

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK USIA  
PRASEKOLAH MELALUI STIMULASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

*(The Increasing of Preschool Multiple Intelligences by Educative Playing Instrument  
Stimulation)*

**Yuni Sufyanti Arief\*, Ilya Krisnana\*, Heny Ferdiana\*, Praba Diyan Rachmawati\***

\*Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, Jl. Mulyorejo Kampus C Unair,

E-mail: yuni\_psik@yahoo.com

**ABSTRACT**

**Introduction:** *Multiple Intelligences can be increased by playing stimulation with educative playing instrument. Educative playing is the activity that uses educate ways and instrument. Educative playing very important to increase speech development, cognitive, socialisation with the environment and also increase the strenght and skill of child's body.* **Method:** *Design used in this study was quasy experiment design. The population was preschool children 4–5 years old in working area of Mojo Public Health Centre of Surabaya. The sample was preschool children 4–5 years old that spesific in inclusion criteria of this study. Data were analyzed by wilcoxon signed rank test to compare the ordinal data pre and post intervention and mann withney u-test that compare between intervention group and control group with level of significance of  $\alpha \leq 0.05$ .* **Result:** *The result of speech development that analyzed by Wilcoxon signed rank test showed that controlled group had  $p = 0.157$  and intervention group had  $p = 0.005$  and the result of mann whitney test was  $p = 0.03$ . The result of kinesthetic development by wilcoxon signed rank test showed that controlled group has  $p = 0.317$  and intervention group has  $p = 0.005$ , and analyzed by mann whitney test in kinesthetic development showed the result of  $p = 0.02$ .* **Discussion:** *Educative playing instrument (picture cards, play dough, origami and meronce) increased speech and fine motoric development of preschool children 4–5 years old in Mojo Indah Kindergarten of Surabaya. Educative playing instrument is the activity that makes the playing function optimally in child development and this activity can increase the child development such as physical, speech, cognitive and social adaptation.*

*Keywords: educative playing instrument, preschool, speech development, kinesthetic development*

**PENDAHULUAN**

Teori *multiple intelligences* Howart Gardner telah menetapkan sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan verbal linguistik, logika-matematika, visual spasial, gerak kinestetik, musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalis, dan eksistensial. Sembilan kecerdasan dapat distimulasi apabila seseorang melakukan kegiatan langsung yang memungkinkan mereka memanfaatkan setiap kecerdasan. Pada anak-anak, kegiatan langsung harus mereka sukai dan memungkinkan mereka terlibat aktif di dalamnya. *Multiple intellegences* anak, dapat diamati melalui permainan dan alat bermain yang digunakannya. Bentuk-bentuk permainan edukatif memberi banyak peluang pada permainan untuk membuat berbagai karya dari tingkat yang

paling sederhana sampai yang paling lengkap merupakan stimulan yang sangat berharga dalam upaya mengasah *multiple intelligences* pada anak (Musfiroh, 2008). Banyak referensi menyebutkan bahwa di dunia ini sekitar 10–15% anak berbakat dalam pengertian memiliki kecerdasan atau kelebihan yang luar biasa termasuk dalam bersikap, kreativitas, bahasa dan motoriknya (Wibisonodops, 2007).

Bermain dengan alat permainan edukatif seperti bermain kartu gambar, membentuk benda dari adonan kue, meronce dan melipat kertas jarang dilakukan APE bermain kartu bergambar dapat menambah kosakata anak, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce dapat melatih motorik halus anak serta melatih koordinasi mata-tangan saat membentuk tepung,

melipat atau menjumpuk benda untuk dironce bermanfaat untuk merangsang pertumbuhan otak yang lebih maksimal dan dapat merangsang kerja otak anak mengingat di usia ini merupakan masa pertumbuhan otak yang sangat pesat.

Upaya untuk meningkatkan kecerdasan dapat dilakukan stimulasi bermain dengan alat permainan edukatif. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya dan juga permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak. Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang bisa meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik (Munandar, 2004). Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang pada satu alat permainan edukatif dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Tedjasaputra, 2005). Peneliti tertarik untuk meneliti sejauh mana pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan *multiple intelligences* anak pra sekolah usia 4–5 tahun di di wilayah kerja Puskesmas Mojo Surabaya.

## BAHAN DAN METODE

Tipe desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperiment*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol di samping kelompok eksperimental. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun (kelompok A) di wilayah kerja Puskesmas Mojo Surabaya. Sampel dalam

penelitian ini diambil berdasarkan jumlah anak prasekolah usia 4–5 tahun di wilayah kerja Puskesmas Mojo Surabaya yang memenuhi kriteria Inklusi penelitian ini yaitu orang tua yang bersedia anaknya menjadi responden, anak sehat fisik dan mental, sedangkan kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah anak prasekolah usia 4–5 tahun yang tidak kooperatif: menolak bermain, meninggalkan permainan sebelum selesai, anak yang merupakan siswa tidak tetap (titipan).

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 2 lembar observasi untuk mengetahui perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestatik anak prasekolah usia 4–5 tahun, ditambah lembar kuesioner yang diberikan kepada orang tua responden. Pengumpulan data untuk obsevasi perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestatik berasal dari standar pedoman penilain TK Departemen Pendidikan Nasional 2006. Teknik pemberian skor mampu tanpa bantuan 2, mampu dengan bantuan 1, tidak mampu 0.

Skala data ordinal untuk perkembangan kecerdasan bahasa dan kinestatik yang dianalisa menggunakan uji statistik *wilcoxon sign rank test* dan dengan derajat kemaknaan  $p < 0,05$ . Uji untuk mengetahui perbedaan antara perkembangan kecerdasan bahasa dan perkembangan kecerdasan kinestatik antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dengan menggunakan *mann whitney test* (uji komparasi 2 sampel bebas/independen). Jika hasil analisis penelitian didapatkan nilai  $p < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh perkembangan kecerdasan bahasa dan kecerdasan kinestatik antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

## HASIL

Hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-tailed) adalah  $p = 0,005$  berarti  $\alpha < 0,05$  maka  $H_1$  diterima artinya APE berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa pada kelompok perlakuan. Kelompok kontrol menunjukkan hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* nilai Sig (2-tailed) adalah  $p = 0,157$  berarti  $\alpha > 0,05$  maka

Tabel 1. Perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa kelompok perlakuan dan kontrol sebelum dan sesudah

Kelompok Perlakuan		Kelompok Kontrol	
<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
Mean : 9,80	Mean : 15,10	Mean : 10,80	Mean : 11,00
SD : 3,99	SD : 4,23	SD : 2,974	SD : 3,091
<i>Wilcoxon (2-tailed)</i> p = 0,005		<i>Wilcoxon (2-tailed)</i> : p = 0,157	
Mean : 13,05			
SD : 4,174			
<i>Mann Whitney (2-tailed)</i> : p = 0,03			

Tabel 2. Perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan kinestatik kelompok perlakuan dan kontrol sebelum dan sesudah pemberian alat permainan edukatif pada anak usia prasekolah usia 4–5 tahun

Kelompok Perlakuan		Kelompok Kontrol	
<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
Mean : 9,90	Mean : 14,80	Mean : 10,8	Mean : 10,9
SD : 1,91	SD : 3,65	SD : 3,16	SD : 3,14
<i>Wilcoxon (2-tailed)</i> p = 0,005		<i>Wilcoxon (2-tailed)</i> : p = 0,317	
Mean : 13,05			
SD : 4,174			
<i>Mann Whitney (2-tailed)</i> : p = 0,03			

H1 ditolak artinya APE tidak berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa pada kelompok kontrol. Hasil uji statistik menggunakan *mann whitney test* nilai *Sig (2-tailed)* adalah p = 0,03 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan *multiple intelligences*: bahasa antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol (tabel 1).

Hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* nilai *Sig (2-tailed)* adalah p = 0,005 berarti  $\alpha < 0,05$  maka H1 diterima artinya APE berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan kinestatik pada kelompok perlakuan. Kelompok kontrol didapatkan hasil uji statistik menggunakan *wilcoxon signed rank test* nilai *Sig (2-tailed)* adalah p = 0,317 berarti  $\alpha > 0,05$  maka H1 ditolak artinya APE tidak berpengaruh terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan kinestatik pada kelompok kontrol (tabel 2).

Hasil uji statistik menggunakan *mann whitney test* nilai *Sig (2-tailed)* adalah p = 0,02 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik

antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

## PEMBAHASAN

Perkembangan bahasa dan kinestatik (motorik halus) pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol anak prasekolah sebelum diberikan APE berdasarkan analisis data sebagian besar dalam kategori tidak optimal. Perkembangan bahasa dan motorik halus anak mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda sesuai stimulus yang diberikan sebelumnya. Berdasarkan distribusi riwayat *play group* sebagian besar anak tidak mengikuti *play group*. Pendidikan usia dini atau yang dikenal *play group* banyak memberikan peluang stimulasi untuk tumbuh kembang anak. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar

50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya. Sehingga periode emas ini merupakan periode kritis bagi anak, di mana perkembangan yang diperoleh pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga masa dewasa. Sementara masa emas ini hanya datang sekali, sehingga apabila terlewat berarti habislah peluangnya. Untuk itu pendidikan untuk usia dini dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak (Direktorat PAUD, 2004).

Analisis data tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa kelompok perlakuan dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada perkembangan *multiple intelligences*: bahasa setelah diberikan perlakuan APE kartu bergambar. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden setelah diberikan perlakuan APE dengan persentase terbanyak perkembangan *multiple intelligences*: bahasa optimal. Dengan uji *wilcoxon signed rank test* untuk perkembangan *multiple intelligences*: bahasa menunjukkan ada pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences*: bahasa anak prasekolah usia 4–5 tahun pada kelompok perlakuan. Meskipun masih ada 2 orang anak dari 10 anak yang memiliki perkembangan bahasanya meningkat tetapi tidak optimal yaitu anak “H” dan anak “SI”. Selama observasi yang dilakukan saat penelitian anak “H” memiliki keterlambatan motorik halus dan bahasa hal ini bisa dikarenakan pola asuh orang tua yang terlalu over protektif pada anak, sedangkan pada anak “SI” bisa dikarenakan pola asuh yang terlalu dimanja.

Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dan perkembangan anak di mana melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisiknya, bahasa, kemampuan kognitifnya dan

adaptasi sosialnya (Hidayat, 2005). Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alatpun dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan (Tedjasaputra, 2005). Ketika memasuki taman kanak-kanak, atau usia 4 tahun, anak dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata “apa”, “mengapa”, “kapan”, “di mana”, dan “siapa”. Mereka juga dapat berargumentasi dan dapat tertawa oleh penggunaan kata-kata yang keliru. Anak usia 4 tahun mempunyai selera humor yang relatif baik, senang terhadap rima atau persajakan, teka-teki, lelucon sederhana, dan gurauan lisan. Mereka juga dapat menikmati cerita yang di bicarakan kepada mereka, khususnya ketika mereka dapat melihat ke ilustrasi gambar yang menyertai cerita tersebut (Sheridan, 1999 dikutip dalam Musfiroh, 2008).

Usia 5 tahun pertama adalah usia yang sangat menentukan bagi seorang anak. Usia ini biasa disebut dengan *golden age* atau usia emas dikarenakan pada usia itu aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak berkembang secara pesat. Untuk itu diperlukan stimulasi-stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut agar seorang anak kelak juga mampu menjadi pribadi yang matang sehingga kelak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, mampu menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya. Salah satu cara mengoptimalkan kemampuan kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak adalah dengan stimulasi, salah satu alat ataupun sarana menstimulasinya adalah dengan mainan ataupun permainan.

Perkembangan kinestatik pada kelompok perlakuan anak prasekolah setelah diberikan APE, berdasarkan analisis data tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan kinestatik kelompok perlakuan dapat diketahui bahwa ada perubahan yang signifikan pada perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik setelah diberikan perlakuan alat APE. Hal ini ditunjukkan

dari distribusi responden setelah diberikan perlakuan APE dengan persentase terbanyak perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik optimal. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* untuk perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik menunjukkan ada pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik anak prasekolah usia 4–5 tahun pada kelompok perlakuan.

Sheriden (1999) mengatakan bahwa keterampilan motorik anak usia 4–5 tahun meningkat pesat melalui kegiatan bermain balok-balok kreativitas, aktivitas yang membutuhkan keterampilan sederhana, menguntai manik-manik, melakukan aktivitas yang berulang-ulang. Perkembangan dan kemampuan motorik halus anak dapat dipacu dengan menyediakan kesempatan yang luas kepada mereka untuk mencoba, menyediakan perangkat-perangkat yang memadai dan dibutuhkan serta memberikan bantuan yang dibutuhkan. Bukti menunjukkan bahwa pengalaman-pengalaman anak dan antisipasi kultural amat kondusif bagi perkembangan keterampilan motorik halus ini (Musfiroh, 2008). Alat permainan edukatif memiliki kebermanfaatan bagi anak bila dapat mengembangkan kecerdasan yang ada pada anak. Hal ini tentunya akan terwujud apabila orang dewasa yang ada di sekitar anak termasuk tenaga pendidik dan orang tua memberikan arahan atau stimulasi yang baik kepada anak saat bermain dengan alat permainannya. Alat permainan edukatif yang sesuai tujuannya yaitu untuk mengembangkan kecerdasan dan potensi dalam diri anak barulah dikatakan alat permainan yang efektif. Pada perkembangan motorik halus dimulai dengan memiliki kemampuan menggoyangkan jari, menggambar dua bagian tubuh, memilih garis yang lebih panjang, dan menggambar orang, melepas objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda, melambatkan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain menempatkan objek ke dalam wadah, makan sendiri, membuat coretan di atas kertas (Hidayat, 2005).

Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) adalah aktivitas-aktivitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas ini termasuk memegang benda kecil seperti manik-manik, butiran

kalung, menjumput sedotan, memegang pencil dengan benar, menggunting, mengikat tali sepatu, mengancing, dan menarik ritsleting. Sangat gampang melihat betapa pentingnya keterampilan motorik halus pada setiap area kehidupan anak. Hampir sepanjang hari di sekolah, anak menggunakan keterampilan motorik halusnya. Misalnya di kelas taman kanak-kanak. Anak banyak mengerjakan hal seperti menggunting gambar dari majalah lalu menempelkannya di kertas. Mewarnai dan menulis nama mereka. Anak sering membuat kalung dari tali dan butiran manik. Saat istirahat makan, mereka membuka bekalnya dan makan dengan menggunakan sendok. Saat bermain di lapangan, kadang mereka harus mengikat tali sepatu yang lepas, mengancing baju, dll. Keterampilan motorik halus sangatlah penting dalam kehidupan mereka dan dapat secara langsung memengaruhi rasa percaya diri anak dan kesuksesan di sekolah.

Stimulasi dengan bermain melipat kertas, bermain adonan kue atau *play dough* dan meronce dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak prasekolah 4–5 tahun. Melipat kertas ini butuh kesabaran dan kehalusan diri. Melipat kertas, terlebih sampai membuat sebuah karya, takkan berhasil atau maksimal hasilnya jika dilakukan secara tergesa-gesa, tak bisa tenang dan tak memiliki kehalusan diri. Bermain adonan kue atau *play dough*. Permainan ini sangat membantu mengasah kreativitas anak. Selain ketelitian dan kesabaran serta jiwa seni bisa didapat anak lewat permainan ini, meronce bisa melatih konsentrasi selain melatih ketajaman koordinasi mata dan tangannya sehingga dapat merangsang kerja otak anak. Keterlambatan perkembangan motorik halus anak pada usia perkembangan, biasanya akan memengaruhinya pada saat ia besar. Termasuk, pada saat memasuki usia sekolah. Misalnya, belum mampu memenuhi kebutuhannya sendiri atau memegang pensil dengan sempurna. Efeknya akan memengaruhi performa dan kemandiriannya dalam melakukan sejumlah aktivitas yang seharusnya bisa dilakukan dengan mudah. Sebaiknya memberikan stimulus yang tepat sejak dini. Dalam perkembangannya, anak membutuhkan stimulus, sesuai dengan usianya. Banyak anak-

anak yang akhirnya diidentifikasi mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik halus. Hal itu akan tampak semakin jelas seiring pertambahan usianya.

Analisis data tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences*: perkembangan bahasa dan kinestatik (motorik halus) kelompok kontrol dapat diketahui bahwa tidak ada perubahan yang signifikan pada perkembangan *multiple intelligences*: bahasa dan kinestatik. Hal ini ditunjukkan dari distribusi responden dengan persentase terbanyak perkembangan *multiple intelligences*: bahasa dan kinestatik (motorik halus) tidak optimal. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* untuk perkembangan *multiple intelligences*: bahasa dan kinestatik menunjukkan tidak ada pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences*: kinestatik anak prasekolah usia 4–5 tahun pada kelompok kontrol.

Gustiana dari Lembaga Psikologi Terapan UI menjelaskan bahwa banyak faktor yang dapat menyebabkan anak tidak dapat mencapai perkembangan optimal, di antaranya: kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak bayi, pola asuh orang tua yang cenderung overprotektif dan kurang konsisten dalam memberikan rangsangan belajar, tidak membiasakan anak untuk mengerjakan aktivitas sendiri sehingga anak terbiasa selalu dibantu untuk memenuhi kebutuhannya (Admin, 2008).

Perkembangan bahasa dan kinestatik (motorik halus) pada anak dapat ditingkatkan dengan sebaiknya orang tua tidak memberikan kritikan ketika mendapati perkembangan bahasa dan motorik halus yang belum optimal karena hal ini akan menimbulkan perasaan kurang nyaman dan cemas pada anak untuk mengulang kembali kegiatan yang dilakukan, latih anak untuk mengembangkan keterampilannya tersebut. Misalnya, meningkatkan frekuensi permainan yang merangsang koordinasi motorik halus seperti melipat kertas, bermain adonan kue, melipat kertas, dan lain-lain. Berikan dukungan yang positif setiap kali anak menunjukkan hasil karyanya karena akan memperkuat keinginan anak untuk melakukan kegiatan dengan baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kemampuan bahasa pada anak prasekolah usia 4–5 tahun di TK Mojo Indah Surabaya meningkat setelah diberikan perlakuan dengan APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce) dan Kemampuan motorik halus pada anak prasekolah usia 4–5 tahun di TK Mojo Indah Surabaya meningkat setelah diberikan perlakuan dengan APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce).

### Saran

Orang tua dan perawat diharapkan dapat menggunakan APE (kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce) sebagai alternatif alat permainan untuk menunjang perkembangan anak, khususnya perkembangan bahasa dan motorik halus anak prasekolah usia 4–5 tahun, institusi pendidikan prasekolah diharapkan dapat menyediakan permainan kartu bergambar, bermain adonan kue, melipat kertas dan meronce sebagai variasi jenis permainan di Taman Kanak-kanak dan lebih mengoptimalkan APE untuk menstimulasi tumbuh kembang anak dengan optimal, para guru diharapkan mengikuti pelatihan lebih dalam mengenai berbagai macam permainan edukatif, kegunaan, dan cara-cara memainkan sehingga lebih berkompeten dalam mengajarkan kepada anak, dan pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variabel lain tentang pengaruh APE terhadap perkembangan *multiple intelligences* yang lain seperti perkembangan naturalis, eksistensial, musikal, dan lain-lain pada anak khususnya usia prasekolah, mengingat pada usia ini perkembangan anak sangat pesat.

## KEPUSTAKAAN

- Anonim, 2008. *Rangsangan Perkembangan Anak*, (Online), (<http://sebastian.wordpress.com>), diakses tanggal 3 November, jam 16.55).
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arimurti, 2007. *Tanda-tanda Siap Masuk TK*, (Online), (<http://click.egroup.com>., diakses tanggal 3 November 2008, Jam 16.35)
- Chatarina, Istiya, 2008. *Media Belajar untuk Meningkatkan Multiple Intelligence Anak*, (Online), (<http://www.e-psikologi.com>., tanggal 4 November 2008, Jam 15.45).
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayat, A. A., 2005. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, Elizabet, B., 1997. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Irawati, M., 2006. *Menggalai Kecerdasan Jamak Melalui Bermain*, (Online), (<http://www.indonesia.com>., diakses tanggal 4 November 2008, Jam 16.00).
- Jasmine, Grace., 2008. *Cerdas dan Kreatif Melalui Bermain*. Yogyakarta: Locus.
- Munandar, 2008. *Pentingnya Kreativitas dan Aktivitas bagi Anak Usia Dini*, (Online), (<http://agustriansyah.wordpress.com/A>, diakses tanggal 28 Oktober 2008, jam 16.00).
- Musfiroh, Tadkiroatun, 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Prasetyo, Dwi, 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: Penerbit Think.
- Potter, Patricia, A., 2005. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan; Konsep, Proses, dan Praktik ed. 4*. Jakarta: EGC.
- Santrock, John, W., 2002. *Life Span Development Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, Conny, R., 2004. *Belajar dan pembelajaran dalam taraf usia dini*. Jakarta: Prenhallindo
- Septeni, Garda, 2008. *Bermain dan Berkreasi Dengan Limbah Kayu*, (Online), (<http://edutoys.multiplay.com>., diakses tanggal 28 Oktober 2008. Jam 16.30).
- Soetjningsih, 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Subair, Agus, 2008. *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media.
- Sudono, Anggani, 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Sugianto, Mayke, 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supartini, Yuni, 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Surya, Sutan, 2007. *Melejitkan Multiple Intelligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tangyong, Agus F., dkk., 1994. *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Tedjasaputra, Mayke, S., 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.