

# PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA 4-5 TAHUN

**Putri Anggraini**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [putrianggraini1@mhs.unesa.ac.id](mailto:putrianggraini1@mhs.unesa.ac.id)

**Mallevi Agustin Ningrum**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [malleviningrum@unesa.ac.id](mailto:malleviningrum@unesa.ac.id)

## **Abstrak**

*Multiple intelligences* perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. Pengembangan media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* Borg and Gall. Uji dilakukan pada 5 lembaga yaitu pada TK Islam Terpadu Nada Ashobah, TK Islam Darul Fatah, TK Alif, TK Bina Tunas Bangsa, TK Kuncup Lestari. Respon anak terhadap media roda putar yaitu anak sangat senang, antusias dan tertib saat bermain dengan media roda putar, karena penggunaan media roda putar masih jarang digunakan di lembaga TK. Hasil uji validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 87,5% dari ahli materi dan nilai rata-rata 85% dari ahli media. Data uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov* spss 22. Hasil dari uji normalitas *kolmogorov smirnov* diperoleh data berdistribusi tidak normal sehingga dilanjutkan menggunakan uji wilcoxon. TK Islam Terpadu Nada Ashobah setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 29$ ). TK Islam Darul Fatah  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 46$ ). TK Alif  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 17$ ). TK Bina Tunas Bangsa  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 25$ ). TK Kuncup Lestari  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 25$ ). Pengambilan keputusan adalah  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Kesimpulannya adalah bahwa media roda putar dapat meningkatkan kemampuan mengenali bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: bentuk geometri, media roda putar, *multiple intelligences*

## **Abstract**

*Multiple intelligences need to be explored and developed by providing opportunities for children to develop optimally their potential for their own efforts. The development of rotary wheel media is designed based on the fun and interesting principles of PAUD learning media. The research method uses Borg and Gall Research and Development. Tests were carried out on 5 institutions, namely the Integrated Islamic Tone Nada Ashobah Kindergarten, Darul Fatah Islamic Kindergarten, Alif Kindergarten, Bina Tunas Bangsa Kindergarten, TK Kuncup Lestari. The response of children to rotary wheel media is that children are very happy, enthusiastic and orderly when playing with rotary wheel media, because the use of rotary wheel media still rarely used in early childhood education institutions. The results of product trials with material experts and media experts, obtained the average value of 87.5% from material experts and the average value of 85% was from media experts. The normality test data using the Kolmogorov Smirnov SPS 22 test. The results of the Kolmogorov Smirnov normality test showed that the data were not normally distributed so that it continued using the Wilcoxon test. Integrated Islamic Kindergarten Nada Ashobah after being calculated using the Wilcoxon test obtained data  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 < 29$ ). Darul Fatah Islamic Kindergarten  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 < 46$ ). TK Alif  $T_{itung} < T_{table}$  ( $0 < 17$ ). TK Bina Tunas Bangsa  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 < 25$ ). TK Kuncup Lestari Calculate  $< T_{table}$  ( $0 < 25$ ). Decision making is rejected by  $H_a$   $H_a$  accepted. The conclusion is that the rotary wheel media can improve the ability to recognize geometric shapes in children aged 4-5 years.*

Keywords: Geometry shapes, rotary wheel media, *multiple intelligences*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) selalu identik dengan adanya aktivitas pendidikan dengan berbagai permainan yang menyenangkan. Aktivitas dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan dasar-dasar keterampilan dalam berperilaku. Hal tersebut dikondisikan dalam kegiatan yang akan menyenangkan anak, baik dalam bentuk permainan maupun aktivitas pembelajaran, sehingga anak akan mengikutinya dengan senang hati.

Usaha dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan unsur bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar yang merupakan bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak yang kreatif dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa takut pada anak. Dalam bermain sambil belajar, anak mendapatkan stimulasi agar bisa mengasah kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Fadillah dalam Oktavia (2014:2), 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur 18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pada masa usia dini (0-6/8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, guna merangsang kecerdasan anak supaya dapat berkembang dengan optimal.

*Multiple intelligences* ini perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri Menurut Tienje (2004:9). Untuk itu, anak perlu pengarahan dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak tersebut. Peran guru dan orang tua sangat diperlukan dalam memotivasi anak agar berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga anak akan tumbuh sesuai potensi masing-masing.

Menurut Gardner dalam Musfiroh (2013:1.12) terdapat 9 *multiple intelligences* meliputi kecerdasan verbal-linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat). Setiap kecerdasan dalam *multiple intelligences* memiliki indikator serta kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kesembilan kecerdasan perlu dikembangkan secara

maksimal sesuai dengan potensi dan bakat yang ada pada anak, termasuk didalamnya kecerdasan visual spasial.

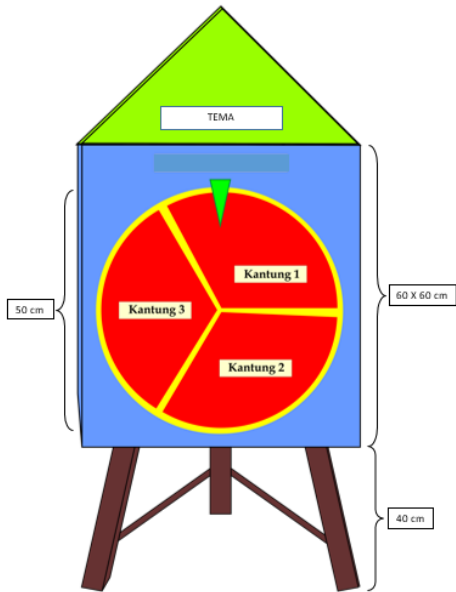
Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2013:4.4) komponen inti dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola, dan hubungan antar unsur tersebut. Salah satu komponen inti dalam kecerdasan visual spasial adalah bentuk. Bentuk geometri merupakan cabang matematika yang menghubungkan matematika dengan dunia fisik atau dunia nyata. Pengenalan konsep bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dapat membangun konsep geometri dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan membedakan bentuk seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga.

Pengenalan bentuk geometri sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena banyak terdapat benda-benda di sekitar yang mempunyai bentuk geometri. Menurut Roebijato (2014:35) pengetahuan geometri dapat mengembangkan pemahaman anak terhadap dunia sekitarnya, bahkan pada anak usia dini. Anak akan lebih tertarik mempelajari geometri, apabila mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan-kegiatan individu atau kelompok berkenaan dengan geometri. Seperti kegiatan mengelompokkan serta menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan benda-benda di sekitar.

Penelitian oleh Yunastiti (2015), menyimpulkan bahwa permainan *Twister* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri pada kelompok B. Akan tetapi dalam penelitian ini, digunakan media papan roda putar. Pengembangan media ini yaitu anak dapat bermain pada media roda putar, setelah anak memainkan media ini maka mereka akan mendapatkan tugas masing-masing sesuai perintah yang terdapat pada media roda putar. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan anak antusias selama pembelajaran.

Media yang baik akan menumbuhkan respon serta antusias anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan media roda putar dan diharapkan anak tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga kecerdasan visual spasial anak dapat berkembang sekaligus memperkenalkan media roda putar pada anak. Keunggulan media roda dapat membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena dapat memutar roda putar serta dapat bermain sesuai dengan kantung yang didapatkan. Karena setiap kantung terdapat permainan yang dimainkan diselesaikan oleh anak. Bahan yang digunakan berwarna-warni dan tidak membahayakan

bagi anak. Media roda putar melatih ingatan serta kecepatan berfikir anak karena melatih anak memvisualisasikan media yang terdapat dalam kantung serta melakukan spasial yaitu menuangkan bentuk geometri ke dalam media yang sudah disediakan.

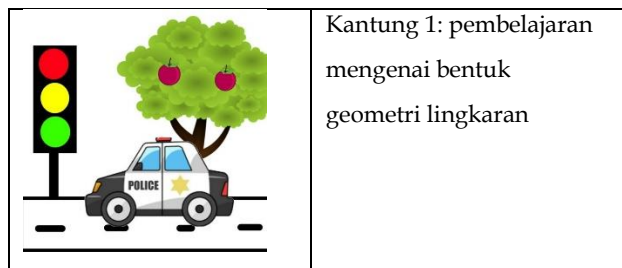


Gambar 1 Media Roda Putar

Menurut Khairunisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Pengembangan media roda putar Media permainan roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran PAUD yang menyenangkan dan menarik. Kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan anak secara maksimal, mengingat pembelajaran PAUD berbeda dengan pembelajaran di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Manfaat roda putar dalam penelitian ini adalah dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak, karena anak berperan langsung langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas yang ada pada permainan media roda putar. Roda putar juga cukup akrab dalam keseharian anak jadi anak tidak akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media roda putar.



Gambar 2 Isi Kantung Media Roda Putar



Mengenal bentuk sangat penting bagi anak hal tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Kecamatan Babatan pada tanggal 28 Februari sampai 8 Maret anak belum dapat mengaplikasikan imajinasi dalam bentuk suatu karya, seperti saat guru memberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk geometri dan anak belum bisa mendesain bentuk-bentuk geometri dengan benar. Anak tidak dapat mengaplikasikan imajinasi dalam bentuk suatu karya, seperti saat guru memberikan penjelasan mengenai bentuk-bentuk geometri dan anak belum bisa mendesain bentuk-bentuk geometri dengan benar. Anak tidak mampu menyebutkan bentuk geometri, anak sulit membedakan bentuk segitiga, lingkaran, segi empat dan segi panjang.

Seiring dengan berkembangnya zaman banyak guru yang malas dalam membuat media yang menarik dan inovatif sehingga mereka memilih cara instan dengan menggunakan LKA setiap hari. Bila hal tersebut dilakukan

secara terus menerus maka anak tidak akan mempunyai imajinasi serta kreativitas yang tinggi. Banyak terdapat benda yang mempunyai bentuk yang harus diketahui oleh anak. Sehingga anak dapat menyebutkan bentuk dengan benar. Dengan demikian kemampuan visual spasial anak kelompok A di Kecamatan Babatan perlu diberi pengarahan dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dalam menumbuhkan kecerdasan visual spasial khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Diharapkan kegiatan pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* dari Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2017:28). Model pengembangan ini dipilih karena cocok dalam mengembangkan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 Tahun.

*Research and Development* pada penelitian ini menggunakan sampel penelitian TK Islam Terpadu Nada Ashobah dengan jumlah 16 anak, TK Islam Darul Fatah dengan jumlah 19 anak, TK Alif dengan jumlah 13 anak, TK Bina Tunas Bangsa dengan jumlah 15 anak. TK Kuncup Lestari dengan jumlah 15 anak.

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas yaitu *kolmogorov smirnov spss 22*. Apabila data berdistribusi normal akan dilanjutkan ke uji T. Sedangkan apabila data berdistribusi tidak normal maka akan dilanjutkan ke uji Wilcoxon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil uji coba produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 87,5% diperoleh dari ahli materi. Sedangkan nilai rata-rata 85% diperoleh dari ahli media. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media roda putar layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri untuk anak usia 4-5 tahun.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Nada Ashobah berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorov smirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya  $0,00 < 0,05$ . Hasil

perhitungan uji wilcoxon menggunakan tabel penolong yaitu T(+) 142 dan T(-) 0.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Darul Fatah berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorov smirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya  $0,01 < 0,05$ . Hasil perhitungan uji wilcoxon menggunakan tabel penolong yaitu T(+) 190 dan T(-) 0.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Alif berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorov smirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya  $0,00 < 0,05$ . Hasil perhitungan uji wilcoxon menggunakan tabel penolong yaitu T(+) 91 dan T(-) 0.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Bina Tunas Bangsa berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorov smirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya  $0,03 < 0,05$ . Hasil perhitungan uji wilcoxon menggunakan tabel penolong yaitu T(+) 120 dan T(-) 0.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di TK Kuncup Lestari berdistribusi tidak normal hal ini dibuktikan dengan uji *kolmogorov smirnov* pada nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* nilainya  $0,00 < 0,05$ . Hasil perhitungan uji wilcoxon menggunakan tabel penolong yaitu T(+) 120 dan T(-) 0.

### Pembahasan

Penelitian pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 Tahun, khususnya 3 bentuk geometri yaitu segitiga, lingkaran dan persegi. Anak usia 0-6/8 merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan, guna merangsang kecerdasan anak supaya dapat berkembang dengan optimal. Hal ini sejalan dengan Tienje (2004:9) *Multiple intelligences* ini perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas usahanya sendiri. Untuk itu, anak perlu pengarahan dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Peran guru dan orang tua sangat diperlukan dalam memotivasi anak agar berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga anak akan tumbuh sesuai potensi masing-masing. Sejalan dengan pendapat Gardner (2011:64) kompetensi intelektual manusia harus ada seperangkat keterampilan pemecahan masalah yang memungkinkan individu untuk menyelesaikan masalah asli atau kesulitan yang ditemui dan apabila sesuai, digunakan untuk membuat sebuah produk efektif dan juga untuk menemukan atau

menciptakan masalah sebagai dasar akuisisi pengetahuan baru.

Data uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov* spss 22. Hasil dari uji normalitas *kolmogorov smirnov* diperoleh data berdistribusi tidak normal sehingga dilanjutkan menggunakan uji wilcoxon. TK Islam Terpadu Nada Ashobah setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 29$ ). TK Islam Darul Fatah setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 46$ ). TK Alif setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 17$ ). TK Bina Tunas Bangsa setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 25$ ). TK Kunci Lestari setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 25$ ). Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $T_{tabel}$ . Pengambilan keputusan adalah  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunastiti (2015) hasil analisis data menunjukkan bahwa kegiatan permainan modifikasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak, dibuktikan melalui perhitungan nilai  $t$  hitung yaitu 0 sedangkan  $t$  table yang diperoleh yaitu 52. Pada hasil perhitungan nilai kritis yang diperoleh yaitu  $t$  hitung  $<$   $t$  table maka keputusannya yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan perolehan nilai  $0 < 52$ .

Sementara itu, Sujiono dan Sujiono (2010:141) juga menjelaskan bahwa kecerdasan visual spasial dalam aspek kognitif dengan unsur bentuk-bentuk geometri anak usia 4-5 tahun mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan obyek nyata, mampu menyebutkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi), dan mampu memasang benda sesuai dengan pasangannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Novianti (2015) yang menyimpulkan bahwa kegiatan pengembangan permainan roda putar merupakan salah satu bentuk usaha dalam menyediakan media permainan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. Hasil dari penelitian di 5 lembaga di Kecamatan wiyung dan lakarsantri pada setiap indikator menunjukkan peningkatan nilai yang cukup signifikan, sehingga pengembangan media roda putar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan yaitu pengembangan media roda putar dalam penelitian ini mempunyai tiga bentuk geometri yaitu segitiga, persegi dan lingkaran, mempunyai 3 kantung yang berisi guntingan kain flanel. Kantung pertama mengenal geometri lingkaran, kantung kedua geometri segitiga dan kantung geometri ketiga persegi. Tugas yang diminta tersebut adalah menempelkan bangun geometri dari kain flanel pada gambar yang telah disediakan. Bangun geometri datar lingkaran untuk gambar jalan raya dan lalu lintas, bangun geometri segitiga untuk gambar rumah, dan bentuk datar persegi untuk gambar hotel bertingkat.

Hasil validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 87,5% dari ahli materi. Sedangkan nilai rata-rata 85% dari ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media roda putar layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Data uji coba pada penelitian ini, diperoleh hasil yaitu TK Islam Terpadu Nada Ashobah setelah dihitung menggunakan uji wilcoxon diperoleh data  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 29$ ). TK Islam Darul Fatah  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 46$ ). TK Alif  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 17$ ). TK Bina Tunas Bangsa  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 25$ ). TK Kunci Lestari  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 25$ ). Pengambilan keputusan adalah  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

Respon anak yang diperoleh melalui angket tertutup guru dan angket terbuka peneliti adalah antusias, tertib, tampak tidak sabar menunggu giliran, dan sangat senang melihat contoh langsung tiga bentuk geometri yang berwarna-warni menarik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran bagi guru dan peneliti lain yaitu dapat berkreasi dan berinovasi, baik dalam pengembangan media maupun langkah-langkah pembelajaran sehingga kemampuan anak dapat berkembang lebih optimal. Di kegiatan akhir terdapat posttest yang menggabungkan bentuk geometri segitiga, lingkaran dan persegi sehingga anak dapat lebih mengenali bentuk geometri dengan tepat.

Saran yang lain yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dengan topik penelitian yang sejenis. Lebih baik menggunakan bahan alternatif lain dalam pembuatan media roda putar, seperti tripleks dengan

ukuran lebih tipis atau dapat menggunakan kertas duplex rangkap 2.

#### DAFTAR PUSTAKA

Gardner, Howard .2011. *Frames of Mind The Teory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Book.

Khairunnisa, Wardah. 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma Angkasa Adisutjipto*. Universitas Negeri Yogyakarta.  
(<http://eprints.uny.ac.id/53931/1/SKRIPSI%20Wardsh%20Khairunnisa.pdf>, diakses pada tanggal 22 Januari 17:52)

Musfiroh, Tadkiroatun. 2013. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Novianti, Ria. 2015. *Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Riau.  
(<https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/2803>, diakses pada 21 Januari 19:29).

Oktavia, Ayu. 2014. *Mengembangkan Kecerdasan Visual spasial Anakusia Dini Menggunakan Media Buku Bantal di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Kelompok B1 kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu  
(<http://repository.unib.ac.id/8635/1/I,II,III,II-14-ayu.FK.pdf>, diakses pada 18 Desember 2017 10:59)

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Sujiono, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakara Barat: Indeks

Tientje dan Iskandar. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) untuk mengembangkan Multipel Intelegensi*. Tangerang Selatan: Dharma Graha Group

Yunastiti. 2015. *Pengembangan Permainan Twister untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri Anak Usia Dini Kelompok B*. Universitas Negeri Surabaya  
(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pautd/eratai/article/view/10525/4161>, diakses pada 17 Mei 2018 20:00)