

## **PENERAPAN PERMAINAN *LOOK MAKE AND FIX* MENGGUNAKAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN VISUAL-SPASIAL ANAK**

**Didah Nurhamidah<sup>1,\*</sup>**

<sup>1)</sup> Universitas Pendidikan Indoensia Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya

<sup>\*</sup> dnurhamidah14@gmailcom

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kecerdasan visual anak sebelum memperoleh perlakuan berupa permainan look, make and fix menggunakan media tangram dan setelah memperoleh perlakuan. Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan variabel terikat berupa kecerdasan visual spasial serta variabel bebasnya adalah permainan look, make and fix menggunakan media tangram. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest Postes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B RA Miftahul Khoer Khoer Tahun Ajaran 2023/2024 dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Perolehan data pretes dan postes kemudian dijadikan syarat untuk mendapatkan data *Ngain* yang kemudian akan dianalisis. Untuk melihat adanya perbedaan dilakukan uji Paired Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kecerdasan visual spasial anak sebelum memperoleh perlakuan berupa permainan look, make and fix menggunakan media tangram dan setelah memperoleh perlakuan.

**Kata kunci:** Permainan look make and fix; Tangram; Kecerdasan visual spasial; Geometri

### **Abstract**

*This study aims to determine the differences in the increase in children's visual-spatial intelligence before receiving treatment in the form of look, make and fix games using tangram media and after receiving treatment. This research is a pre-experimental study with the dependent variable being spatial visual intelligence and the independent variable being look, make and fix using the media tangram. The research design used was One Group Pretest Postes. The population in this study were all class B students of RA Miftahul Khoer Khoer Academic Year 2023/2024 using a purposive sampling technique. Obtaining pre-test and post-test data is then used as a condition for obtaining *Ngain* data which will then be analyzed. To see the difference, the Paired Sample T-test was carried out. The results showed that there was a difference in the increase in children's visual-spatial intelligence before receiving treatment in the form of look, make and fix games using tangram media and after receiving treatment.*

**Keywords:** Look make and fix game; Tangram; Visual spatial intelligence; Geometry

### **PENDAHULUAN**

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di RA MiftahuL Khoer Jatinaraga pelaksanaan kegiatan kecerdasan spasial dalam indikator mengenal bentuk geometri dan warna sudah dilakukan namun masih belum berjalan dengan maksimal. Hal ini dikarenakan anak kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang disukai dan menarik bagi anak. Pada

pengamatan yang telah dilakukan, guru cenderung mengenalkan geometri dan warna pada anak dengan metode ceramah dan demonstrasi melalui penyajian gambar-gambar sederhana, sehingga anak terlihat kurang bersemangat dan merasa jenuh. Untuk itu perlu adanya perbaikan dalam menstimulasi kecerdasan visual spasial anak dengan menggunakan media dan cara yang dapat menarik bagi anak untuk menstimulasi kecerdasan spasial anak yaitu dengan menerapkan permainan

look, make and fix menggunakan media tangram.

Puzzle tangram sama seperti puzzle lainnya, namun puzzle tangram hanya memiliki 7 keping potongan saja dan membentuk potongan geometri. Tangram menurut Wijaya (2007) adalah permainan menyusun bangun yang terdiri dari tujuh potongan bangun datar yang terdiri dari dua buha segitiga besar, satu buah segitiga sedang, dua buah segitiga kecil, satu buah jajaran genjang dan satu buah persegi. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Risma Nugrahani pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Bermain Kreatif Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dari diterapkannya bermain kreatif menggunakan media tangram, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil kemampuan mengenal bentuk geometri antara kelompok kontrol yaitu sebesar 59% dan kelompok eksperimen sebesar 71%.

## METODE PENELITIAN

Sugiyono (2012) mengungkapkan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre- eksperimen dengan teknik *sampling puposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Desain yang digunakan adalah Desain One Group Pretest-Posttest. Pada desain ini terdapat pre-tes sebelum kelas memperoleh perlakuan permainan look, make and fix menggunakan media tangram dan postes setelah anak memperoleh perlakuan. Dengan demikian, dapat diketahui perihal bagaimana peningkatan yang terjadi terhadap kecerdasan visual spasial anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep dasar Multiple Intellegency

Kata inteligensi sering dimaknai dengan kecerdasan, kemampuan atau bahkan keahlian. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia intelegensi atau kecerdasan merupakan daya reaksi atau penyesuaian yang cepat dan tepat, baik secara fisik maupun mental, terhadap pengalaman baru, membuat pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada fakta atau kondisi baru Sedangkan Howard Gardner menyebutkan.” An intelligence is the ability to solve problems, or to create products, that are valued within one or more cultural settings. inteligensi adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu *setting* yang bermacam-macam dan dalam situasi nyata (Gardner, 2011).

Howard Gardner (Gardner, 2011) (Jasmine, 2016) merumuskan delapan jenis inteligensi yang secara bersama terdapat dalam diri anak-anak, yaitu :

1. *Linguistic Intelligence* atau kecerdasan linguistic, yaitu kapasitas menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran dan memahamai perkataan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan
2. *Logical-Mathematical Intelligence* atau kecerdasan logika matematika, merupakan kapasitas untuk menggunakan angka, berpikir logis, untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan matematis
3. *Visual-spatial intelligence* atau kecerdasan visual-spasial adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak
4. *Bodily-kinesthetic Intelligence* atau kecerdasan kinestetik-tubuh adalah kapasitas untuk melakukan koordinasi pergerakan seluruh anggota tubuh
5. *Musical Intellenges* atau kecerdasan musical adalah

kapasitas untuk mengenal suara dan menyusun komposisi irama dan nada

6. *Interpersonal intelligence* atau kecerdasan interpersonal yaitu kapasitas berpikir untuk memahami maksud, motivasi
7. *Intrapersonal intellegense* atau kecerdasan intrapersonal merupakan kapasitas untuk memahami dan menilai motivasi dan perasaan diri sendiri
8. *Naturalist intelligence* atau kecerdasan naturalis adalah kapasitas untuk mengenali dan mengelompokkan fitur tertentu dilingkungan fisik dan sekitarnya seperti binatang, tumbuhan dan kondisi cuaca.

#### B. Kecerdasan visual-spasial

Kecerdasan visual spasial adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak. Jika anak memiliki kecerdasan visual-spasial yang berkembang dengan baik, maka anak mempunyai kapasitas mengelola gambar, bentuk dan ruang tiga dimensi dengan aktifitas utama mengenali bentuk, warna dan ruang serta menciptakan gambar secara mental maupun realistik.

Del Grande dan Morrow (1989) juga menyebutkan bahwa dimensi kecerdasan visual spasial adalah sebagai berikut:

1. *Eye motor coordination is ability to coordinate the eye with other part of the body in various activity:* Koordinasi mata dan gerak motorik adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan mata dengan bagian lain dari tubuh dalam berbagai kegiatan
2. *Figure-ground perception is the visual act of identifying a figure against a complex background:* Persepsi gambar latar belakang adalah tindakan visual dalam mengidentifikasi angka dengan latar belakang yang kompleks

3. *Perceptual constancy is the ability to recognize figures or objects in space, regardless of size, position or orientation:* kemantapan persepsi adalah kemampuan untuk mengenali angka atau benda dalam ruang, terlepas dari ukuran, posisi atau orientasi
4. *Position in space perception is the ability to relate an object in space to oneself:* posisi dalam persepsi ruang adalah kemampuan untuk mengaitkan obyek dalam ruang dengan objek itu sendiri
5. *Perception of spatial relationships is the ability to see two or more objects in relation to oneself or in relation to each other:* Persepsi hubungan spasial adalah kemampuan untuk melihat dua atau lebih objek dalam kaitannya dengan benda itu sendiri atau dalam kaitannya dengan benda lain
6. *Visual discrimination is the ability to distinguish the similarities and differences between or among objects:* Diskriminasi visual adalah kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan antara atau di antara benda-benda
7. *Visual memory is the ability to recall objects no longer in view:* Memori visual adalah kemampuan untuk mengingat objek yang tidak lagi dalam pandangan

Kecerdasan visual spasial memiliki kaitan erat dengan salah satu aspek perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif. Salah satu komponen perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir simbolik pada anak (Vanderlaa, 2011). Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa yang tidak hadir secara nyata dihadapan anak, sesuai dengan yang diungkapkan Weller Clarke (2011) bahwa berpikir simbolik merupakan suatu aktifitas dimana anak belajar memahami simbol secara langsung baik menggunakan benda nyata maupun

tiruan sehingga mereda dapat mengingat bentuk-bentuk dari apa yang telah dilihat dan memrosesnya didalam pikiran mereka.

### C. Permainan Look, Make and Fix

Didalam buku Juanita V. Copley disebutkan bahwa nak-anak kecil senang memanipulasi bentuk di ruang angkasa, dan kemampuan spasial mereka seringkali melebihi keterampilan numerik mereka (NCTM 2000). Hal ini sejalan dengan dengan permainan Look, Make and Fix yang merupakan permainan yang bertumpu pada aktifitas berpikir, membayangkan, membentuk suatu objek yang ditangkap oleh otaknya. Permainan ini masih sangat jarang digunakan di Indonesia. Oleh karena itu, masih sangat sedikit penelitian penelitian yang membahas terkait permainan look, make and fix ini.

Adapun langkah permainan Look, Make and Fix diadaptasi dari Juanita V. Copley (2000) dalam bukunya '*Geometry and Spatial Sense in the Early Childhood Curriculum*' adalah sebagai berikut :

1. Masing-masing anak memilih (mengambil ) tangram
2. Guru bertanya media tangram terdiri dari geometri apa saja
3. Memastikan setiap anak sudah lengkap bagian-bagian tangramnya
4. Guru memberikan suatu contoh bentuk dari beberapa potongan geometri
5. Anak terlebih dahulu diberi kesempatan untuk mengidentifikasi gambar pada layar
6. Tutup layar gambar dengan kertas atau benda lainnya
7. Anak diberi instruksi untuk membuat bentuk yang sama dari tangram yang mereka miliki.

Ulangi langkah 4-7 dengan contoh bentuk gambar dengan tingkat kesulitan yang meningkat.

Tangram dan geometri merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan, karena tangram merupakan beberapa potongan geometri dan geometri

merupakan bagian tangram, dengan tangram anak belajar tentang geometri. Pada usia 4 – 5 tahun dan usia 5 – 6 tahun anak telah berada pada lingkup perkembangan berpikir logis (Permendikbud 137 tahun 2014), anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran serta mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya. Dengan permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram anak akan belajar berpikir secara logis, membayangkan dan membuat kembali sesuatu yang ditangkap sebelumnya oleh otaknya sebagaimana NCTM menyebutkan bahwa Beberapa kunci keterampilan dalam kepekaan geometri untuk anak usia dini diantaranya adalah anak dapat membuat visualisasi gambar bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan memori spasial, merepresentasikan bentuk dan dan dapat mengenali bentuk dari berbagai sudut pandang, serta dapat mengenal struktur dan bentuk geometri yang berada di lingkungan sekitar anak (Copley, 2000).

Peneitian ini dilaksanakan di RA Miftahul Khoer yang beralamatkan di Dusun Kulon RT 07 RW 01 Desa Bayasari Kecamatan Jatinagara Kabupaten Ciamis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kecerdasan visual spasial pada anak sebelum mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan look, make and fix menggunakan media tangram dan setelah mendapatkan perlakuan.

Pada awal pertemuan sebelum diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan look, make and fix menggunakan media tangram peneliti terlebih dahulu melakukan pretest berupa 12 butir indikator dengan 20 butir pernyataan. Pretes dilakukan dengan bentuk observasi yang peneliti lakukan dengan berupa tanya jawab, bermain di outdoor serta pemberian lembar kerja yang bertujuan untuk melihat sejauh mana

kecerdasan visual-spasial yang anak miliki.

Pada saat peneliti memberikan anak masing-masing tujuh potongan tangram dan meminta anak untuk untuk membuat suatu objek dengan potongan geometri tersebut anak sangat kebingungan harus membuat apa dan bagaimana caranya agar potongan geometri tersebut menjadi suatu karya karena kegiatan tersebut belum pernah dilakukannya disekolah.

Permainan look, make and fix ini merupakan permainan yang tidak bersifat kompetitif tapi bersifat kooperatif. Peralannya pada permainan ini memiliki fase 'fix' yaitu fase dimana fase tersebut anak dapat mengkoreksi objek bentuk yang dibuatnya dengan bentuk yang ditampilkan serta anak dapat membantu teman lainnya untuk memperbaiki bentuk yang dibuatnya. Permainan ini memiliki 3 tahap yaitu : tahap look, tahap make dan tahap fix.

Setiap pertemuan siswa diberikan tiga gambar objek yang tersusun dari potongan tangram. Tiga gambar tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda yaitu mudah, sedang dan sulit, hal inilah yang menuntut kreatifitas dan kemampuan spasial anak untuk berkembang dan terstimulasi dengan baik. Pada pemberian gambar dengan tingkat kesulitan mudah, setiap anak mampu membuat objek bentuk dengan baik dan tertib. Tetapi, ketika peneliti memberikan bentuk objek dengan tingkat kesulitan yang sulit anak menjadi sedikit gaduh namun anak dapat melakukannya dengan baik meskipun membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding ketika diberikan gambar dengan tingkat kesulitan yang mudah.

Namun seiring berjalannya proses pembelajaran, perkembangan siswa mulai terlihat pada pertemuan ketiga sampai keenam. Perkembangan ditunjukkan oleh perubahan positif pada tingkah laku anak seperti antusias anak dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu siswa yang semakin besar untuk menyelesaikan setiap objek bentuk tangram yang diberikan serta

antusias anak terlihat ketika anak saling berinteraksi dengan teman lainnya terkait bentuk objek yang dibuatnya, posisi penempatan potongan geometri yang dibuatnya serta bentuk potongan geometri yang dipilihnya.

Adapun gambaran saat kegiatan pembelajaran menggunakan permainan look, make and fix menggunakan media tangram adalah sebagai berikut :

Tahap pertama permainan look, make and fix adalah tahap anak memilih atau mengambil media tangram. Pada tahap ini peneliti menjelaskan apa itu media tangram serta anak diberikan kesempatan untuk mengenal media tangram (beberapa anak mengajukan beberapa pertanyaan terkait media tangram).

Tahap kedua peneliti memberikan pijakan awal terkait bentuk-bentuk geometri itu ada bentuk apa saja serta pada media tangram terdiri dari bentuk apa saja serta menyampaikan alur permainan.

Tahap ketiga peneliti memastikan anak sudah lengkap dengan 7 potongan geometrinya. Pada tahap ini anak menghitung potongan geometrinya dan memastikan potongannya sudah lengkap.

Tahap keempat peneliti memberikan satu bentuk (gambar) objek yang tersusun dari potongan tangram. Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi objek gambar yang disediakan selama beberapa menit. setelah itu peneliti memastikan anak sudah mengidentifikasi gambarnya dengan baik.

Tahap kelima peneliti menyampaikan kembali bahwa gambar objek akan peneliti tutupi (hingga tidak terlihat). Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk membuat bentuk sesuai apa yang ditampilkan menggunakan potongan tangram yang dimilikinya.pada tahap ini peneliti memberikan waktu beberapa menit bagi anak untuk berkreasi.

Pada tahap keenam, peneliti memberikan instruksi pada anak untuk meilihat hasil kreasi dari teman-teman

yang lainnya. Peneliti memberikan informasi bahwa akan ada perbedaan dari setiap objek yang anak buat serta potongan tangram yang dipakai anak-anak. Pada tahap ini anak banyak mengkomunikasikan terkait perbedaan bentuk yang dibuatnya dengan bentuk yang dibuat oleh temannya.

Tahap terakhir yaitu tahap diskusi dan tanya jawab. Peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya dan peneliti pun memberikan beberapa pertanyaan pemantik pada anak. Setelah anak memperoleh perlakuan berupa permainan look make and fix, kemudian peneliti melakukan postes pada anak, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil penilaian pretest dan postes

Nama	pretes	Rata-rata	Postes	Rata-rata
K1	56	2,8	75	3,75
K2	46	2,3	68	3,4
K3	36	1,8	61	3,05
K4	52	2,6	75	3,75
K5	48	2,4	72	3,6
K6	54	2,7	76	3,8
K7	44	2,2	66	3,3
K8	48	2,4	69	3,45
K9	55	2,75	76	3,8
K10	51	2,55	71	3,55
<b>jumlah</b>	<b>490</b>	<b>24,5</b>	<b>709</b>	<b>35,45</b>

Selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel penelitian ini. Pada penelitian ini dilakukan uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon dengan taraf signifikasnsi 5%. Berikut hasil uji wilcoxon:

Tabel 2. Uji Wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	postes - pretes
Z	-2,812 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Dari hasil Uji Wilcoxon tersebut dapat dipahami bahwa nilai signifikansinya adalah 0.005 yang berarti bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Hal itu menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual spasial anak secara signifikan setelah diterapkannya permainan look, make and fix menggunakan media tangram.

Berikut ini disajikan tabel skor rata-rata N-gain kecerdasan visual spasial anak setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan permainan look, make and fix menggunakan media tangram.

Tabel 3. Skor Ngain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngainskor	10	,57	,85	,7222	,10100
Valid N (listwise)	10				

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata dari Ngain adalah 0,7222 maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi, yang artinya efektifitas penggunaan permainan look, make and fix menggunakan media tangram adalah tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Khoer Jatinagara mengalami perubahan yang signifikan. Kecerdasan visual spasial anak setelah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran permainan look, make and fix menggunakan media tangram lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan, hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata kecerdasan visual spasial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu 24,4 menjadi 35,45. Terdapat pengaruh kegiatan pembelajaran permainan look, make and fix menggunakan media tangram terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 di

RA Miftahul Khoer Jatinagara. Hal ini dapat terlihat dari hasil Uji Wilcoxon yaitu sig. (2-tailed)  $0,005 < 0,05$ . Bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti aspek-aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan penerapan permainan look, make and fix menggunakan media tangram dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional* (Javalitera. (ed.)).
- Ahmad, W. (2021). Modul Belajar Mandiri Calon Guru. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Copley, J. V. (2000). Geometry and Spatial Sense in the Early Childhood Curriculum. *The Young Child and Mathematics*, 105 – 124.
- Gardner, H. (2011). *Author of Multiple Intelligences Frames of Mind*. [https://www.academia.edu/36707975/Frames\\_of\\_mind\\_the\\_theory\\_of\\_multiple\\_intelligences](https://www.academia.edu/36707975/Frames_of_mind_the_theory_of_multiple_intelligences)
- Husnaini, N., & Qadafi, M. (2020). PROBLEMATIKA PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN DI PAUD AL-JIHADUL DAN PAUD AN-NUR KABUPATEN LOMBOK TIMUR. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 52–62.
- Indriawan, I., & Wijoyo, H. (2020). Pendidikan Anak Pra Sekolah. Jakarta: Rineka. In <https://Medium.Com/> (Issue June). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Jasmine, J. (2016). *Metode Mengajar Multiple Intelligences* (A. Salim (ed.); iv). Penerbit Nuansa.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, M., & Rahayu, W. (2019). Inculcation Religiosity in Preschoolers Local content curriculum. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 201–216. <https://doi.org/10.21009/JPUD.132.01>
- Musbikin, I. (2010). *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*. Laksana.
- Musfiroh, Tadkiroatun. “Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan.” Jakarta: Depdiknas (2005).
- NAEYC&NCTM. (2010). Early childhood standards: Promoting good beginnings. *The National Council of Teachers of Mathematics ...*, 1–21. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Early+Childhood+Mathematics+:+Promoting+Good+Beginnings#4>
- NCTM. (n.d.). Principles and Standards for School Mathematics. 2000.
- Nikmah, S. M., & Iswantiningtyas, V. (2020). *Permainan Kopi ( Kotak Pintar ) Untuk Multiple Intelligence Anak Setiap anak manusia dilahirkan dengan membawa sejumlah potensi yang diwariskan dari generasi sebelumnya , potensi yang dimilikinya pun tidaklah sama walaupun mereka terlahir kembar . Anak me. 1, 228–239.*
- Rosdiani, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Alfabeta.
- Saleha, L., Baharun, H., & Utami, W. T. (2022). Implementation of Digital Literacy in Indonesia Early Childhood Education. *Indonesian*

Nama belakang penulis1; penulis 2, dst..  
Judul artikel ....

*Journal of Early Childhood  
Educational Research*, 1(1), 12–22.  
<https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i1.5834>

Saroinsong, W. P., Imara, F. U.,  
Simatupang, N. D., & Maulidiyah, E.  
C. (2021).

Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk  
Penelitian*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, R & D*.  
Bandung. Alfabeta.