

UPAYA MENGEMBANGKAN KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN BALOK KAPLA ANAK KELOMPOK B DI KOBER AN-NUR
Ernawati¹, Sharina Munggaraning Westhisi²

¹Kober An-Nur, Jalan Babakan Ciparay Rt09/03 Bandung

²IKIP Siliwangi, Jalan Jenderal Sudirman Cimahi

¹ernawati1212@gmail.com, ²sharina@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The background in this study is about the development of children's spatial-visual intelligence that lacks stimulus, group B children still need to be trained in visualizing images or children still need to be trained in their optimal development, especially in terms of designing objects/buildings and they are sometimes still confused about mentioning forms. geometry. The purpose of this study was to examine and find out how the implementation of the Kapla block game was able to develop the spatial visual intelligence of group B children in Kober An-Nur. The research method is descriptive qualitative. The research subjects include 12 children in group B, 7 boys, and 5 girls. Where the data collection techniques use observation, interviews, and documentation, while data analysis consists of data collection, data reduction, data presentation, and concluding. The results obtained in this study indicate that the child's spatial-visual intelligence develops optimally. And learning Kapla blocks is a game that is interesting and fun, fostering a child's mindset to be more critical, creative, and innovative.

Keywords: Spatial Visual Intelligence, Play, Kapla Beam

ABSTRAK

Latar belakang pada penelitian ini tentang perkembangan kecerdasan visual spasial anak yang kurang stimulus, anak kelompok B masih perlu dilatih dalam memvisualisasikan gambar atau anak masih perlu dilatih perkembangannya secara optimal terutama dalam hal merancang objek/bangunan dan mereka juga terkadang masih bingung untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menelaah dan mengetahui bagaimana implementasi permainan balok kapla mampu mengembangkan kecerdasan visual spasial anak kelompok B di Kober An-Nur. Metode penelitiannya berupa deskriptif kualitatif adapun subjek penelitiannya meliputi anak kelompok B dengan berjumlah 12 anak, laki-laki 7 anak dan perempuan 5 anak. Dimana teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data serta menarik kesimpulan. Hasil yang diperoleh di penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan visual spasial anak berkembang secara optimal. Dan pembelajaran balok kapla merupakan permainan yang menjadi daya tarik serta menyenangkan, menumbuhkan pola pikir anak lebih kritis, kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Kecerdasan Visual Spasial, Bermain, Balok Kapla

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Prasekolah dapat diartikan sebagai pendidikan yang mendasari dan menempati masa golden age serta sangat baik dan tepat dalam pengembangan sumber daya manusia. Menurut Undang-Undang Republik In-

donesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat, menegaskan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan untuk anak sejak lahir sampai anak berumur 6 tahun yaitu pemberian rangsangan atau stimulus yang da-

pat membantu pertumbuhan maupun perkembangan jasmani dan rohani supaya anak siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini umumnya mencakup aspek aspek perkembangan untuk tumbuhkembang kehidupan anak. Dalam aspek pedagogis, masa Prasekolah merupakan dasar atau pondasi untuk pertumbuhan maupun perkembangan selanjutnya, yang artinya masa Prasekolah sebagai dasar untuk keberhasilan anak anak dimasa depan cemerlang dan bahagia. Menurut Fadillah (2014) menyatakan bahwa 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi dimana anak berusia 4 tahun dan 80% ketika anak berusia 8 tahun untuk tercapainya titik kulminasi dimana anak berusia 18 tahun, pengertiannya adalah upaya untuk pengembangan seluruh potensi kecerdasan anak harus dimulai pada usia dini supaya tumbuhkembang anak bisa tercapai secara optimal, sehingga pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan diri anak.

Berdasarkan daya tangkap, jika orang dewasa cenderung mengatasi kemampuan dengan berbagai masalah melalui produk pemikirannya, maka kecerdasan anak tidak berbeda sedikit pun dengan imajinasi maupun fantasinya melalui bermain. Orang dewasa jika menemukan masalah maka akan berpikir keras memecahkan masalahnya, tetapi ketika anak mendapatkan hambatan maupun rintangan, dan tantangan dimana mereka cenderung berimajinasi dalam mengatasi masalahnya (Suyadi, 2010).

Teori multiple intelegensi yang dikatakan oleh Gardner (2003) menyebutkan bahwa ada sembilan kecerdasan disetiap individu, meliputi: (1) kecer-

dasan linguistik, merupakan kemampuan anak berkomunikasi dengan interaktif, (2) kecerdasan logika matematika, merupakan kecerdasan yang berhubungan dengan angka, (3) kecerdasan fisik kinestetik, merupakan kecerdasan gerakan yang bagus, (4) kecerdasan visual-spasial, adalah salah satu kecerdasan jamak sangat berhubungan dalam memvisualisasikan gambar melalui pikiran seseorang, (5) kecerdasan intrapersonal, merupakan kemampuan diri berfikir dengan reflektif, (6) kecerdasan interpersonal yaitu berpikir melalui komunikasi dengan orang lain, (7) kecerdasan musikal yaitu kemampuan mengenai bentuk-bentuk musical, (8) kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengelompokkan berbagai jenis tumbuhan atau hewan di lingkungan sekitar, (9) kecerdasan spiritual merupakan kemampuan seseorang dalam mengenal dan memahami manusia sebagai ciptaan Yang Maha Esa.

Dari sembilan kecerdasan diatas, salah satunya kecerdasan yang mampu menolong anak melalui proses belajar dan mengenal lingkungan sekitarnya dalam berimajinasi, mengetahui bentuk, ukuran serta warna, adalah kecerdasan yang dikaitkan melalui rasa peka dalam menggabungkan penglihatan dan pikiran serta kemampuan memindahkan persepsi visual-spasial contohnya melalui kegiatan melukis, membuat pola, maupun merancang bangunan.

Anak-anak dengan kemampuan kecerdasan visual-spasial cenderung akan berpikir dan berimajinasi. Kecerdasan visual-spasial merupakan suatu kemampuan dalam membuat gambaran mengenai tata ruang dalam pikiran anak, seperti imajinasi yang berada dalam diri yang akan membuat lebih kreatif serta imaji-

natif. Ciri anak-anak dengan kemampuan kecerdasan visual-spasial yang tinggi akan berpikir dengan kemampuan membuat gambar dalam bentuk tiga dimensi dengan detail garis dan warna yang sempurna. Mereka akan menyukai permainan Puzzle, balok, maze, menggambar, membangun bentuk, maupun berimajinasi dengan membuat bangunan melalui permainan.

Menurut Musfiroh (2005) Kecerdasan visual spasial berhubungan dengan kemampuan mengenal warna, arah, serta ruang yang akurat dapat mengubah penangkapannya melalui bentuk lain yaitu dekorasi, arsitektur, lukisan dan patung. Hal ini artinya anak senang membayangkan sesuatu dengan daya khayalnya dan menuangkannya melalui karya seni dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi (Sulistiyani, 2012). Salah satu usaha yang dilakukan untuk menumbuhkannya yaitu dilakukan melalui kegiatan bermain. Sedangkan menurut Musfiroh (2005) kecerdasan visual spasial anak mampu dirangsang dengan menyediakan melalui fasilitas yang dapat memperluas daya imajinasi anak, contohnya alat-alat permainan konstruktif (lego, puzzle, lassie), maupun balok-balok yang berbentuk geometri dengan warna dan ukuran, maupun peralatan untuk membuat gambar serta mewarnai, alat-alat dekoratif. Penelitian ini memfokuskan pada kegiatan bermain menggunakan balok unit dalam membantu mengoptimalkan perkembangan melalui kecerdasan visual spasial anak.

Bermain dengan balok kapla memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan berbagai bentuk gambar seperti bentuk kongkrit. Dengan bermain balok kapla anak dapat mengasah kecerdasannya dan dapat juga

menumbuhkan ekspresi kreatif, kognitif, manipulatif, dan imajinasi. Membuat bangunan dapat meningkatkan perkembangan anak berimajinasi dalam merancang dan membuat bangunan. Dapat juga membangun kemampuan kognitif karena anak mendapatkan pengetahuannya dengan cara pengalaman sendiri. Menurut pendapat Utami, Utami & Sarumpeat (2018, hal.180) bahwa pengaturan aktivitas mental dengan menggunakan konsep sudah dimiliki yang kemudian direpresentasikan dengan tanggapan, gagasan atau lambang.

Maka dari itu disarankan untuk anak-anak melakukan permainan dengan membuat bangunan atau merancang. Balok kapla digunakan agar anak-anak bermain lebih kreatif karena anak sangat menyukai permainan dalam merancang bangunan. Dan juga permainan balok kapla aman untuk digunakan serta mudah didapat.

Ketika anak bermain adalah hal penting untuk perkembangan anak menjadikan manusia yang seutuhnya, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain ini anak bisa mencapai perkembangan secara fisik maupun intelektual, emosi dan sosial anak.

Berdasarkan hasil observasi awal pelaksanaan di Kober An-Nur Bandung bahwa sebanyak 12 anak perkembangan kecerdasan visual spasialnya belum berkembang dengan baik terutama dalam hal merancang objek/bangunan di sekitarnya, anak mendapat kesulitan dalam membuat bentuk berdasarkan objek yang pernah dilihat, anak hanya meniru gambar atau bentuk yang dicontohkan guru, mereka juga kadang masih bingung untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Pembelajaran yang disam-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

paikan guru hanya mengerjakan tugas dengan pembiasaan tanpa adanya kegiatan main yang inovatif dan menarik bagi anak-anak. Kegiatan pembelajaran anak di sekolah dapat difokuskan yang bersifat akademik yaitu dengan menggunakan lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan anak-anak yaitu tentang hitungan-hitungan serta ejaan huruf.

Berdasarkan Permasalahan di atas yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: "Bagaimana implementasi permainan balok kapla anak kelompok B di Kober An-Nur mampu mengembangkan kecerdasan visual spasial Anak?"

Sejalan dengan Permasalahan di atas, maka tujuan penelitiannya yaitu untuk menelaah dan mengetahui bagaimana implementasi permainan balok kapla mampu mengembangkan kecerdasan visual spasial Anak pada kelompok B di Kober An-Nur.

METODOLOGI

Jenis Penelitiannya peneliti memakai metode deskriptif kualitatif. Melalui penelitian ini, maka peneliti menguraikan kegiatan yang telah berlangsung mengenai sumber data, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data. Ada beberapa subjek yang digunakan yaitu Ibu Jenab sebagai guru kelas kelompok B Kober An-Nur, orang tua murid sebagai sumber untuk diwawancarai. Subjek dari penelitiannya terdiri dari anak kelompok B yang berjumlah 12 anak terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan. Dimana penelitian ini teknik dalam pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi. Dalam melaksanakan observasi peneliti bergabung di antara sub-

jek dengan tujuan dapat mengamati proses pembelajaran dan mencatat perkembangan anak. Wawancara melalui penelitian ini untuk menambah hasil penelitian, berikut dokumentasi dilakukan untuk memperlihatkan proses pembelajaran ketika kegiatan berlangsung. Sedangkan analisis data digunakan peneliti dengan memakai analisis data deskripsi berupa reduksi data dan analisis data serta penarikan kesimpulan dan juga verifikasi.

Pembelajaran balok kapla dalam upaya menumbuhkan kecerdasan visual spasial anak kelompok B menurut informasi yang didapat peneliti di Kober An-Nur sudah dilaksanakan sekitar empat bulan yang lalu. Kegiatan penelitiannya dilaksanakan pada semester 2 Tahun Pelajaran 2019-2020.

Fokus penelitiannya meliputi proses pembelajaran kecerdasan visual spasial dalam bermain balok kapla yang dilaksanakan di Kober An-Nur dengan anak kelompok B, semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan seperti bagaimana cara guru mengembangkan dan menumbuhkan kecerdasan visual spasial pada anak, persiapan yang dilakukan untuk kegiatan pembelajaran balok kapla, bagaimana fasilitas yang sudah disiapkan sudah memenuhi atau sudah memenuhi dengan kebutuhan anak untuk pembelajaran tersebut, sudahkah guru melakukan identifikasi perkembangan anak, dan jika anak menemui masalah adakah guru mengajak anak dengan cara pendekatan atau komunikasi dengan baik untuk mengatasi dan mengurangi masalah anak tersebut.

Sesudah memperoleh data dari hasil penelitian dengan cara observasi dan wawancara serta dokumentasi dalam pembelajaran balok kapla. Analisis data diperlukan untuk mencari, menyusun data

yang didapat agar dipelajari dan dibuat kesimpulan sehingga bisa diceritakan kembali.

Menurut pendapat Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa analisis data yaitu proses mencari serta menata secara sistematis, kemudian data yang telah diperoleh melalui hasil observasi, wawancara baik catatan lapangan maupun dokumentasi, lalu menentukan mana yang lebih penting agar dapat menarik kesimpulan supaya lebih dipahami peneliti atau orang lain. Melalui penelitian yang digunakan dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Untuk mendapatkan informasi yang akurat maka secara umum proses analisis data deskriptif kualitatif yaitu:

a. Pengumpulan data

Perolehan data yang didapat melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Melalui metode deskriptif yang berupa catatan apa yang diamati dan disaksikan. Maka catatan pertama deskriptif merupakan data alami dari lapangan tanpa adanya komentar.

b. Reduksi Data

Dalam reduksi data didapat dari proses pemilihan pada hasil observasi beserta wawancara yang sudah dilakukan, artinya data yang dipilih dan diketahui di lapangan secara baik supaya lebih fokus pada hal yang lebih penting seperti merangkum atau menyederhanakan data agar memberikan data yang lebih terperinci, serta penelitiannya mudah dalam pengumpulan data selanjutnya Sugiyono (2014). Data yang didapat akan diarahkan kepada pembahasan penelitian sehingga bisa disimpulkan hasil akhirnya. Penyajian Data

a. Melalui penelitian kualitatif, dalam penyajian data dapat dilakukan melalui bentuk uraian yang singkat, setelah data terkumpul dan telah di-

analisis melalui analisis kualitatif, maka akan disajikan dengan deskriptif dan peneliti akan menjelaskan mengenai gambaran kegiatan di lapangan, yaitu mengenai pelaksanaan mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan visual spasial anak melalui bermain balok kapla pada anak kelompok

d. Penarikan Kesimpulan

Data dapat diperoleh mengenai menumbuhkan kecerdasan visual spasial anak melalui bermain balok kapla sangat baik karena secara tidak langsung dapat menstimulasi pertumbuhan anak dalam pengembangan kemampuan visual spasial anak.

Jadi analisis data dapat memudahkan peneliti untuk mengamati data yang didapat dalam rangka menemukan makna serta peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari penelitian yang dilaksanakan di Kober An-Nur pada semester 2 Tahun Pelajaran 2019-2020, pembelajaran bermain balok kapla sudah direalisasikan empat bulan yang lalu. Kegiatan bermain balok kapla merupakan pembelajaran yang sangat menarik dan juga permainan baru bagi anak di Kober An-Nur. Anak-anak sangat bersemangat dan antusias dalam bermain balok kapla karena sangat memotivasi anak sehingga meningkatkan perkembangan anak.

Disisi lain guru menyampaikan pembelajaran bermain balok kapla dengan cara sederhana ringan dan mudah dimengerti oleh anak karena dirancang dengan cara menyenangkan dimana anak terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain balok kapla untuk mengem-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

bangkan dan menumbuhkan kecerdasan visual spasial anak. Sebelum bermain balok kapla guru terlebih dahulu menyiapkan RPPH yang sesuai dengan tema yang merujuk dalam aspek perkembangan anak. Guru juga menata ruangan kelas agar anak-anak merasa aman, nyaman serta menyenangkan sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan kondusif.

Pada pelaksanaan bermain balok kapla guru menerapkan SOP contohnya berbaris, periksa kuku, berdoa, mengucapkan salam dan absensi. Guru pun mulai menstimulasi anak dengan menanyakan kabar melalui kegiatan bernyanyi, bercerita dan guru pun mengajukan pertanyaan sesuai tema pembelajaran hari itu. Hal tersebut dilakukan agar anak semangat untuk memulai pembelajaran. Guru mulai menyampaikan tema serta alat yang akan dipergunakan melalui kegiatan pembelajaran bermain balok kapla. Terlihat anak-anak sangat antusias untuk segera bermain balok kapla guru pun meminta agar anak tetap tenang dan fokus saat guru memulai kegiatan pembelajaran bermain balok kapla. Ketika pembelajaran permainan balok kapla dimulai anak-anak duduk dengan rapi dan fokus memperhatikan guru menjelaskan permainan balok kapla.

Anak-anak begitu antusias bertanya dan ketika guru menunjukkan media balok kapla dan anak-anak ingin segera mencobanya. Setelah itu guru mulai menyampaikan pesan pada anak supaya bermain balok kapla dengan menerapkan aturan yang telah disepakati yaitu salah satunya bermain balok kapla secara bersama dan bergantian.

Maka berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, data yang diperoleh melalui obser-

vasi dan wawancara di Kober An-Nur pada kelompok B bahwa pada pertemuan ke-1 sampai dengan ke-4 dari 12 orang anak terdapat 4 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 1 anak yang mulai berkembang (MB) dan terdapat 7 anak yang berkembang sangat baik (BSB), menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran bermain balok kapla, kegiatan tersebut mempunyai pengaruh dalam menumbuhkan kecerdasan visual spasial anak.

Pembahasan

Bermain merupakan suatu kegiatan yang disenangi anak-anak, dengan mengikuti permainan balok kapla anak-anak merasa senang dan gembira, melalui bermain anak-anak bisa bersosialisasi serta menyalurkan ide kreatifnya. Hal di atas sejalan dengan pendapat Djuniartiningih (2012) bahwa bermain adalah sesuatu yang penting bagi anak sehingga bermain merupakan perintis kreativitas yang dapat mengembangkan cara berfikir anak dalam mengubah kekuatan potensi diri menjadi sarana penyalur kelebihan energi dan relaksasi. Dan sependapat dengan Sujiono (2010) bahwa bermain diartikan salah satu sarana untuk menstimulasi keterampilan melibatkan semua indera serta mempengaruhi kecerdasan jamak seseorang. Sedangkan fungsi bermain diantaranya membantu perkembangan fisik motorik anak, membantu perkembangan sosial emosional, mengembangkan intelektual serta mengembangkan kemandirian (Sujiono, 2013).

Di lembaga Kober An-Nur kegiatan pembelajaran yang disenangi anak-anak adalah kegiatan bermain balok kapla. Karena dengan mengikuti kegiatan bermain balok kapla anak-anak bisa

menyalurkan ide kreatifnya dan mengembangkan imajinasi anak-anak. Permainan balok kapla di Kober An-Nur adalah suatu permainan yang sangat menarik untuk peserta didik karena permainannya lebih menantang imajinasi, kreativitas anak dan membuat anak lebih antusias dalam bermain balok kapla dibandingkan dengan permainan balok yang pernah dicobanya. Hal tersebut sama dengan pendapat Djuniartiningih (2012) bahwa bermain balok mampu membuat anak memiliki imajinasi dan kreativitas alamiah dengan menghasilkan ide kreatif sangat fleksibel untuk merespon serta mengembangkan aktivitas sehingga anak mampu membuat bermacam-macam bentuk karya atau berimajinasi melalui alat mainnya.

Pengertian Kemampuan Visual Spasial yaitu kecerdasan kemampuan anak memvisualisasikan gambar pikiran dalam memecahkan suatu permasalahan dan menemukan jawaban. Pembelajaran visual spasial dalam permainan balok kapla bukanlah sekedar pembelajaran tambahan tapi merupakan sarana anak-anak dalam bereksplorasi dengan sumber belajar yang bervariasi. Dengan permainan balok kapla di Kober An-Nur anak dapat distimulasi lebih aktif sehingga mampu memecahkan permasalahan, anak juga dilatih cara bertindak menganalisa situasi dan menghasilkan solusi dengan sistematis. Menurut Musfiroh (2009, hal.43) mengatakan yaitu kemampuan visual spasial dalam mengungkapkan yakni menangkap sesuatu dengan panca indra, visual spasial melalui kemampuan penglihatan khususnya warna serta ruang mentransformasikan mengalihkan bentuk melalui indra penglihatan yang dapat berubah dalam bentuk lain. Pembelajaran balok

kapla menjadikan anak berpikir secara kritis, dan dapat juga menstimulus anak dalam memecahkan masalah.

Perkembangan pengetahuan tentang kecerdasan anak terlihat meningkat setelah mengikuti pembelajaran bermain balok kapla. Anak-anak dapat membentuk bangunan, menara yang tinggi, perahu layar, membuat jalan, lomba ketelitian dalam menyusun menara dan lomba menyusun bangunan balok kapla. Bermain balok kapla sangatlah penting bagi anak memacu anak lebih semangat belajar melalui pengembangan kecerdasan visual spasial anak. Sehingga terbentuk anak kreatif, berkarakter, kompetitif secara global dan mempersiapkan mereka untuk kesempatan karir di bidang teknis dan kreatif di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pengalaman di lapangan dalam hasil penelitian disimpulkan bahwa bermain balok kapla dapat menjadi solusi dalam kegiatan yang ada di Kober An-Nur sehingga dapat mendukung anak untuk mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan anak dalam merancang bangunan secara detail dan meniru gambar atau bentuk sesuai contohnya serta mengetahui bentuk-bentuk geometri, terutama bagi anak usia kelompok B. Di mana pendidik, orangtua bisa mengenalkan pembelajaran melalui balok kapla yang dapat mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan anak dalam permainan sederhana misalnya mengajarkan anak, mengenal bentuk, warna, ukuran serta belajar membuat bangunan-bangunan sederhana.

Dengan mengikuti permainan balok kapla anak dapat distimulasi pertumbuhan dan perkembangannya segala aspek dalam bermain balok kapla yang

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.5 | September 2021

menjadikan anak mampu berkembang secara optimal dan bermain balok kapla menjadi kegiatan pembelajaran yang menjadi daya tarik serta membuat anak-anak senang sehingga dapat menumbuhkan pola pikir anak lebih kritis, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Djuniartiningih. (2012). Penerapan Metode Bermain Balok Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK Merpati Pos. [Online]. Tersedia di <http://ejournal.unesa.ac.id/article/1033/19/article.pdf> [diakses 20 Maret 2016].
- Fadhillah. (2014). Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan. Jakarta: Kencana.
- Gardner, H. (2003). Kecerdasan Majemuk: Teori Dalam Praktek (Terjemahan, Alexander Sindoro), Batam: Interaksara.
- Musfiroh, T. (2005). Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, T. 2009. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Universitas Terbuka: Pamulang.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sujiono, Y. N. (2010). Bermain Kreatif AGGG Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT. Indeks.
- Sujiono, Y. N. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indeks.
- Sulistiyani, S. (2012). Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif Untuk PAUD. Bandung: Andi Offset.
- Sugiono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: ALFABETA.
- Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2018). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(2), 175-180.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.