

MENINGKATKAN PEMAHAMAN ARAH MELALUI PERMAINAN “*ROLE PLAY*” (*MAZE*) PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN

Ratna Mandasari ¹⁾, Ajeng Ayu Widiastuti ²⁾

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
E-mail: 272019002@Student.uksw.edu

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
E-mail: ajeng.widiastuti@uksw.edu

Abstract

Learning while playing is very important for young children aged 5 – 6 years. The game "Role Play" (maze) understanding the direction of the road is carried out "learning by doing" with the child's full direct involvement in the real world. All challenges of difficulty in understanding directions through the implementation of games (mazes) can be overcome in stages in the child's cognitive realm. This is an aspect of ability related to aspects of knowledge, reasoning and thought. This is where the ability to imagine and think intellectually in the cognitive realm will be created. It is possible to observe various very detailed things through the child's visual power in his visual spatial scope. Difficulties that are increasingly complex from understanding directions through games (maze) train children to solve problems by finding solutions to the problems they face. Realized through a sense of enjoyment by playing directly in the real world, through expanding cognitive and visual spatial abilities. The game (maze) of understanding directions that children actually do in the field feels fun and is always done with great joy. Besides that, the game also improves children's development in the form of motor, cognitive, language, emotional and social creativity of children, so that the results obtained, that the game "Role Play" (maze) in children aged 5-6 years can directly improve understanding of directions.).

Keywords : *Belajar Sambil Bermain, Ranah Kognitif, Kemampuan Visual Spasial*

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang penting dalam proses perkembangan hidup manusia. Anak –anak pada usia dini merupakan masa emas perkembangan (golden age) dimana terdapat lonjakan perkembangan pada anak yang tidak terjadi pada tahun-tahun sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat kapabilitas kecerdasan anak mencapai 50% pada usia 4 tahun. Pada usia 8 tahun mencapai 80%, dan sisanya diperoleh saat anak berusia 8 tahun keatas (Noor, 2019). Untuk mengoptimalakan perkembangan anak-anak, maka perlu adanya stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktifitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) cara optimal (Wardani, 2017). Hainstock sebagaimana dikutip (Epi Supriyani, 2021) menyatakan bahwa rentang usia sampai 5-6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Tumbuh kembang anak atau perkembangan anak adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari

kemampuan sederhana menjadi kemampuan yang sulit, misalnya kecerdasan, sikap, tingkah laku dsb.

Kemampuan visua spasial merupakan kemampuan untuk berimajinasi, membayangkan kemudian mampu menuangkan yang ada dipikirkannya dalam bentuk gambar yang juga berkaitan dengan warna dan bentuk. Kemampuan visual spasial anak juga perlu diperhatikan dan diberikan stimulasi khusus agar dapat berkembang dengan baik dan optimal. Kecerdasan visual spasial juga berkaitan dengan kemampuan mengingat arah jalan, anak akan kesulitan dalam menghafal arah jalan pulang ke rumah atau arah jalan kesekolah. Mengingat pentingnya mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak-anak usia dini maka orangtua dan guru sangat dituntut dapat membantu mengembangkan kecerdasan yang dimiliki oleh anak sesuai tahapan indikator pada masing-masing anak baik melalui bermain ataupun pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Setiap anak belajar melalui bermain. Bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak akan mempelajari bermacam hal mengenai kehidupan. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Putu, 2019). Permainan mencari arah (*maze*) dapat dilakukan untuk membantu mengenali suatu daerah tertentu dan mempertajam kemampuan navigasi dalam mengenal arah jalan, mengikuti petunjuk, membaca peta, menghitung jarak, merancang langkah, mengingat jalur yang sebelumnya diambil juga mempelajari kompas/GPS dan arah matahari agar tidak tersesat. Permainan mencari arah (*maze*) dapat mengembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki oleh anak. Permainan mencari arah (*maze*) dapat memodifikasi sesuai mengarah pada tujuan yang akan dicapai dan tingkat perkembangan kemampuannya. Permainan mencari arah (*maze*) ini merangsang imajinasi anak, melatih anak dan kesadaran untuk mengetahui ruang, jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya. Penelitian yang telah dilakukan seperti (Sri Rahayu, 2022) memaparkan permainan *maze* atau mencari arah adalah permainan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, visual spasial, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak.

Selanjutnya diperlukan penelitian yang lebih mendalam tentang meningkatkan pemahaman arah melalui permainan role play maze pada anak usia 5-6 tahun.].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini mencoba mengeksplorasi atau menggambarkan bagaimana meningkatkan pemahaman arah melalui permainan role play maze pada anak usia 6 tahun. Penelitian ini didesain dengan beberapa pertimbangan: pertama; meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun, kedua; mengetahui implementasi penerapan permainan role play maze, ketiga; memahami solusi mengatasi kendala yang dihadapi anak usia 5-6 tahun dalam permainan role play maze pemahaman arah untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bersifat penelitian aksi (*Action Research*). Berbagai kendala sebagai benang merah yang harus diteliti untuk ditelusuri permasalahannya dalam meningkatkan pemahaman arah melalui permainan role play maze. Untuk mengkaji tentang pemahaman arah melalui permainan role play maze, digunakan teknik dan instrument pengumpulan data serta teknik analisis dan interpretasi data yang tidak menggunakan statistik (Diah Prihatiningsih, 2022). Dengan metoda penelitian kualitatif diharapkan mendapatkan data yang lebih rinci, lengkap, mendalam dan bermakna sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Dengan memilih metoda penelitian metoda kualitatif diharapkan dapat mengungkap data-data yang tidak tampak dan sulit terukur.

2.2 Pelaksanaan Penelitian

Persiapan

Sebelum dilakukan penelitian, diadakan persiapan seperti studi pustaka yang berhubungan dengan teori-teori tentang pemahaman arah melalui permainan maze dan peran orangtua serta pembuatan materi permainan maze. Sebagai persiapan yang lebih mendalam dan akurat untuk menampilkan data penelitian, peneliti merumuskan kalimat/pertanyaan yang ditujukan pada orangtua, guru dan keluarga.

Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian ini selain dilakukan melalui penelusuran pada keluarga juga dilakukan bermain pemahaman arah melalui role play maze, observasi partisipatif dan dokumentasi yang dilakukan secara simultan.

Analisis Data

Kajian tentang meningkatkan pemahaman arah melalui permainan maze, dilengkapi wawancara dengan menggali fakta-fakta peran orangtua dan juga fakta pendukung sesuai karakteristik anak dan kemampuan visual spasial anak. Data-data yang diperoleh, diolah dan dianalisis sesuai dengan prosedur agar mendapatkan keabsahan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil penelitian

Siklus I

Kegiatan pertama, Anak A, C dan D menuju ke warung dengan arah jalan lurus dan menempelkan "*sticker note*" di dinding pinggiran jalan, pohon, tiang dan pagar. Anak A membeli susu dancow *sachet* sebanyak 6 biji dan 4 biji sosis. Anak C membeli susu kotak coklat dan coklat sebanyak 4 biji, sedangkan anak D membeli permen sebanyak 4 biji. Anak A, C dan D menempelkan "*sticker note*" sampai ke warung, kemudian anak A, C dan D kembali ke rumah menyusuri jalan yang sama seperti waktu berangkat ke warung serta mengambil "*sticker note*" sampai rumah masing-masing anak.

Kegiatan kedua, mengulang kembali seperti kegiatan pertama. Anak A, C dan D menuju ke warung dengan arah jalan lurus. Anak A, C dan D menuju ke warung tidak mau menempel "*sticker note*" sehingga tidak sesuai yang direncanakan. Anak A, C dan D membeli makanan dan minuman yang sama pada kegiatan pertama. Anak A, C dan D kembali ke rumah menyusuri jalan yang sama waktu berangkat dan sampai berjalan kembali ke rumah dengan senyuman yang lebar serta anak A, C dan D mengatakan dengan senyum lebar, berbicara senang, seru dan ingin bermain lagi.

Siklus II

Kegiatan pertama, Anak A, C dan D menuju ke rumah teman sekelas sekolah dengan arah jalan lurus, berbelok ke kiri, kanan dan kiri lagi, serta anak A, C dan D menempel "*sticker note*" di dinding jalan kampung dan jalan besar. Sebelum belokan ke kiri, ke kanan dan ke kiri lagi sampai ke rumah teman sekelas sekolah. Anak A, C dan D pulang ke rumah menyusuri jalan sama waktu anak A, C, dan D berangkat serta melihat ke arah kanan dan kiri untuk mengambil "*sticker note*" yang ditempel sampai menuju rumah masing-masing.

Kegiatan kedua, mengulang kembali seperti kegiatan pertama anak A, C dan D menuju ke rumah teman sekelas sekolah dengan arah jalan lurus, belok kiri, kanan dan belok kiri lagi. Anak A, C dan D tidak mau menempel "*sticker note*" sampai ke rumah teman sekelas sekolah, sehingga tidak sesuai yang direncanakan. Anak A, C dan D kembali ke rumah dengan menyusuri jalan yang dilewati waktu berangkat sampai ke rumah masing-masing

anak. Anak A, C dan D mengatakan “Hore” aku bisa sampai rumah dengan senyum lebar dan ingin bermain lagi.

Siklus III

Kegiatan pertama, anak A, C dan D menuju ke swalayan dengan arah jalan lurus, belok ke kanan, belok ke kiri, jalan pertigaan, jalan naik turun. Anak A, C dan D tidak mau menempel “*sticker note*” sampai ke swalayan dengan menyusuri arah jalan lurus, jalan berbelok ke kanan, ke kiri, jalan pertigaan, jalan naik turun (jalan kampung yang berbelok-belok dan jalan besar). Anak A, C dan D sampai ke warung, anak A membeli kue dan susu sebanyak 6 biji, anak C membeli susu kotak dan kue sebanyak 4 biji, sedangkan D membeli minuman dan kue sebanyak 2 biji.

Kemudian Anak A pulang ke rumah menyusuri jalan yang anak lewati sewaktu berangkat sampai rumah, dan melewati jalan naik turun, serta jalan pertigaan. Sampai di pertigaan anak diam berdiri sambil mengerutkan dahinya dan melihat ke arah kanan dan kiri sambil mengingat jalan kembali. Anak A mengingat kembali jalan dan berjalan pelan-pelan sampai menuju di rumahnya.

Anak C pulang ke rumah dengan menyusuri jalan yang dilewati waktu anak C berangkat (jalan kampung yang berbelok-belok dan jalan besar) dengan arah jalan naik turun akan berlari dan ketawa lebar sampai di pertigaan anak diam berdiri sambil memasukkan jari ke mulut dengan melihat ke kanan, ke kiri, dan melihat ke belakang. Di jalan pertigaan Anak C berpirik lama mengingat jalan yang dilewati waktu berangkat dan anak C tidak mau meneruskan mencari arah pulang ke rumah.

Anak D pulang ke rumah menyusuri jalan yang dilewati waktu anak D berangkat dengan arah jalan lurus, jalan berbelok ke kanan, berbelok ke kiri, jalan pertigaan, jalan naik turun (jalan kampung dan jalan besar). Anak D melewati jalan naik turun sampai di jalan pertigaan anak D memegang kepala dengan 2 tangan sambil mengatakan “kemana ya ini?”, Anak mengingat lama sambil melihat ke samping kiri, kanan serta melihat belakang dan di situ anak D menemukan dan mengingat arah jalan pertigaan yang harus dilewati sampai rumah kembali.

Anak A mengatakan senang dan sedikit bingung dengan jalan yang dilewati dan besok mau mengulang kembali. Anak C mengatakan maaf dan masih bingung jalannya, sedangkan Anak D mengatakan senang dan seru bermainnya dan besok ingin bermain kembali.

Kegiatan kedua, Anak A, C dan D mengulang kembali seperti kegiatan pertama di siklus III menuju ke swalayan dengan arah jalan lurus, berbelok ke kanan, ke kiri, jalan naik turun. Anak A, C dan D sama seperti kegiatan pertama di Siklus III tidak mau menempel “*sticker note*” sampai ke swalayan. Anak A membeli kue, anak C membeli susu coklat dan coklat sedangkan anak D membeli kue dan coklat. Anak A dan D menyusuri jalan yang sama dilewati waktu berangkat ke swalayan. Di kegiatan pertama anak A dan D masih bingung di jalan pertigaan, namun di kegiatan kedua anak A dan D berjalan cepat sesuai dengan arah jalan yang ditentukan sampai di rumah masing-masing, sedangkan Anak C menyusuri jalan pulang yang dilewati waktu berangkat ke swalayan. Sesampai di jalan pertigaan yang di kegiatan pertama masih bingung dan tidak mau meneruskan mencari arah pulang ke rumah, namun di kegiatan kedua ini anak C sebelum sampai jalan pertigaan berjalan pelan-pelan dan menggigit jari sambil melihat ke kanan, ke kiri dan ke belakang. Anak C diam sambil jongkok beberapa menit, kemudian anak C ingat dengan jalan yang dilewati atau dilalui sebelum berangkat sampai kembali ke rumahnya. Anak A mengatakan dengan muka ceria dan senyum lebar, “Aku bisa, tidak bingung lagi.”, anak D mengatakan hari ini seru sekali dan senang ingin bermain lagi, sedangkan anak C senyum, lebar sambil tepuk tangan, “Hore, aku bisa”.

3.2. Pembahasan

Bagian Belajar sambil bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak dan menjadi fenomena pembelajaran anak usia dini. Kegiatan permainan (*maze*) pemahaman arah jalan dilakukan dengan menerapkan penuh keterlibatan langsung oleh anak (*learning by doing*) dengan bantuan simbol dan gambar. Nunung Pradenastiti (2019) juga menjelaskan penggunaan simbol dan gambar yang ditempel pada perjalanan bermainnya sebagai penunjuk arah jalan lurus, belok kanan, belok kiri, mengeksplorasi pada pemahaman geometri dan warna walaupun menurut teori Piaget (yang dikutip oleh Trianty) terdapat tingkat pra operasional untuk anak umur 2 – 7 tahun dalam penggunaan simbol masih egosentris dan sentrasi.

“*Reinforcement*” berupa pemberian hadiah dengan mengarahkan anak untuk membeli makan / minuman keinginannya pada tempat-tempat lokasi penjualan menjadikan hal yang menyenangkan pada anak melakukan kegiatan permainan (*maze*) pemahaman arah jalan. Permainan diawali dengan pemahaman arah jalan lurus dengan beberapa kali pengulangan. Semua tantangan kesulitan dapat mulai diatasi oleh anak sendiri melalui kemampuan imajinasinya yang terrentensi pada otaknya.

Anak Sudjono dalam Pengantar Evaluasi Pendidikan menjelaskan bahwa segala upaya yang menyangkut alat vital otak adalah ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dan terdiri dari enam level yaitu: (1) Knowledge (pengetahuan), (2) Comprehension (pengamatan atau persepsi), (3) Application (penerapan), (4) Analysis (penguraian atau penjabaran), (5) Synthesis (pemaduan) dan (6) Evaluation (penilaian) Utari dalam (Ina Magdalena et.al 2020)

Melalui permainan (*maze*) ini, anak juga memahami posisi benda yang ditempelkan (“*sticker note*”) sebagai arah jalan serta mulai memperhatikan bentuk dan tata letak satu obyek yang diamati (Rosidah dalam Dini Putri et al, 2022), selain jarak bangunan dan lingkungan ekosistem yang ada sekaligus dilakukan untuk menstimulasikan kecerdasan visual spasialnya.

Melanjutkan permainan (*maze*) pemahaman arah jalan dengan menambahkan tantangan arah jalan ke kiri dan ke kanan dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, yang menurut Sri Rahayu (2020) berupa perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak. Dalam ranah kognitif anak terjadi suatu jenjang berpikir yang berpijak awal-rendah menuju tinggi secara berurutan melalui jenjang pengetahuan / hafalan / ingatan (*knowledge*) / mengingat-ingat, pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analyziz*), sintesis (*synthesis*) sampai penilaian (*evaluation*). Disinilah akan tercipta daya intelektual dan peningkatan daya pikir.

Semakin banyak tantangan yang dihadapi anak melalui permainan (*maze*) pemahaman arah jalan berupa jalan lurus berbelok ke kiri dan kanan, naik turun dan pertigaan serta perempatan, meningkatkan daya penglihatan anak melalui visual spasialnya. Adapun yang dapat dilihat dan diperhatikan pada anak, ternyata anak mulai hafal jalan yang pernah dilewati, memiliki daya “*problem solving*” (pemecahan masalah) yang baik, sering menyatakan ukuran jarak jauh dan dekat serta perkiraan jaraknya. Selain itu anak sangat memperhatikan terhadap hal-hal yang detail, kemampuan anak-anak tersebut dalam permainan (*maze*) ini jelas merupakan peningkatan visual spasialnya yang selalu berkaitan dengan aspek kognitifnya.

Tantangan kesulitan yang makin kompleks dari pemahaman arah jalan dapat dihubungkan dengan kecerdasan visual spasialnya, dimana semakin rendah kemampuan anak dalam bermain maze maka rendah pula kecerdasan visual spasialnya. Menurut

Kusmayadi (dalam Yulia Rachmawati, 2019). Anak yang memiliki kecerdasan visual spasial cenderung berimajinasi, menggambar mudah mengingat jalan serta bangunan yang ada disekitar rumahnya. Anak-anak mencari jalan keluar setelah berfikir sejenak dan mengingat-ingat secara lebih mendalam. Hal ini di wujudkan melalui rasa senang dalam bermain langsung permainan (*maze*) pemahaman arah, sehingga memeperluas kemampuan kognitif dan visual spasialnya.

Secara gender permainan (*maze*) mencari arah didapati kesamaan kemampuan antara anak laki-laki dan perempuan, baik retensi maupun implikasinya pada aspek kognitif dan visual spasial.

Tabel 1
Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Berdasarkan Gender

No .	Inisial Anak	Jenis Kelamin (L/P)	Jumlah Score
1	A	P	13
2	C	P	8
3	D	L	10

Keterangan : Jumlah Score 16 sangat tinggi; 12 tinggi; 8 sedang; 4 rendah

Tabel 2
Kemampuan Kognitif Anak

No.	Ranah Kognitif	Inisial Anak		
		A	C	D
1	Mengingat	4	3	3
2	Memahami	3	2	2
3	Mengaplikasi	3	2	2
4	Menganalisis	3	1	3
	JUMLAH	13	8	10

Keterangan : Ranah Kognitif terdiri dari : mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis

Tabel 3
Kategori Ranah Kognitif

No.	Kategori	Score	Level
1	BSB : Berkembang Sangat Baik	4	Sangat Tinggi
2	BSH : Berkembang Sesuai Harapan	3	Tinggi
3	MB : Mulai Berkembang	2	Sedang
4	BB : Belum Berkembang	1	Rendah

Sumber : Diolah dari buku Aspek Perkembangan AUD, 2021

Diskusi dengan orang tua dari anak-anak tersebut sering mengarah pada tuntutan untuk anak mahir dalam “Calistung” / baca tulis dan berhitung. Sehingga gurupun terkadang secara tidak langsung menerapkan pembelajaran “Calistung” dengan lebih banyak waktu yang digunakan. Padahal jelas kegiatan tersebut kurang menyenangkan pada anak. Orang tua juga masih menganggap lulus “Calistung” adalah indikator kecerdasan anak. Terlihat jelas bahwa hal tersebut akan menjauhkan pemahaman pada kecerdasan visual spasial anak. Permainan (*maze*) pemahaman arah jalan dirasakan akan menyenangkan. Anak-anak selalu bergembira

dan senang melakukannya serta setelahnya selalu berteriak gembira. Tanpa disadarinya bahwa diri anak-anak tersebut telah meningkatkan kecerdasan menghafal arah, nama jalan, letak rumah, simbol, geometri, dan warna.

Kapabilitas kecerdasan manusia terjadi pada umur 4 – 8 tahun (umur 8 tahun mencapai 80%), hal ini dapat mencapai titik kuluminasi Keith Osborn Burton L. White dan Beyamin S (dalam Dyah,2018) kompetensi kecerdasan mencapai ketuntasan minimal apabila hasil yang dicapai yakni 70% pembelajaran anak sudah berkembang sangat baik. Untuk membentuk dan mengembangkan potensi dipengaruhi oleh lingkungannya, baik itu keluarga ataupun masyarakat setempat. Akumulasi sintesis dari proses berpikir (kognitif) anak dan kapabilitas visual spasial anak akan meningkat melalui permainan (maze) pemahaman arah jalan, secara implementatif dengan belajar sambil bermain yang menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Belajar sambil bermain adalah dunia pendidikan anak usia dini (AUD). Keterlibatan langsung pada dunia nyata dengan fenomenal pembelajaran “merdeka belajar” pada AUD menjadi hal yang menyenangkan. Permainan (maze) pemahaman arah jalan, yang menyenangkan bagi anak dapat meningkatkan ranah kognitif dalam segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, penalaran dan pikiran. Hal itu juga menstimulasi kecerdasan visual spasialnya.

Semakin banyak tantangan yang disajikan melalui permainan (maze) pemahaman arah jalan, membuka daya penglihatan (*visual spasial*) anak, pemecahan masalah (*problem solving*) yang dihadapi dan mengeksplorasi hal-hal yang detail. Anak akan mencari jalan keluar dan meningkatkan daya ingatnya untuk mengulang-ulang aktivitas permainan (maze) pemahaman arah jalan. Sehingga mencapai arah yang dituju dengan berhasil mengatasi (solusi) kendala yang dihadapi dengan kecerdasan dan kemampuan kognitifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Restu. 2021. *Analisis Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Maze Di TK Islam AL-Muttaqin Kota Jambi*. Artikel Repository.unja.ac.id
- Dek Ngurah Laba Laksana, Maxima Yohana Jau, Melania Restintuta Ngonu. 2021. *Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Books.google.com
- Fensi Fabianus. 2018. *Mengembangkan Komunikasi Interpersonal Orangtua Dengan Anak Dalam Keluarga*. Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan. Journal.ubm.ac.id
- Fitriyani, Huda. 2013 *Penggunaan Media Puzzle Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun*. *Indonesia Journal of Early Childhood Education Studies*.
- Kuswanto Viyantini A dan Suyadi. 2020. *Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal.umj.ac.id

- Magdalena Ina, Islami Fajriyati Nur, Rasid Alanda, Eva dan Diasty Tasya Nadia. 2020. *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*. Edisi Jurnal Edukasi dan Sins. Vol. 2 No. 1. Hal 132-139
- Noor, F.A, 2019. *Analisis Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol 10, hal 19-20
- Pi Lestari, EPrima, 2019. *Peran Ruang Publik Terpadu Ramah anak Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal 06 Sesi : Jurnal Pendidikan anak Usia Dini-06 sesi.or.id
- Pradenastiti, Nanik. 2019. *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak*. Artikel eprintslib.umm.ac.id
- Prihatiningsih, Diah. 2022. *Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif*. Purwodadi-Grobogan Jawa Tengah : CV. Sarnu Untung
- Putriana Dini, Sit Masganti dan Basri Muhammad. 2022. Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Bermain Maze. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6 Issue 1 Hal 7-14.
- Rachmawati Yulia. 2019. *Hubungan antara Kegiatan Bermain Maze Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
- Rahayu, SR. 2022. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Maze : Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok A RA AL Gozali Bandung* Artikel Etheses.uinsgd.ac.id
- Safita Maiyida & Eliza Delfi. 2022. *Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Masa Covid-19*. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP). Vol. 6. No.1
- Supriyani, Epi, 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Membaca Peta Huruf Siswa Taman TK Nurul Azizi Medan*. Jurnal Research and Development Journal Of Education. Vol. 7 No. 1
- Terenggonowati Dyah Lintang. 2018. *Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon*. Journal Industrial Servicess Vol.4 No. 1. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Cilegon
- Warhani, Dk, 2017. *Peran Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Agapedia Ejournal upi edu