

Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini melalui Bermain Tebak Gambar

Efforts to Improve Early Childhood Visual Spatial Intelligence through Playing Guess the Picture

Nadilla Barus¹, Risma Chintya², Khalida Ziah Sukmana³, Masganti Sit⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

*Correspondence email; NadillaBarus0308212066@uinsu.ac.id

Article history

Submitted: 2024/03/14; Revised: 2024/04/17; Accepted: 2024/06/30

Abstract

Visual-spatial intelligence is something that children possess. With this intelligence, young children can visualize various activities through activities that can sharpen their minds. This study aims to determine whether playing with guessing pictures can improve the development of visual-spatial intelligence in early childhood at Tk. Citra Mandiri Batang Kuis by knowing how playing guessing pictures can improve the development of visual-spatial intelligence in early childhood group B at Tk. Citra Mandiri Batang Kuis. Based on teacher research in a learning process lacking the method of playing guessing pictures in improving the development of children's spatial-visual intelligence, a class action research method (PTK) was used in the research. Data sources, namely observation and interviews, were used. From the results of the data obtained, it is concluded that in an effort to improve the visual-spatial intelligence of early childhood through playing guess the picture in the pretest, an average of 30% of the criteria is starting to develop (MB). The protest reached an average of 80%, with the criteria developing as expected (BSH). From the results of research on visual-spatial intelligence of early childhood through playing, the picture has increased to reach the criteria for visual indicators of child development.

Keywords

Childhood; Improve Development; Playing Guessing Pictures; Visual-Spatial.



© 2024 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan spasial merupakan kemampuan seseorang untuk memvisualisasikan gambar di dalam bayangan atau menciptakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi dan juga bagaimana seseorang dapat menempatkan aspek keruangan secara tepat dalam berbagai pengambilan keputusannya, baik dalam bekerja maupun berekreasi. Kecerdasan spasial ini digunakan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Abizard, 2022).

Profesi yang sangat memerlukan kecerdasan spasial antara lain adalah desainer interior, arsitek dan desainer grafis. Pada kecerdasan spasial dijelaskan bahwa hidup dan kehidupan manusia berada di dan dalam dimensi yang terlihat dan tidak (Akhmad, 2020). Dimensi yang terlihat, misalnya ada batas-batas tinggi, panjang, luas, area dan arena yang terbatas secara geografis. Dimensi yang tidak terlihat atau imajinatif, ada batas-batasnya namun tidak terbentuk, misalnya tanggal, hari, waktu, era, dan masa.

Dalam pikiran dan sikonnya, manusia bisa memahami perbedaan kemarin dan hari ini, namun ia tidak bisa menentukan batas geografis antara kemarin dan hari ini. Manusia mampu menentukan batas imajinatif antara waktu lalu dan masa kini, dan seterusnya. Ia hanya bisa menentukan dan merasakan semuanya itu hanya ada dalam imajinasi (Alfina, 2020). Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Yuliani Nurani Sujiono, pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Astriani, 2019).

Media juga adalah salah satu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat dan didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan pendidikan. Pemilihan media pembelajaran anak usia dini harus media yang bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang mudah dijangkau dan mudah dipergunakan, tidak berbahaya untuk anak dan juga mengandung tujuan yang baik bagi pembelajaran anak usia dini. Pemilihan media bermain anak-anak yaitu memilih, bahan untuk kegiatan bermain yang memancing perhatian semua anak, yaitu dengan bahan-bahan yang dapat memuaskan kebutuhan, menarik minat, dan menyentuh perasaan mereka. Media yang digunakan dapat memperluas kesempatan anak menggunakan dengan berbagai macam cara (Citra, 2020).

Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan yang memberikan pendapat tentang segala sisi keruangan secara tepat dan dapat melakukan perubahan pada

objek sebagai hasil yang berubah (Asfahani & Fauziyati, 2020); (Firdausiah, 2021). Kemampuan visual spasial ialah kemampuan yang berkaitan dengan kepekaan yang menangkap tradisi warna terhadap bentuk yang mirip dan berbeda kesenangan yang membuat bangunan dari mainan keakuratan mengenal arah membuat bentuk dengan gambar dan ciptakan dan ruangan.

Para pakar pendidikan menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan yang tumbuh kembang anak hingga lahir dari 6 tahun secara menyeluruh yaitu mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani rohani moral dan spiritual motorik akal pikir emosional dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Masyithoh, 2019).

Anak-anak yang cerdas dalam visual spasial peka terhadap bentuk dan peristiwa yang mampu merekam bentuk-bentuk dalam memorinya serta memanggil kembali dalam bentuk melamun menggambarkan atau menyatukan dalam kata-kata. Anak-anak mampu mendeskripsikan peristiwa dengan urutan yang jelas dan rapi. Anak-anak yang cerdas visual spasialnya mampu melihat bentuk warna gambar tekstur secara detail dan akurat. Banyak penelitian yang melibatkan media game edukasi dalam meningkatkan seluruh aspek kecerdasan anak yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, di antaranya.

Menurut Fatima et al., (2020) melalui penerapan model permainan game edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan anak selama kegiatan belajar. Selanjutnya Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan et al., 2019; Mushfi et al., 2021) sity) (Irwan et al., 2019; Mushfi et al., 2021). Kemudian Citra (2020) mengatakan games atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara aturan-aturan yang ada yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. Media game edukasi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar.

Berlandaskan dari permasalahan yang ada maka peneliti tertarik untuk mengkaji apa saja upaya dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui bermain tebak gambar. Diharapkan penelitian ini mampu untuk memberikan

sumbangsih dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui bermain tebak gambar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu metode penelitian yang pelaksanaannya dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah di dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan spasial-visual pada anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk bisa dipakai oleh guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan visual perkembangan anak, dalam penelitian ini. Adapun teknik analisis data dengan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah Menggunakan frekuensi, persentase, dan grafik untuk memberikan gambaran.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Instrumen yang digunakan penelitian ini, menggunakan table observasi (Cheklist) yaitu berisi indikator perkembangan visual-spasial pada anak usia dini usia 5-6 tahun atau disebut kelompok B. Dalam penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data yaitu dengan proses observasi dan juga dokumentasi,,Dengan subyek dan objek nya yaitu anak usia dini di kelompok B usia 5-6 Tk. Citra mandiri kecamatan batang kuis (Sugiyono, 2019).

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian bermain tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK Citra Mandiri Batang Kuis dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa sebelum intervensi, rata-rata 30% anak-anak berada pada kriteria "mulai berkembang" (MB). Setelah intervensi, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata 80% anak-anak mencapai kriteria "berkembang sesuai harapan" (BSH).

Pada awalnya, anak-anak hanya mampu mengenali dan menggambarkan bentuk sederhana. Namun, setelah diberikan aktivitas tebak gambar, kemampuan mereka dalam memvisualisasikan objek dalam bentuk dua atau tiga dimensi meningkat. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menempatkan aspek keruangan secara tepat. Aktivitas tebak gambar ini membuat anak-anak lebih peka terhadap bentuk, warna, dan tekstur, serta mampu mendeskripsikan peristiwa dengan urutan yang jelas dan rapi.

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Media yang digunakan haruslah

menarik, mudah diakses, aman, dan mampu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak. Aktivitas tebak gambar terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial mereka. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain tebak gambar adalah metode yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Guru dan orang tua dianjurkan untuk menggunakan metode ini sebagai salah satu strategi dalam proses pembelajaran untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan visual-spasial mereka secara optimal.

Kecerdasan visual-spasial suatu hal yang dimiliki oleh anak, dengan kecerdasan tersebut anak usia dini dapat memvisualkan berbagai kegiatan melalui rangkaian kegiatan -kegiatan yang dapat mengasah pikiran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Williams bahwa anak secara individunya bertingkah laku dan bertindak cepat lambatnya di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. gambaran yang diberikan Williams adalah berpikir lancar, berpikir orisinal serta berpikir terperinci. anak yang memiliki kecerdasan visual adalah anak yang dapat memahami berbagai kegiatan pembelajaran. anak dengan kemampuan visual-spasial mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya ke dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Hal ini sesuai dengan Hamzah B. Uno dan Masri kuadrat bahwa kecerdasan visual-spasial yang dimiliki oleh anak dapat lebih dibandingkan dengan anak lain. dilihat dari ciri-ciri visual-spasial anak di sekolah TK. citra mandiri setelah diterapkan metode bermain tebak gambar yakni anak lebih mudah memahami gambar dari pada kata-kata, anak dapat mengenali objek serta anak dapat berimajinasi dengan pikirannya. anak yang memiliki kecerdasan visual - spasial visual - spasial tentunya akan membentuk anak dalam mengembangkan visual dan spasial anak, anak yang memiliki kemampuan atau kecerdasan visual- spasial juga biasanya akan sangat bermanfaat karena dengan kecerdasan ini anak menggunakan imajinasi dan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari, membantu anak menghasilkan gagasan-gagasan baru, mendorong anak lebih luas memandang berbagai hal, meningkatkan daya ingat serta membantu anak mengungkapkan perasaan dan emosi.

Hal ini berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Suyadi bahwa kecerdasan visual-spasial anak sangat penting karena dengan kecerdasan visual-spasial dapat membantu anak dalam melakukan banyak hal seperti anak dapat menemukan ide atau gagasan baru dalam memecahkan suatu masalah (Damayanti et al., 2024);

(Artipah et al., 2024). Kecerdasan visual - spasial anak usia dini berkaitan dengan kemampuan menangkap dunia visual secara akurat dan mampu melakukan perubahan-perubahan terhadap persepsinya tersebut dan mampu mengambarkan atau mengimajinasikan suatu gambar atau objek dalam bentuk dua atau tiga dimensi yang merupakan suatu ruang visual dengan tepat sesuai bentuk atau objek dan mampu melakukan perubahan terhadap pikiran sendiri.



Gambar 1. Pemberian Perlakuan dengan Metode Tebak Gambar

Dalam penelitian perkembangan visual spasial anak yang telah dilakukan disekolah TK Citra Mandiri bahwasannya belum ada maksimalnya perkembangan visual-spasial anak, di akibatkan oleh faktor yaitu metode pembelajaran guru yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan visual spasial anak yang kurang efektif. Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan metode tebak gambar untuk meningkatkan perkembangan visual anak, dengan pencapaian pembelajaran sesuai indikator perkembangan visual spasial anak yang digunakan sebagai penilaian dalam penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan visual - spasial anak.

Adapun hasil nilai dari siswa yang telah diberikan perlakuan, dan membandingkan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dalam table 1.

Table 1. Nilai Pre-Test dan Post-Test

Nama Anak	Pretes	Protest
Brigita	30%	80%
Zakaria	30%	80%
Wira	30%	70%
Raphael	40%	80%
Jeina	30%	80%
Dava	30%	80%
Levinika	50%	90%
Ashila	30%	70%

Debora	40%	80%
Iren	30%	80%
Penilaian=persentase%= (jumlah nilai anak) ÷ (jumlah keseluruhan) x 100		

Penelitian yang dilakukan di TK Citra Mandiri Batang Kuis bertujuan untuk mengetahui apakah bermain tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan sumber data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan visual-spasial anak setelah intervensi bermain tebak gambar.

Pada tahap pretest, sekitar 30% anak-anak berada pada kriteria "mulai berkembang" (MB). Setelah implementasi metode bermain tebak gambar, terjadi peningkatan yang signifikan dengan 80% anak-anak mencapai kriteria "berkembang sesuai harapan" (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa bermain tebak gambar efektif dalam mengembangkan kemampuan visual-spasial anak-anak. Mereka tidak hanya mampu mengenali dan menggambarkan bentuk-bentuk sederhana tetapi juga lebih peka terhadap detail seperti warna, tekstur, dan mampu mendeskripsikan objek dan peristiwa secara lebih akurat dan teratur.

Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Media yang digunakan harus menarik, mudah diakses, aman, dan mampu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan anak (Judijanto, et al., 2022). Aktivitas bermain tebak gambar ternyata efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial mereka.

Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak. Misalnya, Fatima et al. (2020) menyatakan bahwa model permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan anak selama kegiatan belajar. Selain itu, Citra (2020) mengemukakan bahwa permainan yang interaktif dapat membangkitkan minat dan motivasi anak untuk belajar (Mufid et al., 2022); (Sugianto et al., 2022).

Oleh sebab itu, penelitian ini menegaskan bahwa bermain tebak gambar adalah metode yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Guru dan orang tua disarankan untuk mengintegrasikan aktivitas ini dalam proses

pembelajaran untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan visual-spasial mereka secara optimal. Penelitian ini juga memberikan dasar bagi studi lebih lanjut tentang penggunaan metode permainan dalam mengembangkan aspek-aspek lain dari kecerdasan anak.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain tebak gambar efektif dalam meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di TK Citra Mandiri Batang Kuis. Melalui metode penelitian tindakan kelas (PTK), ditemukan bahwa sebelum intervensi, hanya 30% anak-anak yang berada pada kriteria "mulai berkembang" (MB), namun setelah intervensi, 80% anak-anak mencapai kriteria "berkembang sesuai harapan" (BSH). Aktivitas ini membuat anak-anak lebih peka terhadap bentuk, warna, dan tekstur, serta mampu mendeskripsikan peristiwa dengan lebih akurat dan teratur. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memotivasi anak-anak dalam belajar dan mengembangkan kecerdasan visual-spasial mereka.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa kelemahan. Pertama, penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu TK Citra Mandiri Batang Kuis, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, metode penelitian yang digunakan, yaitu observasi dan wawancara, mungkin memiliki bias subjektif dari peneliti dan responden, yang dapat mempengaruhi akurasi data yang diperoleh. Selain itu, penelitian ini tidak mempertimbangkan faktor eksternal lain yang mungkin mempengaruhi perkembangan kecerdasan visual-spasial anak, seperti lingkungan rumah dan dukungan dari orang tua. Penelitian lebih lanjut diperlukan dengan sampel yang lebih luas dan metode yang lebih bervariasi untuk mengatasi kelemahan ini dan memperkuat temuan yang ada.

REFERENSI

- Abizard Anggrain & Masganti Sit dkk. (2022). *mengembangkan kecerdasan visual anak melalui kegiatan kolase pada anak usia dini* .vol.6 no.2
- Akhmad Shunhaji, N. F. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Akhmad. *Block Caving - A Viable Alternative?*, 2(2), 1-30. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027>
- Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36-47. <https://doi.org/10.33650/altanzim.v4i1.975>
- Artipah, A., Sain, Z. H., & Asfahani, A. (2024). Early Childhood Education Reform in

- Pakistan: Challenges, Innovations, and Future Prospects. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 4(1), 57–64.
- Asfahani, A., & Fauziyati, W. R. (2020). Pendidikan Anak Supernormal dengan Pendekatan Living Values Education Program (Studi Kasus Kelas Akselerasi MAN 2 Kota Madiun). *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 93–120.
- Astriani, S. A. (2019). Pendekatan Webbed Learning Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Peserta Didik Inklusif Di Madrasah. *Journal AL-MUDARRIS*, 2(1), 79. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i1.220>
- Astuti, D. P., Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri Jambu 01. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 185-192. <https://doi.org/10.25157/wa.v7i2.3676>
- Baharun, H., & Wibowo, A. (2021). Kepemimpinan Perempuan dalam Menciptakan Sekolah Ramah Anak. *Quality*, 9(1), 87-102. <https://doi.org/10.21043/quality.v9i1.10109>
- Citra, C. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dakir, Muali, C., Zulfajri, & Muali, C. (2021). Design Seamless Learning Environment in Higher Education with Mobile Device. *Journal of Physics: Conference Series* 1899, 1899, 1-5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012175>
- Damayanti, E., Djollong, A. F., Asfahani, A., & Yadav, U. S. (2024). Dynamics of Early Childhood Education in Taiwan: A Comparative Study of Traditional and Innovative Approaches. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 4(1), 65–75.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Panduan untuk Pendidik, Mahasiswa, & Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*. Tinjauan Teoretik & Praktik. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa. *18 Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-22. <https://doi.org/10.33366/ilg.v3i1.1766>

- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>
- Firdausiah. (2021). Implementation of Role-Playing Games in Overcoming Introverted Children. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1394-1402. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.629>
- Hakim, A. L. (2011). Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Potensi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(1), 109-122. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.11>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Iltiqoiyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1368-1381. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- Judijanto, L., Asfahani, A., Bakri, A. A., Susanto, E., & Kulsum, U. (2022). AI-Supported Management through Leveraging Artificial Intelligence for Effective Decision Making. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 1(1), 59-68.
- Kuswanto, & Anderson, I. (2021). Effect of service quality and motivation on the consumption behavior of students in the academic services. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 86-96. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20794>
- Laila, A. N., & Candraloka, O. R. (2019). Pemanfaatan Potensi Alam sebagai Alat Permainan Edukatif di PAUD Delima Jobokuto Jepara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 76. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2883>
- Masyithoh, S. (2019). Implementasi Assesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Care Children Advisory Research and Education*, 7(1), 27-35.
- Misrayeti, & Mahyuddin, N. (2020). The Implementation of Mathematics Learning in

- the Preparation Center Islamic Kindergarten Raudhatul Jannah City of Payakumbuh. 44(Icece 2019), 84-92. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.017>
- Mufid, A., Fatimah, S., Asfahani, A., & Aeni, N. (2022). Peningkatan Perkembangan Kecerdasan Naturalistik Anak melalui Metode Outbound. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(02), 57–65.
- Mundiri, A., & Jannah, F. (2021). Quality Assurance of Education in Senior High School during Covid-19 Pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2203-2212. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1190>
- Mushfi, M., Iq, E., Madanibillah, A., Muali, C., Anam, N. K., & Bon, A. T. (2021). Innovative Learning Media Based on e-Learning in the New Normal Era. Proceedings of the 11th Annual International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Singapore, 6987-6993.
- Nofitasari, A. D., & Maryani, I. (2018). Efektifitas Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Di Kelas A Tk Aba Tobayan Sleman. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i1.158>
- Nurmiyanti, L., & Candra, B. Y. (2019). Kepemimpinan Transformasional dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 13-24. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.646>
- Purwok, S. A. (2020). Game Gartic.io: Cara Main Game Tebak Gambar Bahasa Indonesia di HP & Laptop. <https://jalantikus.com/tips/game-Gartic-IO>
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sugianto, O., Asfahani, A., & Salahuddin, M. (2022). Pengaruh Budaya Religius terhadap Sikap Spiritual Peserta Didik SD Terpadu Ainul Ulum Pulung Ponorogo. *BASICA: Journal of Primary Education*, 2(2), 49–58.
- Village, U. W., Walker, S. E., Bruyere, B. L., Grady, M., McHenry, A., Frickman, C., & Davis, W. (2020). Taking stories: The ethics of cross-cultural community conservation research in Samburu, Kenya. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 13(1), 1–18.
- Wahyuni, F., & Asfahani, A. (2021). Menjadi Orang Tua Kreatif bagi Anak Usia Dini di Masa New Normal. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 1(1), 1–11.
- Wibowo, B. A., & Darsono, D. (2022). Community-Based Tourism Design to Develop a Historical Tourism Village in Yogyakarta. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(1), 123–138.