

Permainan Matematika Puzzle Kura-Kura Untuk Anak Usia Dini

Rini^{*1}, Nur Huda Sari¹, Siti Fadhilah¹, Susan Elviana¹,

Rahmawati¹, Nashirotul Istiqomah¹

¹IAI An-Nadwah Kuala Tungkal, Indonesia

Email: ukhtirini16@gmail.com*

Abstrak

Permainan matematika adalah aktivitas edukatif yang dirancang untuk mengenalkan atau memperkuat konsep matematika (seperti berhitung, pola, atau logika) melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini menggunakan aturan tertentu yang melibatkan elemen aritmatika atau strategi, seringkali memanfaatkan benda konkret atau media digital yang bertujuan untuk membangun pemahaman konsep secara bermakna untuk anak usia dini. Permainan matematika puzzle kura-kura adalah alat edukasi interaktif yang dibuat dan dirancang untuk melatih motorik halus, kognitif, dan dasar berhitung (angka, penjumlahan) anak usia dini melalui bongkar pasang kepingan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan setiap anak berbeda-beda. Ada anak yang sudah mampu menyusun angka secara mandiri, ada yang masih membutuhkan arahan, dan ada pula yang membutuhkan motivasi untuk meningkatkan fokus dan kedisiplinan saat kegiatan berlangsung. Namun pada dasarnya, semua anak menunjukkan potensi untuk berkembang apabila diberikan stimulasi yang tepat melalui metode bermain sambil belajar.

Kata Kunci: Permainan Matematika; Puzzle Kura-Kura; Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat¹.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih

¹ Fitria Eva Dhita Sari, “Pengembangan Media Bercerita Untuk Menstimulasi Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh” (Skripsi, Banda Aceh: Universitas Bina Bangsa Getsempena, 2021), 4.

lanjut. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang RI nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 bahwa: pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut².

Pembelajaran pendidikan anak usia dini yaitu berorientasi untuk perkembangan dan kebutuhan anak. Para guru harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak. Strategi bermain dalam belajar anak usia dini sangat penting karena dunia anak-anak adalah bermain, dengan melalui bermain anak dapat belajar banyak hal. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain³.

Adapun salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting untuk distimulasi sejak usia dini adalah kemampuan matematika. Matematika bagi anak usia dini tidak terbatas pada sekadar berhitung, tetapi meliputi pengembangan konsep seperti angka dan jumlah, pola, ukuran, bentuk, klasifikasi, perbandingan, ruang/letak, serta kemampuan pemecahan masalah dasar. Penguasaan konsep-konsep tersebut sejak dini dapat membantu anak membangun pola pikir logis, sistematis, dan mendukung kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan lebih tinggi⁴. Pembelajaran matematika untuk anak usia dini akan jauh lebih efektif apabila dikemas melalui aktivitas bermain. Bermain memberikan pengalaman konkret bagi anak, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan membangun pemahaman terhadap konsep matematika secara alami dan menyenangkan⁵.

Pembelajaran matematika bagi anak usia dini akan lebih ringan dan mudah bila belajar matematika menggunakan pendekatan yang sangat sederhana yaitu dekat dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan. Pada anak-anak dibawah usia tiga tahun, konsep matematika ditemukan setiap hari melalui pengalaman bermainnya. Seperti membagikan makanan kesukaannya kepada teman atau keluarga, menuangkan air dari

² Hendra Sofyan, *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya* (Jakarta: CV. Infomedika, 2018), 1.

³ Nita Apriyani, "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40, <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>.

⁴ Mukhlisin Mukhlisin dan Kasihani Lestari, "Penerapan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini," *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2023): 47–51, <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>.

⁵ Makenzie Evans, "Play-based learning in the early childhood mathematics classroom: Culturally sustaining play," *Innovations and Critical Issues in Teaching and Learning* 2, no. 1 (2021): 31–53.

satu wadah ke wadah yang lainnya, bertepuk tangan mengikuti pola irama. Apabila kita berpikir tentang matematika maka kita kan membicarakan tentang persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi/data, memahami tentang angka, jumlah, pola-pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan.

Apabila dikaitkan dengan kemampuan matematika maka merujuk dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 aspek kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dalam PAUD. Aspek kognitif tersebut diantaranya adalah:

1. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
2. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
3. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar⁶.

Piaget mengemukakan kemampuan matematika untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahapan:

1. Tahap pertama yaitu pemahaman konsep berupa anak memahami konsep melalui pengalaman beraktivitas/bermain dengan benda-benda kongkrit.
2. Tahap kedua yaitu masa transisi berupa proses peralihan berpikir dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan abstrak, dimana benda kongkrit itu ada dan dapat dikenalkan dalam bentuk lambangnya
3. Tahap ketiga yaitu mengenal lambang bilangan berupa kesempatan mengenal dan mevisualisasikan lambang bilangan terhadap konsep kongkrit yang anak pahami.

Model permainan yang tepat menjadi salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan stimulasi perkembangan anak usia dini. Permainan sangat penting digunakan dalam kegiatan pengembangan anak usia dini, karena stimulasi yang dilakukan akan mudah diterima oleh anak melalui kegiatan bermain, termasuk dalam stimulasi peningkatan kemampuan matematika awal pada anak usia dini. Hasil penelitian yang dilakukan Mooney, et.al (2009) bahwa anak belajar matematika melalui permainan dan

⁶ Mukhlisin Mukhlisin dan Kasihani Lestari, "Penerapan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini," *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2023): 47–51, <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>.

eksplorasi seperti bercerita, bernyanyi, kinestetik, imajinatif maupun bermain peran. Kegiatan belajar matematika melalui permainan dan eksplorasi lebih menarik dan menyenangkan siswa terlibat dalam aktifitas-aktifitas yang mencakup dunianya. Permainan bagi anak sangat penting karena dapat mengembangkan kreatif, melatih kinestetik, melatih konsentrasi, tekun dan daya tahan tubuh untuk keseimbangan aktivitas tubuhnya⁷.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan. Data dikumpulkan dari teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah 4 Siswa di RA Cahaya Bunda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Cahaya Bunda Kuala Tungkal

1. Sejarah Berdirinya RA Cahaya Bunda

RA Cahaya Bunda berdiri pada tahun 2013/2014 oleh Ibu Andi Rosma, S.Pd, yang hingga saat ini masih menjadi Kepala Sekolah tersebut. Awal mula berdirinya sekolah ini, saat setelah Bu Andi Rosma menyelesaikan kuliahnya selama 4 tahun. Beliau berinisiatif ingin membuka PAUD di tahun 2010. Kemudian pada tahun 2014 berinisiatif lagi ingin membuka sekolah Raudhatul Athfal (RA) yaitu setara dengan Taman Kanak-Kanak yang bercirikan Islam, yang kemudian diberi nama RA Cahaya Bunda

2. Letak Geografis

Jl. Mulia No. 45 (Parit 1), Kel. Tungkal Harapan, Kec. Tungkal Ilir, Kab.Tanjung Jabung Barat, Prov. Jambi

3. Struktur Organisasi

- a) Ketua Yayasan : Andi N. Najib, S.Ip..
- b) Kepala Sekolah : Andi Rosma

⁷ Setiyo Utoyo dan Irvin Novita Arifin Novita Arifin, *Permainan Matematika Ku (Cara Mudah Dan Menyenangkan Mengajarkan Matematika Sesuai Karakter Dan Gaya Belajar Anak Usia Dini)* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2017), 5–6.

- c) Komite : Isnawati
- d) Sekretaris : Fany Septyasha
- e) Bendahara : Adera Rahayu
- f) Guru : 1. Ernawati, S.Pd.i
2. Andi Rosma
3. Kasmawati
- g) Guru Tahfidz : Karisma

4. Sarana dan Prasarana

Sarana :

- a) Ruang kelas
- b) Ruang guru
- c) APE luar ruangan.
- d) Kantin
- e) Wc
- f) Gudang

Prasarana:

- a) APE dalam ruangan
- b) Buku-buku penunjang kegiatan pembelajaran
- c) Meja
- d) Papan tulis
- e) ATK
- f) Perangkat audio (speaker)

5. Visi dan Misi

- a) Visi: Terwujudnya generasi qur'ani, cerdas, mandiri, berprestasi, dan berakhlak mulia”.
- b) Misi:
 - 1) Menanamkan karakter keislaman dalam bersikap, berperilaku dan beramal.
 - 2) Menanamkan rasa tanggung jawab untuk mandiri sesuai bakat dan minat anak
 - 3) Disiplin dalam menaati tata tertib dan aturan dengan baik

6. Tujuan

Terselenggarakan kegiatan pendidikan khususnya terkait pendidikan anak usia dini dan dakwah islam guna mempersiapkan landasan bagi pembentukan generasi-generasi islam yang Tangguh agamis, qur'ani berwawasan luas dan berakhlaqul kharimah (taqwa).

7. Prestasi yang Dicapai

- a) Juara I Lomba Adzan
- b) Juara II Lomba Surah Pendek
- c) Juara I Lomba Mewarnai
- d) Juara II Fashionshow

B. Puzzle Kura-Kura

Secara umum permainan puzzle akan memberikan manfaat baik bagi anak, sebagaimana fungsi berbagai media di luar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah⁸. Ismail menyatakan bahwa Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian⁹. Puzzle adalah teka-teki yang terdiri dari potongan-potongan terpisah yang perlu disusun kembali menjadi bentuk utuh, sering kali berupa gambar, yang bertujuan untuk menantang logika, penalaran, dan keterampilan motorik halus, menjadikannya permainan edukatif yang populer untuk segala usia, terutama anak-anak, untuk melatih kecerdasan dan kreativitas.

Permainan puzzle bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan¹⁰. Permainan puzzle, dapat mencerdaskan otak anak karena permainan ini melatih sel-sel otak anak untuk memecahkan masalah. Permainan ini juga melatih koordinasi mata dan tangan, anak harus mencocokkan kepingkeping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh. Permainan puzzle dapat melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. Permainan puzzle dapat melatih nalar, anak-anak bisa meletakkan susunan gambar sesuai tempatnya dengan tepat. Permainan puzzle dapat melatih kesabaran, dimana

⁸ Fauziddin Fauziddin, *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 50.

⁹ Ismail Ismail, *Education Games* (Jogjakarta: Pro U Media, 2011), 199.

¹⁰ Rani Yuliyanty, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2008), 43.

saat anak bermain puzzle anak memerlukan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan. Permainan puzzle juga dapat menambah pengetahuan, dimana anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga belajar konsep binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi manusia, dan lain sebagainya.

Puzzle kura-kura adalah alat peraga edukatif (APE) berbentuk kura-kura, biasanya terbuat dari kayu MDF atau triplek, yang dirancang dengan potongan bongkar-pasang (puzzle) untuk anak usia dini (PAUD/TK). Puzzle ini berfungsi mengembangkan motorik halus, kognitif, daya ingat, fokus, serta mengenalkan bentuk dan angka.

C. Hasil Pengamatan Permainan Matematika Puzzle Kura-Kura Anak Usia Dini

1. Pengamat 1 (Susan Elviana)

Susan Elviana mengamati anak bernama Royan. Selama kegiatan bermain, Royan tampak antusias saat guru menyiapkan permainan matematika seperti puzzle angka berbentuk kura-kura. Pada saat diminta Menyusun puzzle, Royan dapat memilih dan mengurutkan angka di puzzle tersebut, tanpa bantuan. Ia terlihat teliti saat mengurutkan angka. Hal ini menunjukkan bahwa Royan sudah memahami konsep klasifikasi sederhana, namun masih membutuhkan penguatan untuk jumlah angka yang lebih bervariasi.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa Royan sudah mampu memahami konsep dasar matematika seperti mengelompokkan, mengenali pola sederhana, dan menghitung benda. Ia juga menunjukkan minat tinggi terhadap kegiatan berhitung dan bermain benda konkret, serta memperlihatkan perkembangan sosial dan kemandirian yang baik selama permainan berlangsung.

2. Pengamat 2 (Siti Fadhilah)

Siti Fadhilah mengamati anak yang bernama Latif. Saat kegiatan pembelajaran, Latif tampak sering tidak fokus dan bengong. Namun, saat kami menunjukkan sebuah permainan puzzle angka berbentuk kura-kura, ia tampak sangat tertarik dan bersemangat, terlihat ketika Latif mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik yang kami berikan. Latif juga tampak berantusias memperhatikan dan aktif mendengarkan pembelajaran. Ia tampak sangat penasaran ingin mencoba permainan puzzle kura-kura. Melihat itu, saya memanggil Latif ke depan untuk dapat langsung mencobanya. Namun saat

menyelesaikan permainan, ia masih perlu bimbingan dan arahan dalam mengenal angka.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa Latif masih butuh bimbingan dan arahan dalam memahami konsep dasar matematika seperti mengenali lambang bilangan dan berhitung. Latif hanya perlu di berikan stimulus dengan model pembelajaran yang tepat dan media yang mendukung agar dapat menarik minatnya melalui bermain sambil belajar.

3. Pengamat 3 (Rahmawati)

Rahmawati mengamati anak yang bernama Fauzan. Selama mengikuti kegiatan sekolah, Fauzan terlihat kurang bersemangat dan cenderung malas dalam mengikuti aktivitas yang diberikan. Ketika kegiatan bernyanyi dimulai, ia tidak menunjukkan ketertarikan dan tidak mengikuti kegiatan tersebut dengan aktif. Dalam beberapa kesempatan, Fauzan juga mengucapkan kata-kata yang tidak pantas dan berbicara jorok, sehingga perilakunya belum sesuai dengan sikap yang diharapkan pada anak seusianya.

Pada saat kegiatan bermain puzzle kura-kura matematika, Fauzan tampak kurang memperhatikan arahan guru. Ia lebih banyak diam dan tampak tidak fokus, meskipun sebenarnya ia mampu mengerjakan tugas tersebut ketika dibimbing atau diarahkan. Kemampuan Fauzan cukup baik, namun ia membutuhkan dorongan untuk meningkatkan perhatian, motivasi, serta bimbingan dalam menggunakan bahasa yang lebih sesuai dan sopan selama kegiatan belajar.

4. Pengamat 4 (Nashirotul Istiqomah)

Nashirotul Istiqomah mengamati anak bernama Kirana. Pada saat kegiatan pembelajaran dimulai, Kirana terlihat sangat bersemangat dan antusias mengikuti arahan guru. Ketika kami memperkenalkan permainan puzzle angka berbentuk kura-kura, Kirana menunjukkan rasa penasaran yang tinggi dan dengan sigap ingin mencoba lebih dulu. Saat bermain puzzle, Kirana mampu mengenali angka dengan baik dan dapat menyusun urutan angka 1–10 tanpa bantuan. Ia juga terlihat teliti dalam memperhatikan bentuk potongan puzzle sebelum menyusunnya. Ketika salah memasang satu bagian, Kirana segera memperbaikinya sendiri tanpa harus diarahkan oleh kami, menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang baik. Selain itu, Kirana tampak senang

Permainan Matematika Puzzle Kura-Kura Untuk Anak Usia Dini

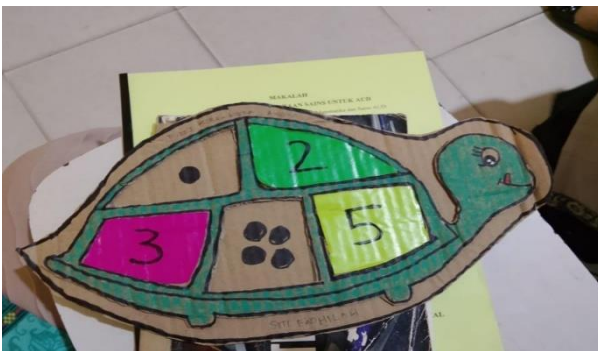
berbagi puzzle dengan teman lain dan bersedia menunggu giliran, sehingga interaksi sosialnya juga berkembang dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa Kirana sudah menguasai beberapa aspek dasar matematika, terutama dalam mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, dan mengelompokkan pola sederhana. Ia memiliki perhatian dan fokus belajar yang baik, serta menunjukkan motivasi dan kemandirian tinggi dalam menyelesaikan permainan. Namun demikian, Kirana tetap membutuhkan tantangan permainan lain yang lebih variatif agar kemampuan matematikanya terus berkembang dan tidak cepat merasa bosan.

D. Hasil Akhir Pengamatan

Tabel 1. Indikator: Mencocokkan Jumlah Bilangan Dan Angka Melalui Puzzle Kura-Kura

No.	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB	Keterangan
1.	Royan			V		BB: Belum Berkembang
2.	Latif		V			MB: Mulai Berkembang
3.	Fauzan	V				BSH: Berkembang Sesuai Harapan
4.	Kirana			V		BSB: Berkembang Sangat Baik



Gambar 1. Puzzle Kura-Kura

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di RA Cahaya Bunda, dapat disimpulkan bahwa ragam permainan matematika sangat berperan dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal angka, menghitung, mengelompokkan, memahami pola, dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Permainan puzzle kura-kura matematika yang digunakan guru terbukti mampu menarik perhatian anak serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa perkembangan setiap anak berbeda-beda. Ada anak yang sudah mampu menyusun angka secara mandiri, ada yang masih membutuhkan arahan, dan ada pula yang membutuhkan motivasi untuk meningkatkan fokus dan kedisiplinan saat kegiatan berlangsung. Namun pada dasarnya, semua anak menunjukkan potensi untuk berkembang apabila diberikan stimulasi yang tepat melalui metode bermain sambil belajar.

Dengan demikian, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran matematika terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus minat belajar anak usia dini, asalkan didukung dengan pendekatan pembelajaran yang kreatif, sabar, dan komunikatif dari guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, Nita. "Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 126–40. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>.
- Eva Dhita Sari, Fitria. "Pengembangan Media Bercerita Untuk Menstimulasi Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A di TKIT Syeikh Abdurrauf Banda Aceh." Skripsi, Banda Aceh: Universitas Bina Bangsa Getsempena, 2021.
- Evans, Makenzie. "Play-based learning in the early childhood mathematics classroom: Culturally sustaining play." *Innovations and Critical Issues in Teaching and Learning* 2, no. 1 (2021).
- Fauziddin, Fauziddin. *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ismail, Ismail. *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media, 2011.

- Mukhlisin, Mukhlisin, dan Kasihani Lestari. "Penerapan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini." *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2023): 47–51. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>.
- Mukhlisin, Mukhlisin, dan Kasihani Lestari. "Penerapan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini." *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2023): 47–51. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1933>.
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Infomedika, 2018.
- Utoyo, Setiyo, dan Irvin Novita Arifin Novita Arifin. *Permainan Matematika Ku (Cara Mudah Dan Menyenangkan Mengajarkan Matematika Sesuai Karakter Dan Gaya Belajar Anak Usia Dini)*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2017.
- Yuliyanty, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara, 2008.