaras dengan pendapat (Indriana, 2011, 175) bahwa *outbound* merupakan metode pembelajaran yang menantang dan menyenangkan karena mampu merangsang minat dan keinginan untuk belajar dan meningkatkan potensinya. Disebut menyenangkan karena menarik untuk diikuti oleh semua peserta didik.

B. Kajian Literatur

1. Permainan *Outbound*

Outbound merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu anak semangat dan kreativitas seseorang (Ancok Djamaludin, 2002, 31). Sejalan dengan pendapat Ramaati *outbound* adalah suatu pembelajaran yang secara langsung dilakukan di alam terbuka dengan memanfaatkan alam sebagai tempat untuk belajar mengenal alam (Agustinus Susanto, 2013, 11). Selanjutnya Menurut winarsono dalam Agustinus *outbound* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang peserta didik untuk memantapkan pemahaman konsep pembinaan perilaku dan kepemimpinan di alam terbuka secara sistematis, terencana dan penuh kehati-hatian tanpa meninggalkan kemungkinan mengembangkan kemampuan mengambil resiko yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin melalui kegiatan kelompok.

tujuan permainan *outbound* diantaranya : a) menumbuhkan kepercayaan diri, b) mengembangkan kemampuan sosial, c) menghilangkan kejenuhan, d) menumbuhkan keberanian, e) melatih konsentrasi dan keseimbangan, f) membantu tumbuh kembang anak, g) aktivitas kecerdasan majemuk, h) mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak.

2. Papan Titian

Papan Titian adalah papan atau bangku panjang dengan ketinggian \pm 30-50 cm dan panjang 1,5-2 m. Papan titian merupakan alat untuk melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan otot kaki (Mulyani, Gracina, 2007, 24). Dengan melakukan kegiatan berjalan diatas papan titian kegiatan ini dapat divariasikan dengan tangan direntang, tangan dipinggang, membawa beban, ember kecil berisi air. Selain itu, dapat juga dengan berjalan diatas papan dengan tangan sedekap, berjalan tangan direntang dan memejamkan

mata. Adapun beberapa tujuan dari kegiatan bermain papan titian ini di antaranya: (a) Melatih kekuatan otot kaki, (b) Melatih keseimbangan tubuh, (c) Melatih menggerakkan badan dan kaki. Jadi papan titian merupakan jembatan kecil yang terbuat dari kayu atau bangku yang kuat dan tidak terlalu lebar dan tipis dengan ketinggian \pm 30-50 cm dan panjang 1,5-2 m yang digunakan untuk berjalan di atas papan titian untuk melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan otot kaki dengan baik.

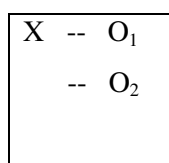
3. Kecerdasan Kinestetik

menurut Yaumi dan Nurdin kecerdasan kinestetik atau disebut juga “cerdas jasmaniah” adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian tubuh untuk menyelesaikan suatu masalah atau membuat sesuatu. Orang yang memiliki kecerdasan ini biasa memproses informasi melalui perasaan yang dirasakan melalui aspek badaniah dan jasmaniah. Mereka sangat hebat dalam menggerakkan otot-otot besar dan kecil dan senang melakukan aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga (Yaumi., Ibrahim, 2013, 99). Sejalan dengan pendapat Musfiroh kecerdasan kinestetik didefenisikan sebagai kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengepresikan ide dan perasaan dan keterampilan menggunakan tangan (Musfiroh, 2014, 6.3).

Menurut Gardner mengidentifikasi karakteristik kecerdasan kinestetik yang baik adalah : (1) Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan, (2) Mengembangkan kerja sama dan rasa terhadap waktu, (3) Belajar lebih baik dengan langsung, terlibat dan berpartisipasi, (4) Menunjukkan keterampilan dan kekuatan otot yang menonjol, (5) mendemonstrasikan keseimbangan, (6) Mempunyai kemampuan untuk memperbaiki segala sesuatu, (7) Mengerti dan hidup dalam standart kesehatan fisik, (8) Menciptakan bentuk-bentuk baru dalam kegiatan fisiknya, (9) Mampu mengontrol gerak tubuh, (10) Kemahiran mengolah objek, respon, dan repleks, (11) Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan motorik dan keseimbangan (Fadlillah, 2014, 17).

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design (intact-group comparision)*. Pada desain ini satu kelompok untuk eksperimen (yang di beri perlakuan) dan satu lagi untuk kelompok kontrol (yang tidak di beri perlakuan). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

$X = treatment$ (perlakuan) yang diberikan

O_1 = hasil pengukuran kelompok yang diberikan perlakuan

O_2 = hasil pengukuran kelompok yang tidak diberikan perlakuan

Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal As-Salam Kelurahan Sei Rotan Kecamatan Percut Sei Tuan Bandar Klippa yang terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas A (umur 4-5 tahun) yang terdiri dari 10 anak kelas B-1 (umur 5-6 tahun) yang terdiri dari 15 anak dan kelas B-2 (umur 5-6 tahun) terdiri dari 15 anak. Jadi total keseluruhan jumlah adalah 40 anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 30 anak, yang mana dari 30 anak ini akan dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen (B-1) sebanyak 15 anak dan kelas kontrol (B-2) sebanyak 15 anak. Cara penentuan kelas dilakukan secara acak yaitu dengan menuliskan nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di kertas, lalu setiap guru mengambil satu kertas. Jika guru mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok eksperimen maka kelasnya B-1 dijadikan kelompok yang menerapkan *treatment* permainan *outbound* Sedangkan guru yang mendapatkan kertas dengan tulisan kelompok kontrol maka kelasnya B-2 dijadikan sebagai kelompok yang tidak menerapkan *treatment*.

Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi yang digunakan berisi sebuah daftar kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberikan tanda ceklis pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang telah disusun. Dari hasil observasi yang dilakukan maka dapat diperoleh data tentang kecerdasan kinestetik melalui permainan *outbound*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik diferensial (uji-t).

D. Hasil Temuan dan Pembahasan

1. Hasil Temuan

Tabel 1. Uji Normalitas Untuk Kelas Eksperimen

X_i	F	F _{kum}	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
6	3	3	-1,44	0,0749	0,2	-0,125	0,125
7	4	7	-0,50	0,3085	0,46	-0,151	0,151
8	5	12	0,44	0,6700	0,8	-0,130	0,130
9	3	15	1,38	0,9162	1	-0,083	0,083
L _{hitung} = 0,151			N = 15	X = 7,53	S = 1,06	L _{tabel} = 0,220	
Kesimpulan: L _{hitung} (0,151) < L _{tabel} (0,220) maka data observasi eksperimen tersebut berdistribusi normal							

Tabel 2. Uji Normalitas Untuk Kelas Kontrol

Xi	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)- S(Zi)	F(Zi)- S(Zi)
5	4	4	-1,23	0,1093	0,26	-0,150	0,150
6	5	9	-0,25	0,4013	0,6	-0,198	0,198
7	4	13	0,72	0,7642	0,86	-0,095	0,095
8	2	15	1,70	0,9554	1	-0,044	0,044
L _{hitung} = 0,198			N= 15	X=6,26	S=1,02	L _{tabel} = 0,220	
Kesimpulan: L _{hitung} (0,198) < L _{tabel} (0,220) maka data observasi kontrol tersebut berdistribusi normal							

Dari tabel di atas maka terdapat temuan bahwa uji normalitas pada kelas kontrol L_{hitung} = 0,198 dan pada kelas eksperimen L_{hitung} (0,151) maka L_{hitung} pada kelas kontrol lebih besar dari L_{hitung} kelas eksperimen. Namun hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Pembahasan

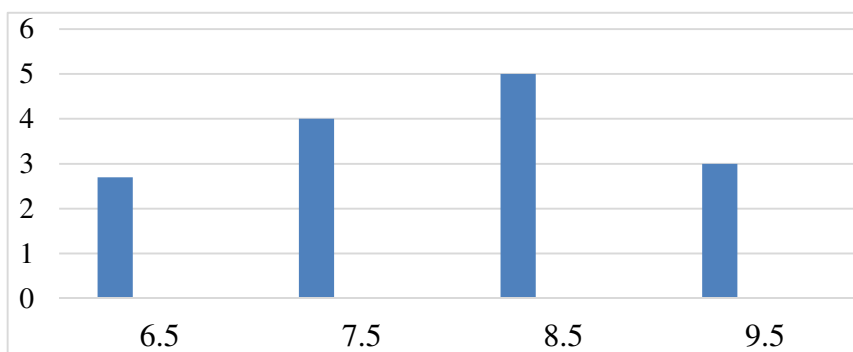
Setelah diberi perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh skor rata-rata kecerdasan kinestetik anak di kelas eksperimen sebesar 7,53 sedangkan di kelas kontrol sebesar 6,26. Hasil observasi akhir kedua sampel tersebut diperoleh selisih 1,27 dari data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik anak-anak di kelas eksperimen dengan anak-anak di kelas kontrol. Penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu Umi Faizah 2013. Dalam penelitian tersebut, hasil yang didapatkan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa *outbound* dapat mentimulasi anak untuk aktif bergerak aktif dan energik, dengan *outbound* motorik kasar anak akan mengalami pertumbuhan yang baik, ia akan belajar keseimbangan, berlari, melompat, meloncat sehingga kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang dengan optimal. *Outbound* adalah sebuah program yang dilakukan diluar ruangan maupun di alam bebas dengan berdasarkan pada prinsip belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk permainan. Hal ini juga selaras dalam (Indriana, 2011, 175) bahwa *outbound* merupakan metode pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Dikatakan menantang karena mampu merangsang minat dan keinginan anak untuk belajar dan meningkatkan potensi dirinya. Disebut menyenangkan karena menarik untuk diikuti peserta didik. Karena bersifat menantang tentu saja fokus dan perhatian anak akan tertuju pada proses pembelajaran yang sedang diikuti. Sehingga dengan fokus dan perhatian tersebut, anak didik akan berusaha sekuat tenaga mengeluarkan segala potensi dirinya untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah diperoleh nilai Range (R), kelas interval (Ci), dan interval (i) dapat disusun distribusi frekuensi data hasil observasi kecerdasan kinestetik anak pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Permainan *Outbound* Pada Kelas Eksperimen

No.	Nilai	F	X	Fx	X ²	Fx ²
1	6	3	6,5	19,5	42,25	126,75
2	7	4	7,5	30	56,25	225
3	8	5	8,5	42,5	72,25	361,25
4	9	3	9,5	28,5	90,25	270,75
Jumlah	15	15	32	120,5	261	983,75

Berdasarkan tabel 1. di atas diketahui bahwa nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 9 dengan rata-rata 7,53 dan standar deviasi 1,06. lebih jelasnya dapat digambarkan dalam diagram seperti grafik 1. berikut ini :



Grafik 1. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Permainan *Outbound* Pada Kelas Eksperimen

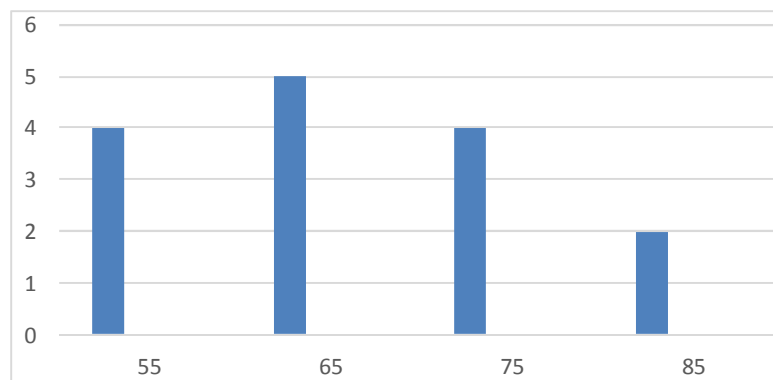
Berdasarkan diagram di atas diketahui siswa yang berada pada rata-rata kelas 7,53 ada sebanyak 4 orang atau 27% di bawah rata-rata kelas sebanyak 3 orang atau 20 %. sedangkan di atas rata-rata kelas ada 8 orang atau 53%.

Setelah diperoleh nilai Range (R), kelas interval (Ci), dan interval (i) dapat disusun distribusi frekuensi data hasil observasi kecerdasan kinestetik anak pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Kegiatan Senam Pada Kelas Kontrol

No.	Nilai	F	X	Fx	X ²	Fx ²
1	5	4	5,5	22	30,25	121
2	6	5	6,5	32,5	42,25	211,25
3	7	4	7,5	30	56,25	225
4	8	2	8,5	17	72,25	144,5
Jumlah	15	15	28	101,5	201	701,75

Berdasarkan tabel 2. di atas diketahui bahwa nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 8 dengan rata-rata 6,26 dan standar deviasi 1,02. lebih jelasnya dapat digambarkan dalam diagram seperti gambar grafik 2. berikut ini.



Grafik 2. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Kegiatan Senam Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas diketahui siswa yang berada pada rata-rata kelas 6,26 ada sebanyak 5 orang atau 33% di bawah rata-rata kelas sebanyak 4 orang atau 27%. sedangkan di atas rata-rata kelas ada 6 orang atau 40%.

Berdasarkan data hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, maka dijelaskan bahwa anak kelas eksperimen memiliki nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak menggunakan permainan *Outbound* lebih baik dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol.

E. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: (1) Tingkat kecerdasan kinestetik anak menggunakan permainan *outbound* pada kelas eksperimen diperoleh nilai secara keseluruhan sebanyak 113 dengan nilai tertinggi 9 dan nilai terendah 6, kemudian secara keseluruhan memiliki rata-rata 7,53 dengan simpangan baku 1,06. Kecerdasan kinestetik anak pada kelas eksperimen berkembang sangat baik dengan menggunakan permainan *outbound* papan titian; (2) Tingkat kecerdasan kinestetik anak menggunakan kegiatan senam pada kelas kontrol diperoleh nilai secara keseluruhan sebanyak 94 dengan nilai tertinggi 8 dan nilai terendah 5, kemudian secara keseluruhan memiliki rata-rata 6,26 dengan simpangan baku 1,02. Kecerdasan kinestetik anak menggunakan kegiatan senam pada kelas kontrol mulai berkembang; (3) Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan *outbound* terhadap kecerdasan kinestetik anak di Raudhatul Athfal As-Salam Bandar Klippa T.P. 2018. Hal ini juga dibuktikan dari pengujian hasil uji hipotesis dengan tingkat kepercayaan 95% t_{hitung} (3,628) t_{tabel} (1,701) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan *outbound* dengan menggunakan media papan titian terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun. Adapun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disarankan guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dengan menerapkan

berbagai permainan dan metode pembelajaran yang lebih beragam sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak dan seluruh kecerdasan dalam diri anak dapat terstimulus melalui pembelajaran dan permainan di sekolah.

Daftar Pustaka

- Djamaludin, Ancok . 2002. *Outbound Management Trainning*, Yogyakarta: UII Perss.
- Indriana Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press.
- Madyawati, Lilis . 2014. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana.
- Muksin. 2009. *Outbound For Kids*, Jogjakarta: Cosmic Books.
- Mulyani Yani,. Gracinia Juliska. 2007. *Mengembangkan Kemampuan Dasar Balita Di Rumah Kemampuan Fisik, Seni dan Manajemen Diri*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Musfiroh, Tadjiroatun. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Agustinus . 2013. *Merancang Outbound Training Profesiona*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Agustinus . 2013. *Merancang Outbound Training Profesiona*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Yaumi, Muhammad dan Ibrahim, Nurdin. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intellicences)*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Yuliani Nurani Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Rineka Cipta.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.