

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan belajar dan inovasi pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Anggoro, T. (2009). *Metode penelitian*. Jakarta: Universitas terbuka
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan didaktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Armstrong, T. (2003). *Setiap anak cerdas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Campbell. (2006). *Metode praktis pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Press.
- Grande, D dan Morrow. (1998). *Guiding Children's Learning of Mathematics*. Cengage Learning.
- Fitriyani, H. (2014) Penggunaan Media Puzzle 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Deskriptif Kuantitatif di TK PGRI 25 Karangrejo Semarang). *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3 (1), hlm. 45-52
- Gardner, H. (2013). *Multiple intelligences*. Jakarta: Daras Books.
- Gordon, C dan Cooper, L. (2013). *Meningkatkan 9 kecerdasan anak*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Guilford. (2009). *Fundamental Statistic In Psychology And Education*, Tokyo: McGraw-HillKogakusha, Ltd.
- Gunawan. (2003). *Born to be a Genius*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan. (2007). *Genius learning strategy*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Gustu. (2010). Contoh sketsa labirin.[Online]. Tersedia di: <http://forum.viva.co.id/showthread.php?t=52783>. [Diakses 28 Oktober 2014]
- Haque dan Rohita. (2014). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok A di TK A-Fitroh*. Skripsi, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya: Tidak diterbitkan.

MARINA TRIE RAMADHANY GUNAWAN, 2015

PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN MAZE TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Indriyani. (2011). *Meningkatkan kemampuan visual spasial anak melalui penggunaan media realia*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak diterbitkan.
- Istiyani, D. (2013) Model Pembelajaran Menulis dan Menghitung (calistung) pada Anak Usia Dini di Pekalongan. *Jurnal Penelitian*, 10 (1), hlm 1-18
- Istiaty. (2006). Permainan Edukatif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2), hlm 1-5.
- Kurniawan. (2010). Bermain maze. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5 (5) hlm 1-15
- Lwin, May, dkk. (2008). *How to multiply your child's intelligence*. Yogyakarta: Indeks
- Masitoh. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mayasari. (2012). *Meningkatkan Spasial Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Seni Tari*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak diterbitkan.
- Merdiana. (2014). *Implementasi Bermain Konstruktif dalam meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu: Tidak diterbitkan.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Riyanto, E dan Sekarwati, D.A. (2013) Permainan Maze Matching Board untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3 (3), hlm 1-13
- Septiani. (2014). *Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Melukis dengan Bahan Pewarna*. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak diterbitkan.
- Siregar, S. (2014). *Staistika deskriptif untuk penelitian*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

MARINA TRIE RAMADHANY GUNAWAN, 2015

PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN MAZE TERHADAP KECERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.

Sujiono, Y.N dan Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.

Sukardi. (2003). *Metodelogi Penelitian Statistik*, Jakarta: Buana Ilmu Populer.

Ulfa, C.M. (2011). *Efektifitas labirin game dalam membangun percaya diri anak di taman kanak-kanak Aisyah Bustanul Athfal 2 Gadung Surabaya*. Skripsi, Psikologi, Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya: Tidak diterbitkan.

Uno dan Kuadrat. (2009). *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. Gorontalo: Bumi Aksara.