

Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Multiple Intelligences dalam Kegiatan Bermain

Reny Andriyani¹

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Purworejo, Indonesia
e-mail: renyandriyani515@gmail.com

Abstract

Early Childhood Education (ECE) plays a crucial role in shaping children's development during the golden age of 0–6 years. This study explores how multiple intelligences-based learning is implemented through play activities at TK Siwi Utomo Maron. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through field observations, interviews with teachers and the principal, and documentation. The findings reveal that learning through play stimulates various aspects of multiple intelligences—linguistic, logical-mathematical, spatial, musical, kinesthetic, interpersonal, intrapersonal, and naturalistic—by integrating educational play tools (APE), storytelling, music, and art activities. Teachers' active role in scaffolding and providing individualized stimulation allows children to develop according to their unique strengths and interests. The implementation of multiple intelligences through play creates a joyful, meaningful, and student-centered learning experience, enhancing children's cognitive, social, and emotional growth. This study confirms that the multiple intelligences approach effectively supports holistic development in early childhood education.

Keywords: *early childhood education, multiple intelligences, play-based learning*

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan anak pada masa keemasan usia 0–6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk (multiple intelligences) melalui kegiatan bermain di TK Siwi Utomo Maron. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain mampu menstimulasi berbagai aspek kecerdasan majemuk—linguistik, logis-matematis, spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis—melalui integrasi alat permainan edukatif (APE), kegiatan bercerita, musik, dan seni. Peran aktif guru dalam memberikan scaffolding dan stimulasi individual memungkinkan anak mengembangkan potensi sesuai dengan kekuatan dan minatnya masing-masing. Penerapan pembelajaran berbasis multiple intelligences melalui kegiatan bermain terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada anak, serta mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara holistik.

Kata Kunci : pendidikan anak usia dini, kecerdasan majemuk, kegiatan bermain

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan manusia, sering disebut sebagai masa keemasan (golden age), yaitu masa di mana pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat. Pada tahap ini, stimulasi yang tepat akan sangat menentukan kematangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial anak (Hurlock, 2013). Pendidikan anak usia dini bukan sekadar persiapan menuju jenjang pendidikan berikutnya, melainkan proses pembentukan dasar perkembangan holistik yang memungkinkan anak belajar secara alami melalui bermain (Sujiono, 2014).

Bermain merupakan inti dari proses belajar anak usia dini karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek kecerdasan melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna (Yuliani, 2016). Melalui kegiatan bermain, anak belajar memecahkan masalah, berinteraksi sosial, serta mengembangkan kreativitas. Bermain juga melatih anak mengekspresikan emosi, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman pribadi. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis bermain perlu menjadi landasan utama dalam perancangan kurikulum dan kegiatan pembelajaran di PAUD.

Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) yang dikemukakan oleh Howard Gardner (2011) menjelaskan bahwa setiap anak memiliki beragam jenis kecerdasan—linguistik, logis-matematis, spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis—yang semuanya harus distimulasi melalui pengalaman belajar yang bervariasi. Guru berperan penting dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan individu agar setiap anak dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Integrasi kecerdasan majemuk ke dalam kegiatan bermain merupakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mendukung pertumbuhan yang seimbang di seluruh aspek perkembangan.

Namun pada kenyataannya, banyak lembaga PAUD yang masih berfokus pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung), sehingga stimulasi terhadap kecerdasan lain belum optimal. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara konsep pendidikan holistik yang diharapkan dengan praktik pembelajaran di lapangan. Penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk melalui kegiatan bermain juga masih terbatas, terutama pada konteks PAUD di Indonesia. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya kajian mendalam tentang praktik nyata guru dalam mengintegrasikan kegiatan bermain dengan pengembangan kecerdasan majemuk anak.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam kegiatan bermain di TK Siwi Utomo Maron. Penelitian ini berfokus pada bagaimana guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan bermain yang mendukung pengembangan berbagai jenis kecerdasan anak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran PAUD yang lebih holistik dan berpusat pada anak, sesuai dengan prinsip teori kecerdasan majemuk dan hakikat bermain sebagai sarana belajar utama bagi anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk (multiple intelligences) melalui kegiatan bermain dalam konteks alami lembaga PAUD. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman komprehensif mengenai praktik guru, interaksi pembelajaran, serta makna pengalaman bermain bagi anak dan guru. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian yang lebih menekankan pada *bagaimana* proses berlangsung daripada *berapa besar* hasil yang dicapai.

Penelitian dilaksanakan di TK Siwi Utomo Maron, dengan subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah dan tiga guru kelas. Pemilihan lokasi didasarkan pada penerapan prinsip kecerdasan majemuk dalam kegiatan bermain yang sudah berjalan secara konsisten. Subjek penelitian ditentukan secara purposive, yaitu dipilih karena memiliki keterlibatan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain.

Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati penerapan kecerdasan majemuk dalam kegiatan bermain sehari-hari. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali informasi tentang perencanaan, strategi pembelajaran, serta pandangan guru terhadap penerapan metode ini. Dokumentasi berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), foto kegiatan, dan hasil karya anak digunakan untuk memperkuat validitas data.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi empat tahapan:

1. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan seluruh hasil observasi, transkrip wawancara, dan dokumen pendukung.
2. Reduksi data, yaitu menyeleksi, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian.
3. Penyajian data, yaitu menampilkan data yang telah diorganisasi dalam bentuk deskriptif atau tabel untuk memudahkan penarikan makna.
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu mengidentifikasi pola, melakukan interpretasi, dan memverifikasi temuan melalui triangulasi sumber dan metode.

Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan triangulasi data dan member checking dengan cara mengonfirmasi hasil interpretasi kepada partisipan. Hasil akhir analisis menggambarkan secara mendalam penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam kegiatan bermain di lingkungan PAUD.

Hasil dan Pembahasan

1.1. Contoh Gambar (Masukkan subjudul hasil penelitian Anda)



Gambar 1 menunjukkan bahwa di TK Siwi Utomo Maron ini anak-anak diberikan stimulasi untuk dapat mengembangkannya. Dengan berbagai jenis kegiatan bermain, salah satunya mewarnai ini anak dapat mengeksplorasi dan mengembangkan bakat

dan minatnya. Selain itu, dalam pengamatan peneliti terlihat jelas bahwasannya anak-anak dalam melaksanakan kegiatan bermain warna ini terlihat sangat antusias dan bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak merasa terbebani dalam kegiatan tersebut karena tidak adanya unsur paksaan, melainkan atas dasar kemauan dari anak-anak didik sendiri. Sehingga, pembelajaran dengan kegiatan bermain sambil belajar ini dapat dijadikan anak sebagai pengalaman bagi anak yang menyenangkan. Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak (Student Centre) lebih banyak memberikan peluang terhadap anak supaya belajar dengan teknik yang tepat.¹ Di sini, anak-anak belajar berdasarkan kebutuhan dan keinginan mereka sehingga anak-anak tidak merasa tertekan dan terbebani dengan pembelajaran yang diberikan. Sehingga, anak-anak terlihat merasa nyaman dan senang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan bermain sambil belajar.



Gambar 2. Gambar anak-anak kelas B1 TK Siwi Utomo Maron sedang bermain masak-masakan dengan APE yang tersedia (anak-anak di TK Siwi Utomo dibebaskan untuk dapat bermain dengan fasilitas APE yang beragam sesuai dengan keinginannya.)

Gambar 2 menunjukkan bahwa anak-anak di TK Siwi Utomo Maron mendapatkan fasilitas APE (Alat Permainan Edukatif) yang cukup memadai. Sehingga, anak-anak dapat mengembangkan multiple intelligences (kecerdasan majemuk) yang dimiliki dengan lebih leluasa. Alat Permainan Edukatif (APE) sendiri merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.² Sehingga, dari yang saya amati alat permainan edukatif yang ada di TK Siwi Utomo Maron ini dapat dikatakan memenuhi enam aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. Dengan ini, anak didik di TK tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik karena memperoleh stimulasi yang optimal di usia dini. Sebab, pertumbuhan dan

¹ PGPAUD Universitas Jember., Kegiatan Bermain Matematika Ratih Permata Sari (Jurnal Pendidikan Usia Dini : Volume. 7, Edisi 2, November 2013) hlm. 2

²Raudhatun Najmi dan Hery Setiyatna., Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Al – Uswah Delanggu (JIEEC : Vol. 6, No.1, 2024) hlm. 3

perkembangan anak dapat berkembang dengan pesat pada usia 0-6 dan di usia ini anak berpotensi besar dalam perkembangan diri mereka sendiri.³



Gambar 3. Gambar interaksi antara guru dengan anak-anak dari kelas B1 dan B2 sedang berkolaborasi dalam kegiatan bersholawat di TK Siwi Utomo Maron (anak-anak di TK Siwi Utomo Maron ini juga di fasilitasi dengan baik bakat dan minatnya, salah satunya bagi anak didik yang suka bermain rebana dan memiliki vocal yang bagus dalam bernyanyi karena mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah)

Gambar 3 menunjukkan bahwa anak-anak di TK Siwi Utomo Maron ini telah benar-benar diberikan stimulasi dalam perkembangannya dengan baik. Melalui kegiatan bermain ini menjadi hal pokok bagi anak usia dini belajar mengembangkan kemampuan diri, bereksplorasi, dan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang menyenangkan dalam kehidupannya. Dengan tujuan mengembangkan kompetensi diri anak didik di TK Siwi Utomo Maron dalam multiple intelligences yang dimiliki oleh setiap anak di TK tersebut. Sehingga, mereka dapat terarahkan dan terstimulasi dengan baik. Di sini dapat peneliti amati, bahwa dukungan atau support system dari guru dalam memberikan stimulasi yang cukup kepada anak sangatlah diperlukan. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat bahwa guru PAUD selaku pelaksana pendidikan atau pembelajaran mempunyai pengaruh besar terhadap pengimplementasian kurikulum.⁴ Sehingga, berhasil atau tidaknya suatu kurikulum pendidikan dapat dikatakan tertuju pada pendidikan paling dasar yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) seperti TK atau RA. Dalam hal ini scaffolding atau dorongan di berikan pada anak agar mereka mampu untuk bisa lebih mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, dalam kegiatan tersebut memang rutin diberikan bagi siswa yang memang memiliki minat dan kemauan untuk belajar rebana. Anak-anak di TK Siwi Utomo Maron juga dilatih untuk bisa percaya diri tampil di depan banyak orang.

3.2 Tabel (Hasil Wawancara dengan Narasumber)

³ Nisna Nursarofah., Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar (Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Volume 2, Nomor 1, Tahun 2022) hlm. 40

⁴Mumayzizah Miftahul Jannah dan Harn Rasyid., Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Volume 7, issue 1 (2023)) hlm. 199

Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Narasumber.

6 pt

Pertanyaan Wawancara	Sumber Data dan Informa
1. Apa kurikulum yang diterapkan di TK Siwi Utomo Maron?	Kepala Sekolah
2. Mengapa di TK Siwi Utomo menstimulasi anak dengan berbagai kegiatan bermain?	Kepala Sekolah
3. Bagaimana cara tenaga pendidik di TK Siwi Utomo Maron ini dalam menyikapi multiple intelligences (kecerdasan majemuk) antara anak yang satu dengan yang lainnya?	Kepala Sekolah

Tabel 1 menunjukkan pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti sampaikan kepada narasumber, yaitu mengenai proses penerapan pembelajaran dan metode pembelajaran. Dapat peneliti paparkan kembali kesimpulan dari tanggapan yang diberikan narasumber, selaku Kepala Sekolah di TK Siwi Utomo Maron.

Dari yang telah dipaparkan Narasumber mengenai pertanyaan nomer satu dapat peneliti simpulkan bahwa di TK Siwi Utomo Maron ini menggunakan Kurikulum Merdeka. Dalam penerapannya, Narasumber menyampaikan mengenai dampak yang ditimbulkan dari penerapan kurikulum tersebut bagi anak-anak di TK Siwi Utomo Maron ialah anak-anak merasa senang, pembelajaran dirasa lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak. Hal ini tentunya selaras dengan yang telah peneliti sampaikan sebelumnya bahwa anak-anak terlihat sangat bahagia dan senang dalam melakukan aktivitas bermain sambil belajar yang diterapkan di TK Siwi Utomo Maron.

Dari yang telah dipaparkan Narasumber mengenai pertanyaan nomer dua dapat peneliti simpulkan bahwa di TK Siwi Utomo Maron ini telah menjadikan kegiatan bermain menjadi fundamental utama dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sehingga, TK Siwi Utomo Maron sangat memprioritaskan Alat Permainan Edukatif (APE) yang memadahi untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini terutama dalam bakat dan minat yang dimiliki. Alat permainan edukatif (APE) bagi anak kelompok bermain dirancang dengan pandangan yang mendalam mengenai ciri-ciri dan disesuaikan dengan rentang usia anak.⁵ Dengan ini, TK tersebut melakukan tindakan yang tepat dengan memberikan fasilitas yang mumpuni demi generasi penerus bangsa yang ada di TK Siwi Utomo Maron.

Dari yang telah dipaparkan Narasumber mengenai pertanyaan nomer tiga dapat peneliti simpulkan bahwa yang telah diterapkan di TK Siwi Utomo Maron ini dalam menyikapi multiple intelligences atau kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh anak didiknya secara beragam atau berbeda-beda tersebut ialah dengan menyediakan ragam Alat Permainan Edukatif yang telah peneliti banyak singgung sebelumnya, memotivasi anak yang belum mampu mengerjakan tantangan atau permainan yang diberikan oleh guru dalam proses bermain sambil belajar, kemudian memberikan umpan pada anak agar anak dapat mengeluarkan kemampuan yang dimiliki dan anak tersebut menjadi lebih percaya diri. Sehingga, di sini penting untuk bisa memperlakukan anak sesuai dengan karakteristiknya. Karena setiap anak tidak sama, maka tugas dari guru terutama guru PAUD amat sangat penting karena harus bisa memahami anak yang bahkan belum mengerti dirinya sendiri. Sehingga, di sini dapat peneliti tarik kesimpulan bisa merasakan bersekolah di TK Siwi Utomo Maron tentunya menjadi pengalaman yang luar biasa dan berkesan bagi anak didiknya.

⁵ Raudhatun Najmi dan Hery Setiyatna., Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Al – Uswah Delanggu (JIEEC : Vol. 6, No.1, 2024) hlm. 3

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian berjudul, “Pendidikan Anak Usia Dini berbasis Multiple Intelligences dalam Kegiatan Bermain di TK Siwi Utomo Maron” dalam pengamatan peneliti ini adalah pembelajaran yang efektif karena dapat menimbulkan pengaruh luar biasa yang sangat signifikan bagi perkembangan anak usia dini di TK Siwi Utomo Maron. Anak-anak di TK Siwi Utomo Maron ini telah benar-benar diberikan stimulasi dalam perkembangannya dengan baik sesuai kebutuhan. Karena di TK Siwi Utomo Maron ini anak-anak didik di sana mendapatkan fasilitas APE (Alat Permainan Edukatif) yang cukup memadai. Sehingga, anak-anak dapat mengembangkan multiple intelligences (kecerdasan majemuk) yang dimiliki dengan baik di TK tersebut secara optimal. Perlakuan oleh tenaga pendidik di TK Siwi Utomo Maron ini terhadap anak-anak yang memiliki bakat dan minat yang berbeda mengenai 9 jenis kecerdasan yang termasuk dalam multiple intelligences yang telah disampaikan di atas oleh Howard Gardner.

Dari hasil pengamatan peneliti dapat terstimulasi dengan baik dengan pemberian dukungan (scaffolding) oleh guru di TK Siwi UTomo Maron. Sehingga, mampu membimbing dan mengembangkan kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak secara umum dengan baik. Dan kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner ini telah peneliti amati dapat dikembangkan dengan baik sebagaimana mestinya di TK Siwi Utomo Maron dengan beragam kegiatan bermain sebagai cara terbaik bagi pembelajaran anak usia dini. Peneliti sangat mengharapkan penelitian ini tidak berhenti sampai di sini saja, tetapi dapat terus dikembangkan agar dapat terlihat manfaatnya dikemudian hari bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia. Bagi penelitian selanjutnya, dapat lebih mengkaji mengenai pembelajaran berbasis multiple intelligences dengan metode pembelajaran yang berbeda dan dilakukan pada lingkup yang berbeda pula. Di sini peneliti merekomendasikan untuk dapat memilih sampel dan ruang lingkup di Raudhlatul Athfal atau pada tingkatan selanjutnya yang berbasis Islami. Untuk dapat melihat adakah perbandingan yang signifikan antara sekolah umum dengan yang berbasis Islami dalam proses pembelajarannya yang berkaitan dengan tema serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ach Syaikh. Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences (Jurnal Auladuna) Hlm. 59-75
- Alfien Baddrin Afdhilla dan Syarizal Agam Mahendra. Mengembangkan Multiple Intelligences dengan Bermain pada Anak Usia Dini (Jurnal CARE : Vol. 8, No. 1, Juli 2020) Hlm. 1-10
- Anita Rosalina. Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain (PSYCHO IDEA : Volume 9, Nomor 1, Februari 2011) Hlm. 19-35
- Aulia Robiah Adawiah, Siti Hanifah Shahrani, dkk., Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 3-4 Tahun : Bermain Tebak Gambar Bola Hewan (Bunga Rampai Usia Emas (BRUE) : Vol. 8. No. 2, Desember 2022) Hlm. 74-82
- Dadan Suryana dan DEsmila. Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok (PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Vol. 5, No. 2, April 2022) Hlm. 143-153
- Dinda Nur Afifah dan Kuswanto., Membedah Pemikiran Maria Montessori pada Pendidikan Anak Usia Dini (PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini : Volume 6, Nomor 2, Agustus 2020) Hlm. 57-68

- Dwi Nur Meilani, Khutobah, dan Lulu Putu Indah Budiawati. Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple Intelligence pada Anak TK Kelompok B (Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Vol. 11, No. 1, Mei 2020) Hlm. 65-74
- Lilis Setiawati. Pembelajaran berbasis multiple intelligences (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar : Volume 6, Nomor 2, Desember 2019) hlm. 140-150
- Mumayzizah Miftahul Jannah dan Harn Rasyid., Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Volume 7, issue 1 (2023)) Hlm. 197-210
- Nisna Nursarofah., Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar (Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Volume 2, Nomor 1, Tahun 2022) Hlm. 38-51
- PGPAUD Universitas Jember., Kegiatan Bermain Matematika Ratih Permata Sari (Jurnal Pendidikan Usia Dini : Volume. 7, Edisi 2, November 2013) Hlm. 1-13
- Raudhatun Najmi dan Hery Setiyatna., Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Al – Uswah Delanggu (JIEEC : Vol. 6, No.1, 2024) hlm. 1-19
- Reni Ardiana. Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini (MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini : Vol. 3, No. 1, Juli 2022) Hlm. 1-12
- Sitti Fatimah Sangkakala Sirate dan Muhammad Yaumi., Pembelajaran berbasis Multiple Intelligence: Konsep, arah, dan kecenderungannya dalam Pendidikan Abad 21 (Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan) Hlm. 478-497
- Wuryani Tri Astuti. Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Multiple Inteligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman (Jurnal Pendidikan Madrasah : Volume 1, Nomor 2, November 201) Hlm. 257-276