

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., Jufri, M. T., & Mufti, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Game Labirin Berbasis Android. *Seminar Nasional Aptikom (semnastikom)*. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/XJTBV>.
- Aisyah, & Ismawati. (2018). Menerapkan Kegiatan Mewarnai Dengan Aneka Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*.
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2018). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*. <https://doi.org/10.33086/jhs.v7i2.507>.
- Abubakar, S. R., & Asni. (2019). Kegiatan Membuat Kolase Dengan Pasir Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1).
- Charunia, A. D., & Setyowati, S. (2018). Pengaruh Permainan Maze Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Kelompok A Di Tk Pertiwi Ii Kalianyar Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Teratai*, 7(2).
- Fathoni, L. (2013). Profil Kecerdasan Visual-Spasial Siswa Dalam Memahami Gambar Bangun Ruang Yang Tersusun Dari Beberapa Bangun Kubus. *III*(2), 155–161.
- Fitriana, S. (2018). Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v1i2.1339>.
- Gordon, C., & Cooper, L. (2013). *Meningkatkan 9 kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Haenilah, E. Y. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi. 8
- Haslinda. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Melalui Pemanfaatan Bahan Bekas (Anorganik) Pada Anak TK Kelompok B. *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 27.
- Hastuti, I., & Santia, A. (2018). Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kecerdasan Visual Anak Di TK Ulil Albab Kota Bandung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.9>.
- Idris, M. H. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Mendongeng*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.

- Jamaris, M. (2014). Pengembangan Instrumen Baku Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini. *Jurnal Parameter*, 25(2).
- Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Kecerdasan Majemuk. *Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelegences)*60, 1–60. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4713/2/PAUD4404-TM.pdf>.
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maghfiroh, S., Abidin, R., & Suweleh, W. (2017). Pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 29–39.
- Masitah, W., & Wahyuni, S. (2017). Peningkatkan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak Di RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i2.1387>.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Rosidah, L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Rofiah, N. H. (2016). Menerapkan multiple intelligences dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*.
- Ramadani, I. R. S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Maze Pada Anak Kelompok A Di Ba Aisyiyah Kedungan Pedan Klaten Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Surakarta: UMS.
- Rachmawati, Y. (2019). Hubungan Antara Kegiatan Bermain Maze Dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini. Skripsi. Bandung: Uin Sunan Gunung Djati.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Albeta.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Albeta.
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV Infomedika.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Albeta.
- Sujiono, Y. N. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Albeta.
- Sutja, A., Herlambang, S., Nelyahardi., & Emosda. (2017). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Writing Revolution.
- Sofyan, H. (2018). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Pendekatan Tematik. *Early Childhood Education Journal*.
- Tejaningrum, D. (2014). Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual-Spasial pada Anak Usia Dini Autis. *Inklusi*. <https://doi.org/10.14421/ijds.010201>.
- Tabi'in, A. (2017). Penerapan Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) pada Anak Usia Dini. *Edukasia Islamika Jurnal Pendidikan Islam*, 2.