



Stimulasi Kemampuan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Program Rencana Kegiatan Harian Bermain Buku Edukatif Papan Peraga Berseri

Ajat^{*1}, Lailatuz Zakiyah², Subur Sutrismi³, Luluk Sugirasih⁴, Fahmarisa Herbanin Radie⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: ajat@panca-sakti.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-12-03 Revised: 2024-01-15 Published: 2024-02-01 Keywords: <i>Stimulasi; Visual Spatial; Educational Games.</i>	Stimulation of early childhood spatial visual intelligence skills through a daily activity plan program compiled by the teacher by playing educational books, serial display boards. This study aims to prove the benefits of continuous stimulation of educational games through habituation of play activities can be included by teachers into children's daily learning plan programs. The research used a descriptive qualitative method of case study approach at the Fahma Orbiter Tutoring institution, North Bekasi, West Java. The research technique uses observation, interviews and thorough descriptive data analysis documentation. The validity of the data is based on the presentation of observational data that occurs in children's activities in the continuous learning planning program. The results showed the development of spatial visual intelligence knowledge in the ability of children to recognize shapes and carefully observe the dimensions of simple geometric fields after doing educational book games, display boards series.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-12-03 Direvisi: 2024-01-15 Dipublikasi: 2024-02-01 Kata kunci: <i>Stimulasi; Visual Spasial; Permainan Edukatif.</i>	Stimulasi kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui program rencana kegiatan harian yang di susun oleh guru dengan melakukan kegiatan bermain buku edukatif papan peraga berseri. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan manfaat stimulasi permainan edukatif secara berkesinambungan melalui pembiasaan kegiatan bermain dapat dimasukan guru ke dalam program rencana pembelajaran harian anak. Penelitian memakai metode kualitatif deskriptif pendekatan studi kasus di lembaga Bimbingan Belajar Fahma Orbiter Bekasi Utara Jawa Barat. Teknik penelitian menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi analisis data deskriptif menyeluruh. Keabsahan data berdasarkan penyajian data pengamatan yang terjadi pada aktivitas anak dalam program perencanaan pembelajaran berkesinambungan. Hasil penelitian menunjukan adanya perkembangan pengetahuan kecerdasan visual spasial dalam kemampuan anak mengenali bentuk dan kecermatan mengamati dimensi bidang geometri sederhana setelah melakukan kegiatan permainan buku edukatif papan peraga berseri.

I. PENDAHULUAN

Bermain merupakan dunia anak usia dini, karena melalui kegiatan bermain anak-anak dapat leluasa melakukan aktivitas yang menyenangkan hati nurani mereka. Menurut (Masriah et al., 2023), kegiatan bermain dilakukan anak secara spontan dan menyenangkan karena merupakan kebutuhan anak untuk memahami kehidupan melalui fase tumbuh kembang anak. Penelitian (Zulkifli, 2020), bermain merupakan stimulasi bagi kecerdasan anak di sekolah, dari usia prasekolah hingga saat menempuh pendidikan formal sebagai tolak ukur perkembangan kecerdasan intelektual anak. Menurut (Masriah et al., 2023), melalui bermain anak usia dini dapat belajar berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kreatifitas anak. Pernyataan yang sama juga dikemukakan

oleh (Debeturu & Wijayaningsih, 2019), stimulasi kemampuan kreativitas anak dapat dibangun sejak usia anak sedini mungkin melalui kegiatan permainan sederhana yang menyenangkan anak. Dengan demikian dapat dipahami bahwa melalui aktivitas bermain, anak akan belajar mengenal lebih banyak konsep-konsep baru kehidupan diantaranya stimulasi kemampuan visual spasial dimensi bidang ruang geometri dan matematika yang akan berguna pada kehidupannya kelak.

Potensi kemampuan visual spasial anak usia dini merupakan suatu kecerdasan dasar pemberian Tuhan bagi setiap anak yang telah terlahir di muka bumi, untuk terus-menerus dilatih keterampilan kreativitasnya dengan optimal sesuai tahap usia tumbuh kembang anak. Menurut (Indayani et al., 2023), periode usia dini merupakan masa tumbuh kembang anak diantaranya pada aspek fisik, intelektual, sosial

dan bahasa. Penelitian (Panjaitan & P, 2023), menyatakan kemampuan visual spasial merupakan anugerah kecerdasan intelektual yang telah dimiliki oleh individu melalui kemampuannya mengamati alam semesta menggunakan gambar dengan bentuk ragam pengamatan yang cermat dan teliti. Kesamaan pandangan dikemukakan juga oleh (Adawiyah et al., 2023), melalui pernyataan bahwa kemampuan anak usia dini di dalam memahami bahasa dan angka secara baik akan berdampak kuat untuk masa pembelajaran anak mendatang. Dengan demikian kemampuan visual spasial anak usia dini dapat di stimulasi melalui media permainan edukatif dengan unsur menggali daya kreativitas anak secara *intens* dan berkesinambungan. Implementasi pembelajaran yang diterima anak akan di praktekan dalam kehidupan nyata dengan mengembangkan kegiatan menggunakan sensoriknya, (Irawati, 2023). Maka stimulasi kemampuan visual spasial bagi anak usia dini saat ini sangat diperlukan ragam pengembangannya, karena berdasarkan fakta lapangan masih ditemukan permasalahan pada anak dalam hal kecermatan dan ketelitian saat mengamati bentuk gambar geometri sederhana. Seringkali anak sulit untuk membedakan angka, huruf atau simbol-simbol yang mirip. Masalah ditemukan oleh guru saat meminta anak untuk memenuliskan kembali contoh dari angka dan huruf yang telah di lihat. Anak sering melakukan penulisan terbalik diantaranya pada angka tiga, dua dan enam serta pada huruf b, d, p dan e, anak menulis terbalik-balik dalam arah penulisan angka ataupun huruf yang masih belum tepat di lakukan. Tampak jelas kondisi anak-anak mengalami kendala untuk bisa memahami perbedaan bentuk, arah angka dan huruf-huruf. Berdasarkan fakta masalah di lapangan maka di perlukan stimulasi latihan kemampuan visual spasial yang berkesinambungan bagi anak usia dini agar dapat lebih terampil memahami bentuk dimensi geometri sederhana di bidang matematika.

Peran guru (prasekolah) bagi anak usia dini adalah untuk melatih kemampuan kreativitas anak dalam melewati kegiatan permainan yang dapat menstimulasi kecerdasan visual spasial anak saat anak menggunakan media permainan edukatif matematika geometri sederhana agar dapat dimengerti dengan mudah oleh anak melalui seluruh panca inderanya sesuai tahapan umur dan kemampuan kognitif anak. Menurut (Mufidah et al., 2023), pemahaman anak dapat di stimulasi melalui contoh-contoh konkrit karena

cara berpikir anak usia dini berada pada masa tahapan sistem operasional konkrit. Penelitian (Ekawati et al., 2023), kegiatan media permainan edukatif *funthinkers match frame* dapat diberikan oleh guru melalui program project sekolah bagi murid-muridnya sebagai media pembelajaran matematika yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Perihal senada juga dinyatakan oleh (Melsiana & Wijayanti, 2023), melalui media permainan edukatif dapat membantu meningkatkan pengalaman bermain anak usia dini dalam mengenali lingkungan sekitar dengan cermat dan baik melalui sensori yang dimilikinya. Media permainan edukatif *Fun Thinkers Book* memberikan arahan bermain melalui buku dan bingkai peragaan belajar tematik agar anak dapat melakukan aktivitas bermain gambar, menjawab pertanyaan serta menyesuaikan isi gambar, (Azizah et al., 2023). Pernyataan tentang kreativitas anak usia dini juga dinyatakan oleh (Umah & Rakimahwati, 2021), anak-anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya melalui permainan edukatif dalam bentuk karya cipta baru yang dibuat sendiri oleh anak. Dengan demikian telah ditemukan relevansi dari pernyataan artikel-artikel terdahulu yang menyatakan manfaat permainan buku edukatif papan peraga berseri serta jenis permainan edukasi lainnya dapat membantu peran guru dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak melalui pengembangan kegiatan berpikir konkrit yang menggunakan sensori anak melalui perencanaan program project sekolah dengan cara-cara yang menyenangkan dan menarik minat anak.

Tujuan penelitian ini untuk melanjutkan penelitian sebelumnya yang telah mengangkat aktivitas permainan *funthinkers match frame Activity books* dapat membantu program guru di dalam menstimulasi kemampuan visual spasial anak. Improvisasi pengembangan orisinalitas penelitian di tambahkan saat guru melakukan kegiatan belajar melalui media permainan buku edukatif papan peraga berseri yang telah di masukan ke dalam program Rencana Kegiatan Harian pada aktivitas bermain anak secara *intens* berkesinambungan dengan tahapan belajar sesuai kenaikan level.

Improvisasi keterbaruan di susun oleh guru melalui persiapan mengajar dalam tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan inti dan evaluasi, pada program pengembangan Rencana Kegiatan Harian, yaitu: 1). Guru membuka kegiatan awal dengan memberikan motivasi dan

pijakan dasar kegiatan bagi anak dalam menggunakan media permainan edukatif; 2). pada kegiatan inti guru memberikan contoh cara bermain dengan konteks penggunaan buku dan alat peraga permainan yang tepat sesuai level; dan 3). pada kegiatan penutup guru kembali memberikan bimbingan motivasi kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain dengan cara kreatif mencari solusi sebagai pemecah masalah project agar anak bisa naik tahapan level bermain. Dengan demikian penerapan kegiatan bermain yang tersusun pada program Rencana Kegiatan Harian merupakan sebuah improvisasi pengembangan keterbaruan metode pada riset ini, peneliti bertindak sebagai sentral instrumen untuk melakukan stimulasi kegiatan bermain yang dimasukkan dalam Rencana Kegiatan Harian anak secara berkesinambungan sesuai tahapan kenaikan level bermain anak. Penelitian ini dilakukan pada lembaga prasekolah Bimbingan Belajar Fahma Orbiter Bekasi Utara Jawa Barat dengan hasil riset untuk membuktikan manfaat permainan buku edukatif papan peraga berseri dapat menstimulasi kecerdasan visual spasial dan kreatifitas anak melalui stimulasi kegiatan pembiasaan permainan edukatif dimasukkan pada program Rencana Kegiatan Harian pembelajaran anak sebagai perilaku permainan anak sehari-hari secara berkesinambungan sesuai tahap level bermain anak di Bimbingan Belajar Fahma Orbiter Bekasi Utara Jawa Barat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif, yang merupakan jenis penelitian analisis deskriptif berdasarkan pengumpulan akurasi data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan observasi, dan dokumentasi kegiatan. Pendekatan penelitian menggunakan metode *instrument case study* di lembaga Bimbingan Belajar Fahma Orbiter yang berlokasi di Taman Wisma Asri Bekasi Utara Jawa Barat.

Sumber data primer penelitian berada pada pengamatan peneliti yang mengadakan serangkaian kegiatan bermain kepada anak-anak menggunakan media permainan buku edukatif papan peraga berseri secara berkesinambungan kepada anak melalui rangkaian kegiatan, yang dimasukkan ke dalam program Rencana Harian pembelajaran di setiap hari Senin, Rabu, Kamis dan Jumaat secara berkesinambungan dan *intens* sampai pada tingkatan level-perlevel permainan dinyatakan tamat. Ciri khas permasalahan diamati dan dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan fakta kejadian observasi lapangan, analisis data dengan hasil penelitian sesuai

peristiwa yang merupakan sarana efektif adanya hubungan antara peneliti, subject penelitian dan informan, yaitu penelitian dilakukan berdasarkan analisis kenyataan sebenarnya dengan menggunakan uraian menyeluruh.



Gambar 1. Alur teknik penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Membuat Perencanaan Pembelajaran

Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru diwajibkan untuk menyusun perencanaan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dan sebagaimana mestinya untuk mencapai tujuan belajar seperti yang diinginkan. Penelitian (Mulyati & Suryani, 2023), menyatakan media permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media stimulasi positif bagi pengembangan kecerdasan kognitif anak yang kegiatannya dapat direncanakan dengan baik. Sependapat dengan pernyataan diatas (Wartani et al., 2023), pendekatan pembelajaran yang mempunyai hubungan melalui penataan alat main dan sumber belajar yang direncanakan dengan tepat akan dapat mengembangkan kemampuan dasar sederhana matematika bagi anak usia dini. Maka melalui program perencanaan pembelajaran yang merupakan rangkaian kegiatan bermain anak yang telah ditata oleh guru secara sistematis, menurut hasil data pengamatan sebelumnya di buatlah metode pembelajaran dari kegiatan bermain yang dapat saling berhubungan dan berkaitan sebagai media pendidikan anak.

Perencanaan pembelajaran merupakan rencana yang dibuat oleh guru untuk memproyeksikan kegiatan apa yang akan dilakukan oleh guru dan anak agar tujuan belajar dan mengajar dapat tercapai.

Berkaitan dengan tugas guru sebagai perencana, maka perencanaan pembelajaran wajib disusun oleh guru secara mandiri dan diketahui pula oleh pengelola Bimbingan Belajar agar tujuan kegiatan rencana pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran di Bimbingan Belajar Fahma Orbiter Bekasi Jawa Barat didapatkan data bahwa aktivitas pelaksanaan pembelajaran secara garis besar terangkum dalam tiga tahapan berikut:

a) Pendahuluan Program Pembelajaran

Kegiatan pendahuluan diawali dengan aktivitas Ice Breaking/ Slps Zone yaitu guru mengajak anak melakukan ice breaking (pemecah kebekuan). Hal ini dilakukan guru untuk mempersiapkan anak menerima materi kegiatan inti. Adapun kegiatan pendahuluan ini ditujukan untuk membantu membangun minat anak agar anak siap bermain di kegiatan inti, dengan mengenalkan materi pembelajaran kegiatan bermain melalui buku edukatif papan berseri yang sudah disiapkan sesi mengenalkan aturan bermain dan mengenalkan pembiasaan-pembiasaan.

Aktivitas dilakukan dengan sub tema mengarah pada pencarian bentuk geometri sederhana, melalui kegiatan bernyanyi, bermain tepuk, doa sebelum belajar, membacakan buku-buku cerita jejak petualang, mengenalkan aturan bermain, mengamati ruang dan berdiskusi menyebutkan bagian dari susunan bidang geometri sederhana yang ditemui anak dalam aktivitas kesehariannya, serta mengadakan diskusi hasil pengamatan benda-benda di ruang kelas. Inti pendahuluan merupakan rangkaian dari kegiatan awal pembelajaran yang bertujuan menstimulasi tingkat kefokuskan pada perhatian dan kecermatan yang membangkitkan motivasi anak. Pembukaan merupakan kegiatan reguler dari rutinitas yang dilakukan melalui kegiatan percakapan awal yang berfungsi sebagai waktu transisi bagi anak sebelum kegiatan inti dimulai.

b) Kegiatan Inti

Pada tahap ini guru mulai menerapkan berbagai model pembelajaran berbasis kecerdasan visual spasial yang dikembangkan dalam permainan buku edukatif papan peraga berseri yang mengacu pada prinsip pembelajaran *active learning* dan *cooperative* melalui cara permainan, demonstrasi, diskusi dan observasi project.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pembelajaran merupakan kegiatan yang bersifat penenangan. Beberapa hal dapat dilakukan dalam kegiatan penutup di antaranya adalah:

- 1) Membuat kesimpulan sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan, termasuk di dalamnya adalah pesan moral yang ingin disampaikan;
- 2) Memberikan nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik;
- 3) Refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan memotivasi kreativitas anak agar dapat menyelesaikan permainan dengan menemukan solusi untuk naik ke level berikutnya;
- 4) Membuat kegiatan penenangan seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembarakan; dan,
- 5) Menginformasikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan Visual Spasial termasuk ke dalam aspek pengembangan kognitif dari seorang anak. Kecerdasan ini merupakan konsep yang dianggap abstrak, melibatkan hal rumit dan manipulasi serta rotasi pada mental. Kecerdasan visual dan spasial memerlukan pemahaman matematika, logika dan geometris. Dalam pengembangannya pada program Rencana Kegiatan Harian, guru dapat menstimulasi anak-anak dengan kemampuan kecerdasan visual spasial melalui kegiatan bermain dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Guru dapat mengenalkan permainan yang bersifat konstruktif kepada anak misalnya menyusun balok, puzzle, atau lego.

- b) Guru memulai kegiatan coret mencoret terlebih dahulu untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak, dan melatih anak untuk mengekspresikan diri.
- c) Guru dapat mengenalkan kegiatan seni menggambar dan melukis agar dapat melatih imajinasi dan kreativitas anak.
- d) Guru dapat mengajak anak berkunjung ke tempat wisata.
- e) Guru dapat mengajak anak membuat kerajinan tangan untuk melatih kreatifitas, imajinasi dan rasa percaya diri.
- f) Guru dapat melatih anak mengenali ruangan yang ada di sekelilingnya.

2. Permainan Buku Edukatif Papan Peraga Berseri

Permainan buku edukatif papan peraga berseri merupakan media permainan edukatif bagi anak-anak yang merujuk pada permainan stimulasi melalui kategori kegiatan bermain yang dirancang dalam bentuk media buku dan bingkai peraga untuk menstimulasi kecerdasan berpikir kritis dan kreativitas anak. Menurut (Yuliantina et al., 2023), melalui pembelajaran berbasis project masalah yang di berikan oleh guru kepada anak akan dapat meningkatkan kreatifitas berpikir anak hampir di seluruh cabang kecerdasan yang di miliki, diantaranya pada kecerdasan logika matematik anak, aspek perkembangan ilmu pengetahuan, potensi keberbakatan dan kecerdasan lainnya. Maka melalui permainan edukatif dapat membuat anak-anak merasa bersemangat dan tertantang untuk memecahkan masalah. Penelitian (Ramadhan, 2023), menyatakan bahwa rangkaian permainan edukatif merupakan kelincahan intelektual anak dalam menjawab persoalan permainan mengikuti cara dan aturan bermain dengan akhir tujuan pemain akan bertindak sebagai penentu keputusan masalah.

Pada permainan buku edukatif papan peraga berseri terdapat tiga jenis kategori permainan, yaitu: 1). Keterampilan berpikir level 1, 2, 3; 2). math level 1, 2, 3; 3). english level 1, 2, 3 dan; 4). aktivitas bermain menyenangkan. Semua tahap kenaikan level bertujuan untuk menstimulasi kemampuan kecerdasan kognitif,

keterampilan dan kompetensi kreativitas dari pengetahuan anak yang dapat berkembang melalui tahapan kenaikan level kegiatan bermain menggunakan media permainan buku edukatif papan peraga berseri secara tepat guna. Menurut (Isro'atin & Fitri, 2023), guru dapat melakukan pendampingan dalam kegiatan bermain dengan menjelaskan aturan permainan, tata cara menserikan permainan memakai ragam warna dan bentuk serta memfasilitasi kegiatan bermain anak, terutama apabila anak meminta bantuan. Dalam perihal ini peran pendampingan orang dewasa sangat diperlukan anak agar dapat menggunakan media buku dan bingkai peraga secara tepat melalui pemberian contoh aturan petunjuk permainan berseri yang dapat dilakukan anak saat bermain.

Dengan demikian secara umum media permainan buku edukatif papan peraga berseri dapat terbukti bermanfaat dalam memberikan stimulasi perkembangan potensi anak usia dini agar mampu untuk tampil cerdas, aktif dan kreatif. Mengingat pentingnya kegiatan bermain pada anak usia dini sebagai proses belajar, maka dalam proses bermainnya juga harus dirancang sedemikian rupa melalui aktivitas program rencana berkesinambungan sehingga menarik perhatian anak untuk meningkatkan motivasi prestasi belajar. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan metode permainan buku edukatif papan peraga berseri efektif sangat diperlukan anak. Pencapaian pembelajaran melalui permainan edukatif buku papan peraga berseri bagi anak usia dini yang berlatar belakang stimulasi pengembangan kreativitas dan juga kemampuan kecerdasan visual spasial anak dalam kecerdasan *multiple intelligence* dapat menjadi alternatif pembelajaran menarik dan menyenangkan di sekolah bagi anak yang tentu saja terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan juga bakat anak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kegiatan melatih kemampuan kecerdasan visual spasial anak usia dini dalam kegiatan permainan buku edukatif papan peraga berseri di lembaga Bimbingan Belajar Fahma

Orbiter Bekasi Utara Jawa Barat sangat penting untuk dikembangkan. Penerapan pembelajaran berbasis Kecerdasan Majemuk visual spasial dilakukan dengan cara mengintegrasikan kegiatan permainan buku edukatif papan peraga berseri pada materi pembelajaran yang disusun oleh guru dalam bentuk pengembangan Rencana Program Pembelajaran Harian yang menjadi ciri khas dari penelitian yang diangkat ini dengan kegiatan bermain dilakukan secara berkesinambungan. Stimulasi kemampuan kecerdasan visual spasial dilakukan dalam kegiatan permainan edukatif yang bervariasi melalui demonstrasi buku dan alat peraga, diskusi, observasi dan ketelitian. Untuk teknik pelaksanaan kegiatan berjalan terus menerus berkesinambungan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan beberapa cara, mengikuti tahapan level buku edukatif antara lain: bermain keterampilan berpikir, math. English, permainan yang menyenangkan, dengan guru melakukan pendampingan, percontohan penggunaan alat peraga dan saling bekerjasama.

B. Saran

Guru memahami tentang pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk khususnya pada kecerdasan visual dan spasial dalam implikasi kegiatan belajar mengajar bagi para peserta didiknya. Sebaiknya guru dapat meningkatkan kerjasama dengan para orangtua murid agar dapat mencapai proses pembelajaran yang bersinergi sebagai bentuk stimulasi optimal bagi peserta didik. Penyelenggara pendidikan hendaknya dapat menyiapkan sarana dan prasarana beragam permainan edukatif bagi para peserta didik agar dapat menstimulasi daya kreativitas dan kecerdasan majemuk anak dengan optimal melalui pembelajaran terbaik.

DAFTAR RUJUKAN

- Azizah, N., Kasdriyanto., & Jannah, M. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Minat Dan Hasil*. 2(3), 586–591. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i4>
- Adawiyah, R., & Priyanti, N. (2023). Pemanfaatan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bawean. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9567-9574. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2411>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obses: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Dini. Pengaruh Permainan Super Mart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 155–165. <https://jurnal.piaud.org/index.php/ljiece/article/view/226/157>
- Ekawati, D., Fardinah, F., Ansar, A., Sari, R., & Sulaiman, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Fun Thinkers Match Frame Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.36590/jagri.v4i1.406>
- Isro'atin, L., & Fitri, R. (2023). Permainan Papan Kantong Pola sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 624–632. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/217%0Ahttps://jer.or.id/index.php/jer/article/download/217/176>
- Indayani, I., Cahyaningsih, H., Mustofa, I., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dengan Kegiatan Bermain Lompat Zigzag: inggris. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8778-8784. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2667>
- Irawati, L. (2023). Artikel Implementasi Pembelajaran Practical life dan Sensorial Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Omah Uthie Daycare Cibirong. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8514-8520. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2647>
- Mufidah, D. N., Vernanda, G., & Utami, R. T. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membedakan Benda Diruang Kelas dengan Menggunakan Media Miniatur pada Siswa Tunarungu Kelas I di SLB N PKK Provinsi Lampung. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9107–9113. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2813>

- Melsiana, A. K., & Wijayanti, T. D.. (2023). Pengembangan Media Mixed Sensory Table untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9474-9478.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3255>
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718-8729.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2690>
- Masriah, M., Nuraini, A., Sugiarti, S., Soleha, S., & Watini, S. (2023). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar dengan Kegiatan Bermain Engklek di TK IT Al-Mufid. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8481-8486.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3145>
- Panjaitan, A. A., & P, J. H. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggambar. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11494.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/364/353>
- Ramadhan, A. R. (2023). Rancang Bangun Game Explore Sumatera Island Menggunakan Tools Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(4).
<http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/390>
- Sari, I., Prastika, I., Ningsih, R. R. ., Albasari, D. ., & Watini, S. . (2023). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Motorik Kasar dengan Kegiatan Bermain Papan Titian di KB Al-Hidayah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8487-8491.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2616>
- Suminar, D. R., & Hamidah, H. (2021). Membangun kesehatan mental anak usia dini dengan pengasuhan positif. *Indonesia Berdaya*, 2(1), 13-20.
<https://doi.org/10.47679/ib.202175>
- Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 28-36.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>
- Wartani, E., Jazriyah, H., Kartikasari, T., Sumayni, W., & Damayanti, A.. (2023). Pengaruh Penataan Lingkungan Main dan Sumber Belajar terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8527-8533.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2638>
- Yuliantina, I., & Yuliati, D. A. T. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9143-9148.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2934>
- Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042>