

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DOLANAN ANAK UNTUK MELATIH KECERDASAN VISUAL SPASIAL  
PADA ANAK USIA DINI**

*Dwi Susanto*

*Moh. Rusnoto Susanto*

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

[dwi.susanto@ustjogja.ac.id](mailto:dwi.susanto@ustjogja.ac.id)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penguatan model pembelajaran permainan tradisional dolanan anak untuk melatih kecerdasan visual spasial pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat, serta hubungan antara fenomena yang diteliti. Penelitian ini juga memakai metode pencermatan secara holistic melalui pemaknaan pembelajaran permainan dolanan anak yang mampu melatih visual, spasi anak. Subjek penelitian ini adalah siswa TKIT Al-Hikmah Secang, Magelang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dolanan anak mampu melatih kecerdasan visual spasial anak serta membangkitkan kembali permainan tradisional dolanan anak. Penelitian yang dilakukan ini juga merupakan model pembelajaran permainan tradisional dolanan anak yang sarat dengan pendidikan moral dan sosial. Oleh karena itu model permainan tradisional dolanan anak ini sangat penting untuk dikenalkan pada anak usia dini untuk melatih kecerdasan visual spasial serta kecerdasan majemuk lainnya.

**Kata kunci:** *Permainan Tradisional dolanan anak, Kecerdasan Visual Spasial, Anak Usia Dini*

**Abstrak**

This study aims to describe the implementation of the reinforcement of traditional children's game learning model to train spatial visual intelligence in early childhood. This research uses descriptive qualitative method that describes the systematic, factual, and accurate about the facts, properties, and the relationship between the phenomena studied. This study also uses holistic methods of reflection through the meaning of learning games for children who are able to train visual, children spaces. The subject of this research is student TKIT Al-Hikmah Secang, Magelang. The results of this study indicate that the traditional game of child polishing is able to train the spatial visual intelligence of children as well as revive the traditional game of child polishing. This research is also a model of learning traditional children's games that are loaded with moral and social education. Therefore, this traditional model of child dressing is very important to be introduced in early childhood to train spatial visual intelligence and other multiple intelligences.

**Keywords:** *Traditional games for dolanan anak, Spatial Visual Intelligence, Early Childhood*

## Pendahuluan

Pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan diantara anak akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lancar. Vygotsky berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal yang penting bagi perkembangan proses berpikir anak. Aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Greeberg (Isjoni, 2006) melukiskan bahwa pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya.

Salah satu cara anak agar proses belajar mereka memperoleh pengetahuan adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan bermain dan belajar, seorang anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru. Belajar dan bermain bagi mereka juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya.

Sejak kecil orang tua memberikan permainan-permainan yang dapat mendidik sekaligus mengarahkan pola pikir anak dalam cara menghafal. Salah satu upaya yang dilakukan dan di kenalkan oleh anak adalah permainan tradisional dolanan anak. Namun tidak semua orang tua dan guru memahami bahwa permainan tradisional anak mampu melatih kecerdasan majemuk khususnya visual spasial anak. Selain itu sedikit

sekali anak yang mengenal permainan tradisional dolanan anak karena tersaingi dan tersisihkan dengan datangnya media atau permainan digital.

Permainan tradisional dolanan anak contohnya seperti congklak dan membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk bali ternyata bisa mengasah kreativitas anak. Anak dilatih untuk menyusun strategi permainan agar bisa menang atau menciptakan permainan permainan baru dari bahan yang mudah ditemukan. Permainan tradisional, memacu anak untuk kreatif karena mereka terlatih untuk membuat peraturan permainan sendiri, sehingga anak tidak merasa dirinya belajar, melainkan bermain dan melakukan aktivitas yang menyenangkan. Tentu saja permainan tradisional dolanan anak ini tetap harus didampingi oleh orang tua atau guru dalam pelaksanaannya. Salah satu sekolah yang menerapkan permainan tradisional anak dalam pembelajaran Anak Usia Dini untuk melatih kecerdasan visual spasial melalui permainan tradisional dolanan anak adalah TKIT Al Hikmah yang terletak di Secang, Kabupaten Magelang.

Sebagai upaya untuk melestarikan budaya nasional, TKIT Al Hikmah menerapkan permainan tradisional dolanan anak dalam aktifitas belajar di sekolah. Upaya ini dilakukan selain menghilangkan kebosanan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, anakjuga akan mendapatkan pengalaman belajar yang menunjang bagi perkembangan kecerdasan visual spasial anak.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mendeskripsikan atau memotret secara menyeluruh tanpa melakukan intervensi dari peneliti.

## Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Jogjakart, 28 April 2018

Ruang Ki Sarino Mangunsaskoro

Direktorat Pascasarjana UST

Penelitian ini berupaya untuk mengeksplorasi serangkaian sistem baik aktivitas, peristiwa, proses atau orang berdasarkan pengumpulan data yang lengkap terhadap pelaksanaan implementasi pembelajaran anak usia dini untuk melatih kecerdasan visual spasial melalui permainan tradisional dolanan anak di TKIT Al hikmah.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Perencanaan Model Pembelajaran Permainan Dolanan Tradisional Anak

Sebelum pelaksanaan model pembelajaran permainan dolanan tradisional anak, terlebih dahulu guru menyiapkan dan merancang silabus, RPP dan SKH TKIT Al Hikmah yang berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan model pembelajaran permainan dolanan tradisional anak. Hal tersebut sesuai dengan yang digariskan oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar. Perencanaan yang dilaksanakan di TKIT Al Hikmah tersebut dilakukan agar guru mampu menentukan waktu pelaksanaan, jenis-jenis permainan tradisional dan siswa-siswi yang akan melaksanakan permainan.



#### Kegiatan program *talent show* di TKIT Al Hikmah

Waktu pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dolanan anak di TKIT Al Hikmah biasa dilakukan setiap hari Sabtu. Hal ini dilakukan karena pada hari Sabtu anak-anak rutin mengikuti program *talent show* yang diikuti oleh seluruh siswa. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak diberikan hak serta kebebasan untuk memilih jenis-jenis kegiatan yang diinginkan sebagai tujuan untuk melatih kecerdasan majemuk anak termasuk kecerdasan visual spasial didalamnya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Paul Suparno (2004:79) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan pembelajaran berbasis *multiple intelligences*, antara lain: mengenal intelegensi ganda siswa, mempersiapkan pengajaran, strategi pengajaran, dan menentukan evaluasi.

#### 2. Pelaksanaan Model Pembelajaran Permainan Dolanan Tradisional Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, telah diketahui bahwa guru membagi tiga proses dalam pelaksanaan model pembelajaran yaitu : a) kegiatan awal, meliputi pra-pembelajaran dan pemberian apersepsi, b) kegiatan inti, meliputi kegiatan pembelajaran model dolanan tradisional anak, serta c) kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru memulai dengan memimpin doa serta hafalan surat-surat pendek. Kegiatan inti merupakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dolanan anak dan kegiatan akhir merupakan kegiatan penutup sekaligus refleksi dan kegiatan yang sudah dilakukan.

Beberapa permainan dolanan anak yang dilaksanakan untuk melatih

## Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Jogjakart, 28 April 2018

Ruang Ki Sarino Mangunsaskoro

Direktorat Pascasarjana UST

kecerdasan visual spasial di TKIT Al Hikmah adalah sebagai berikut:

- a. Engklek//Taplak Gunung/Sudamanda  
Cara permainan ini pertama dilakukan adalah menggambar di atas tanah ataupun di jalan dengan 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian paling atas. Lalu diberi nomor pada masing kotak. Kemudian yang di gambar setengah lingkaran tersebut diberi nomor sembilan



dan dibagian setengah lingkarannya diberi nomor sepuluh. Setelah itu jika jumlah pemainnya hanya dua orang cukup melakukan suit untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu. Tapi jika lebih dari dua bisa lakukan dengan cara hompimpa. Lalu setelah itu pemain mesti meloncat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki, terserah mau kaki kanan atau kiri yang jadi tumpuannya.

Media permainan engklek yang berada di halaman TKIT Al Hikmah

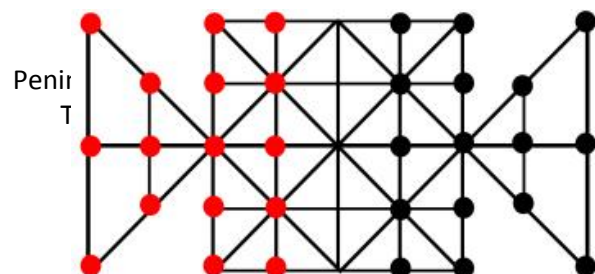
Permainan tersebut bermanfaat untuk melatih kecerdasan visual spasial anak, hal ini terbukti karna pertamakali yang harus dilakukan sebelum melakukan permainan tersebut anak harus menggambar bidang engklek terlebih dahulu. Anak akan dilatih kecerdasan visualnya, karena mereka akan terbiasa menggambar sesuatu yang mereka lihat dengan jelas. Bahkan anak terkagum ketika mereka bisa menggambar dalam bentuk dimensi yang lain.

Kedua, untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai gacu (berupa pecahan genting, pecahan keramik, ataupun uang logam). Hal ini sesuai dengan kemampuan anak yang bisa membuat beberapa benda yang ada di sekitarnya dalam bentuk media yang lain, seperti halnya balok, pecahan batu bata. Selain bisa menggambar anak yang memiliki kecerdasan visual juga bisa membuat beberapa bangunan atau benda dengan media lainnya.

Ketiga, melalui permainan engklek ini, anak akan berlatih untuk menemukan strategi permainannya sendiri, cara untuk mendapatkan sawah dengan posisi melemparkan gacu pada tempat yang tepat. Hal ini menunjukkan permainan ini mampu melatih kemampuan anak untuk mengasah kecerdasan keruangan atau spasial. Semua manfaat tersebut sesuai dengan pendapat Gardner (1993: 17-25) yang mengungkapkan bahwa kemampuan yang tinggi di bidang pengamatan dan kemampuan untuk berpikir, punya kemampuan membayangkan ruang, melukiskan kembali, mengubah atau memodifikasi bayangan melalui ruangan. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan diantara elemen-elemen tersebut.

- b. Permainan Dam-daman

Permainan dam – daman ini merupakan permainan mirip catur. Setiap pemain harus bergantian menjalankan pionnya, namun perbedaan dari permainan ini tidak ada skak math tetapi menggunakan istilah makan/dimakan. Biasanya anak – anak dalam permainan ini cukup menggunakan kapur kemudian digambarkan di lantai. Kemudian



pemain pertama menggunakan batu dan pemain ke dua menggunakan pecahan genteng agar berbeda.

#### Media permainan Dam-daman

Dalam permainan dam – daman semua pion dapat bergerak sama yaitu maju, mundur, serong dan kesamping. Biasanya untuk dapat memakan lawan yang banyak maka harus mengumpan salah satu pion-nya. Saat diberi umpan maka lawan harus memakan dengan cara melompati musuhnya. Permainan ini yang kalah adalah yang habis pion-nya.

Manfaat dari permainan ini adalah untuk melatih daya ingat dan kepekaan keruangan (spasial) serta melatih ketelitian dan kecermatan dalam menentukan keputusan anak dalam menentukan arah pion. Hal ini sesuai dengan pengertian kecerdasan visual spasial yang berarti kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak.

*“The ability to form a mental model of a spasial world and to be able to maneuver and operate using that model”* (Gardner, 1993:9). Kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan membentuk sebuah model secara mental tentang dunia spasial dan dapat memanuver serta mengoperasikan model tersebut.

#### c. Permainan Gobak Sodor/Galah Asin

Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 – 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-

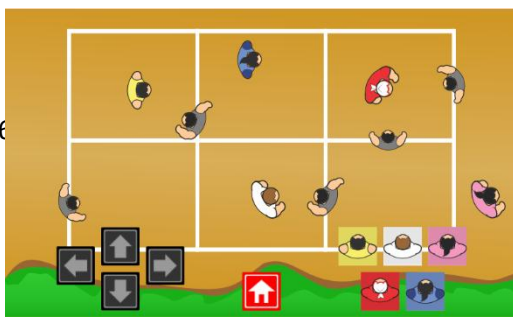
balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

#### Media permainan Gobak Sodor

Manfaat dari permainan ini adalah mengajak anak aktif berkoordinasi dengan temannya untuk mencapai kemenangan. Anak-anak secara tidak langsung terlatih untuk bekerja sama dan berkoordinasi dengan temannya. Sebab, bila tidak, mereka akan terkena lawan dan kalah. Karena permainan ini membutuhkan banyak orang. Menurut Berdekamp dan Copple dalam Musfiroh (2004: 86) menyatakan anak usia 4 tahun sudah dapat menunjukkan kemampuan memperkirakan secara spasial yang masih terbatas. Maka selain manfaat tersebut mereka akan memahami beberapa tata letak masing-masing personal dimana mereka harus berdiri, bentuk dan arah suatu jalan permainan yang pernah mereka lewati agar tidak tersentuh lawan permainan mereka.

#### d. Permainan Petak Umpet

Aturan permainan ini adalah satu orang pemain yang kalah akan menutup matanya pada salah satu tempat yang dianggap sebagai benteng, sementara yang lain mencari tempat untuk bersembunyi. Setelah menghitung sampai jumlah tertentu, maka mulailah pemain yang menutup mata tersebut mencari tiap orang yang bersembunyi. Bila telah menemukan orang yang bersembunyi, pencari ini harus cepat-cepat berlari ke benteng sambil menyebut nama orang yang



ketahuan persembunyiannya. Begitu juga dengan anak yang ketahuan, karena bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga. Anak lain yang bersembunyi dapat pula menyentuh benteng agar tidak jaga pada tahap selanjutnya, asalkan tidak ketahuan dengan pencari.

#### Permainan Petak Umpet

Selain menyenangkan, permainan daerah petak umpet ini juga bisa memberikan manfaat untuk melatih kecerdasan visual spasial anak-anak. Kemampuan untuk dapat bersembunyi tanpa diketahui pemain yang berperan mencari, masing-masing anak akan berusaha mencari persembunyian sendiri-sendiri. Masing-masing anak harus kreatif mencari ide persembunyian yang tidak sama dengan pemain lainnya. Selain itu

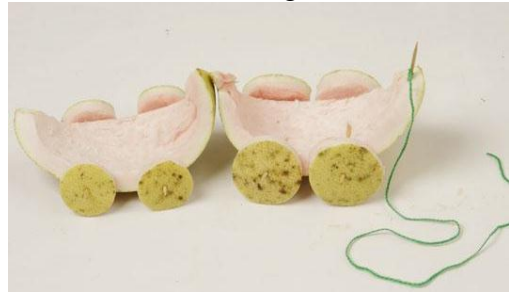
melatih keberanian, supaya tidak mudah ditangkap oleh lawan, dia harus berani eksplor lingkungan tempat bermainnya. Maka hal ini merupakan model permainan petak umpet yang mempunyai manfaat untuk melatih anak akan kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan (Amstrong, 2008: 44).

#### e. Permainan mobil-mobilan dari kulit jeruk bali

Permainan ini menggunakan sebuah mainan daur ulang yaitu kulit jeruk bali yang dibentuk menyerupai mobil-mobilan. Permainan ini selain membutuhkan kreativitas pembuatnya juga merupakan pendidikan mencintai lingkungan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah disediakan

oleh alam dan juga bahan yang tidak bisa dipakai kembali. Permainan ini masih ada hingga saat ini, namun jumlahnya sangat sedikit karena sudah terintimidasi oleh permainan berteknologi tinggi yang ada.

Di TKIT Al Himah permainan ini dilaksanakan sebagai upaya untuk melatih kecerdasan majemuk khususnya kecerdasan visual spasial. Manfaat yang di dapatkan oleh siswa adalah kreatifitas merangkai, memilih,



menempatkan dan menghias mobil-mobilan yang mereka ciptakan.

#### Mobil-mobilan Jeruk Bali

Hal ini sejalan dengan pendapat Gamon dan Bragdon, (2005: 236) yang berarti bahwa kecerdasan visual spasial memiliki jenis kemampuan yang banyak dan berbeda-beda, dari menangkap secara detail hingga memahami pengaturan menjadi berbagai pola, sampai mencocokkan pola-pola tersebut ke dalam suatu landasan pengetahuan sehingga tahu apa yang harus dilakukan dengannya

### 3. Evaluasi Model Pembelajaran Permainan Dolanan Tradisional Anak

Evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran di TKIT Al-Himah adalah terdiri dari Rencana Kegiatan Harian dan Format Catatan Anekdote. Rencana Kegiatan Harian (RKH) merupakan penjabaran dari (Rencana Kegiatan Mingguan) RKM. Sedangkan RKH memuat kegiatan-kegiatan Peningkatan Kualitas Pendidikan

## Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Jogjakart, 28 April 2018

Ruang Ki Sarino Mangunsaskoro

Direktorat Pascasarjana UST

pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara individual, kelompok, maupun klasikal dalam satu hari. Sedangkan RKH terdiri atas kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan penutup.

Dalam prosesnya teknik penilaian yang digunakan yaitu dengan observasi. Metode ini digunakan untuk mengetahui sikap dan proses pembelajaran anak didik di kelas maupun di luar kelas termasuk pembelajaran permainan tradisional dolanan anak. Catatan anekdot digunakan untuk mencatat kegiatan dan peristiwa yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika kegiatan pembelajaran yang dilakukan menghasilkan sebuah karya maka, guru akan mengumpulkan tugas-tugas anak tersebut dalam satu portofolio.

### Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan. Dapat disimpulkan bahwa telah berlangsung implementasi model pembelajaran permainan tradisional dolanan anak di TKIT Al Hikmah untuk melatih kecerdasan visual spasial. Kegiatan tersebut di mulai dari kegiatan apersepsi dan motivasi, kegiatan inti, kegiatan akhir.

Permainan tradisional dolanan anak yang diterapkan untuk melatih kecerdasan visual spasial tersebut antara lain: Permainan tradisional engklek, permainan tradisional dam-daman, permainan tradisional gobak sodor, permainan tradisional petak umpet, permainan tradisional mobil-mobilan dari jeruk bali.

Evaluasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di TKIT Al Hikmah adalah terdiri dari observasi, catatan anekdot dan portofolio.

### Daftar Pustaka

- Adi W. Gunawan. (2006). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Amstrong, Thomas. (2002). *7 Kinds of Smart. Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_. 2. (2003). *Sekolah Para Juara*. Bandung: Mizan Media Utama.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Setiap Anak Cerdas! Panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anastasi, Anne & Urbina, Susana. 7. (2006). *Tes Psikologi*. Jakarta: PT. Indeks
- Bobbi De Porter dan Mike Hernacki. (2000). *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa
- Borg, Walter and Gall, Meredith Damien. (1989). *Educational Research*. New York & London : Longman.
- Buzan, Tony.(2004). *Use Both Side of Your Brain*. Surabaya: IKON.
- Cris Pujiastuti (November 1994) *Otak Kiri dan Kanan Seimbang*. Dalam Shinta Rahmawati (2001) *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. (pp. 149-151) Jakarta: Kompas
- Dakir. (1993). *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. (2013). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 SMP, MTs Ilmu Alam (pp.1-366)*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Jogjakart, 28 April 2018

Ruang Ki Sarino Mangunsaskoro

Direktorat Pascasarjana UST

- Djauhar Siddiq. 2005. "Pembelajaran Visual Model Video Critique". Majalah ilmiah Pembelajaran, 1, 57-72
- Dzilhijjah Pradini Sarah. (2016). "Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelelegences pada Siswa Kelas III di SD Jogja Green School". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 20 Tahun ke-5
- Fudyartanta. (2004). *Tes Bakat dan Perskalaan Kecerdasan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intelligences (The Theory in Practice)*. New York: Basic Books
- Gagne, Robert M. Briggs Leslie J. Wager Walter W. (1992). *Principles of Instructional Design. (2ed)*. Orlando: Harcourt Brace Jvanovich College Publisher.
- Gardner, Howard. Multiple Intelligences. USA: Basic Books, 1993. Gardner. Howard Multiple Intelligences: Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek. Alih Bahasa Alexander Sindoro. Batam: Interaksara, 2003. Gardner, Howard. Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek. Alih Bahasa Alexander Sindoro. Batam: Interaksara, 2003. Gamon, David dan Allen D. Bragdon. Cara Baru Mengasah Otak dengan Asyik. Bandung: Kaifa, 2005.
- Gopnik, Alison, dkk. (2006). *Keajaiban Otak Anak: Rahasia cara balita mempelajari benda, bahasa, dan manusia*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Hamm, R.W. (1985). *A Systematic evaluation of an environmental invertigation course*. (Doctoral dissertation. Georgia State University). ERIC Document.
- Repro-duction Service No ED-256-622.
- Isjoni. (2006). *Model Pembelajaran yang Efektif bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. [www.isjoni.net/web/content/view/44/4/-44k-Tembolok-Laman](http://www.isjoni.net/web/content/view/44/4/-44k-Tembolok-Laman) sejenis: 17 Oktober 2007
- Joan Freeman & Utami Munandar. (1994). *Cerdas dan Cemerlang. Kiat Menemukan Bakat Anak Usia 0-5 tahun*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Khamid Wijaya, dr. Audrey Luize, dkk. (February 2004) *Mencetak Anak Cedas?...Gampang!*. [www.balitacerdas.com](http://www.balitacerdas.com): 20 Mei 2007
- Lexy Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Misni Irawati. *Menggali Kecerdasan Jamak Melalui Bermain*. (January 2006) [www.freelists.org/archives/ppi/01-2006/msg00651.html-20k-Tembolok-Laman](http://www.freelists.org/archives/ppi/01-2006/msg00651.html-20k-Tembolok-Laman) Sejenis: 15 Agustus 2007
- Onong Uchjana Effendy. 15. (2001). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Paramata, Y. (2001). *Pengembangan model so-sialisasi inovasi dan supervisi pembelajaran ilmupengetahuan alam*. (Disertasi Dok-tor. Universitas Pendidikan Indone-sia). Hal 2.
- Pradiansyah Arvan. (2008) *The 7 Laws of Happiness*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Provus, M., Malcolm. (1969). *The discrepancy evaluation models. An approach to local program improvement and development*. Pitaburgh Public School.
- Peningkatan Kualitas Pendidikan Tinggi, Dasar dan Menengah



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan

Jogjakart, 28 April 2018

Ruang Ki Sarino Mangunsaskoro

Direktorat Pascasarjana UST

- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur, NTB. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 17, No. 2, (pp.287-258).
- Romdoni, M & Supriyoko, (2017). Penerapan model pbl dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas xmipa 2 sman 1 minggir pada pokok bahasan eksponen dan logaritma tahun 2016/2017, *Jurnal Wiyata Dharma Vol. 6 No 2*. (pp.3-5). Jogjakarta: Prodi PEP Direktorat Pascasarjana UST
- Rosidah Laily, (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 8 Edisi 2
- Rustaman, N.Y. (2010). Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dalam Pendidikan Sains dan Assessmentnya. *Makalah Universitas Indonesia*. [http://file.upi.edu/direktori/sps/prodi.pendidikan\\_ipa/195012311979032\\_nuryani\\_rustaman/kdbi\\_dalamdiksainsfinal.pdf](http://file.upi.edu/direktori/sps/prodi.pendidikan_ipa/195012311979032_nuryani_rustaman/kdbi_dalamdiksainsfinal.pdf) (diakses 08 April 2014)
- Sardiman A. M., 9. (2001) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Scriven, M. (1967). *The methodology of evaluation*. In R.W.Tyler.R M. Gagne, & M Scriven (Eds). *Perspectrives of curriculum evaluation*. (pp.39-83). Chicago: Rand McNally.
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Rumini, dkk. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Unit Percetakan dan Penerbitan (UPP) Universitas Negeri Yogyakarta
- Stake, R E. (1967). *Forward technology for the evaluation of educational programs*. In R W Tyler, R M Gagne, & M Scriven. (Eds). *Perspectives of curriculum evaluation*. (pp.1-12). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R E. (1967). The countenance of educational evaluation. *Teacher's Coole-ge Record*. Vol. 68, no:7.
- Stake, R.E. (1977). *The Countenance of educational evaluation*. In A.A. Bellack & H.M Kliebard. Eds 1. *Curriculum and evaluation* (pp. 372-390).Berkeley,CA McCutchan.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A.J. (1984). *Systematic evaluation a self-instructional guide to theory and practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Suharsono. (2004). *Melejitkan IQ, IE, dan IS*. Depok: Inisiasi Press
- Syamsu Yusuf. 7. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Taufan Surana. *Meningkatkan kecerdasan anak balita dengan cepat dan pasti*. [www.balitacerdas.com](http://www.balitacerdas.com): Kamis, 18 Desember 2003
- Tom Schrand. 2008. *Tapping Into Active Learning And Multiple Intelligences With Interactive Multimedia: A Low-Threshold Classroom Approach*. *Electronical Journal*. Vol. 56, Iss. 2; pg. 78, 7 pgs. [www.proquest.uni.com/pqdweb](http://www.proquest.uni.com/pqdweb): 20 Juni 2008