



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 339-348

Vol. 6, No. 1, Juli 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i1.1196

Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Gembira terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini

Iis Jihan Fatimah¹, dan Choiriyah Widyasari²

^{1,2}*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta*

ABSTRAK. *Alat permainan papan gembira adalah papan yang mirip dengan permainan ular tangga, di dalam papan ini terdapat beberapa pertanyaan yang mengembangkan aspek berpikir kritis anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif papan gembira terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Metode penelitian digunakan jenis kuantitatif dengan pendekatan crosssectional. Populasi sebanyak satu kelas kelompok B anak usisa5-6 tahun, sedangkan sampel penelitian diambil seluruhnya sebanyak 16 anak dalam satu kelas dengan teknik analisis data regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh variabel terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dengan papan gembira semacam ular tangga dapat memberikan pengaruh bagi kemampuan berpikir anak secara kritis. Hal-hal menyangkut permainan sangat disukai oleh anak terutama anak dalam masa pertumbuhan usia 5-6 tahun pada subjek penelitian ini. Temuan penelitian memberikan implikasi bagi pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar, yaitu dengan alat permainan edukatif yang sesuai bagi anak, mampu memberikan dampak positif dalam kreativitas dan cara berpikir anak.*

Kata Kunci : *APE; Papan Gembira; Kemampuan; Berpikir Kritis; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *The joyful board game tool is a board similar to the snake and ladder game, in this board there are several questions that develop the child's critical thinking aspect. The purpose of this study is to determine the influence of the joyful board educational game tool on the critical thinking ability of early childhood. The research method was used quantitative type with a crosssectional approach. The population was one class of group B children aged 5-6 years, while the research sample was taken as many as 16 children in one class with a simple linear regression data analysis technique to test the influence of related variables. The results of the study show that educational game tools with joyful boards such as snakes and ladders can have an influence on children's critical thinking skills. Things related to games are very liked by children, especially children in the age growth period of 5-6 years in this research subject. The findings of the study have implications for learning with the play-by-learning method, namely with educational game tools that are suitable for children, able to have a positive impact on children's creativity and way of thinking.*

Keyword : *Joyboard; Ability; Critical Thinking; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah Pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun Rohani agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang Pendidikan berikutnya. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Menurut Sumantri, anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age*, masa ini merupakan masa emas perkembangan anak [1]. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian dan panca indra [2]. Pendidikan anak usia dini memiliki peran sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak [3]. Anak akan cepat menyerap berbagai informasi yang diterima selama bersosialisasi dengan pengalaman dan menyerap segala sesuatu yang dilihat dan didengar oleh anak di dalam otaknya sehingga anak memperoleh pelajaran dari lingkungannya.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Salah satu cara dengan menghadirkan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang minat anak dalam proses pembelajaran [4]. Media merupakan perantara, penghubung, alat, dan sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada penerimanya. Anak usia dini memiliki konsep tersendiri dalam belajar, yaitu dengan belajar sambil bermain. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit [5]. Oleh itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata, karena dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk menunjang penyampaian informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas anak yang interaktif dan aktif, sehingga kegiatan proses pembelajaran di kelas dapat lebih optimal. Jenis media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi media visual, media audio, dan media audiovisual [6]. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, di rancanglah tujuan pembelajaran yang menarik dan optimal. Salah satu media pembelajaran adalah alat permainan edukatif (APE). Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tersebut tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak. Menurut Tedjasaputra, alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan [7]. Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Suryadi, bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan edukatif sangat bermanfaat karena mereka tidak hanya menghibur anak-anak tetapi juga mempromosikan pembelajaran yang aktif dan pengembangan keterampilan yang berharga dalam berbagai aspek kehidupan. Alat permainan edukatif adalah instrumen atau perangkat yang dirancang untuk merangsang proses belajar anak-anak dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan terstruktur. Alat permainan papan edukatif adalah jenis permainan papan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Mereka dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu, mengembangkan keterampilan, atau merangsang pemikiran kritis dan strategis pada pemainnya [8].

Alat permainan papan gembira adalah papan yang mirip dengan permainan ular tangga, di dalam papan ini terdapat beberapa pertanyaan yang mengembangkan aspek berpikir kritis anak [9]. Alat permainan edukatif yang tersedia di PAUD Aisyiyah Pabelan, Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo, menurut pengamatan penulis yang dimiliki dalam satu ruang (indoor) terdapat beberapa macam alat untuk bermain dan belajar yaitu seperti flash card, pohon berhitung, rambu-rambu lalu lintas, lego, puzzle, dan sebagainya. Sedangkan alat permainan edukatif yang tersedia di luar ruangan (outdoor) terdapat bola dunia, ayunan, dan perosotan. Karakteristik penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini antara lain yaitu, dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan serta motorik anak dan membuat anak terlibat secara aktif sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya tersebut dengan bebas dan aktif [10]. Peran guru juga diperlukan yakni untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain atas inisiatifnya sendiri sehingga tidak menghambat kesenangan anak dalam memainkan alat permainan edukatif.

Salah satu aspek pertumbuhan yang menemukan stimulasi serta atensi spesial di PAUD ialah aspek pertumbuhan kognitif [11]. Pertumbuhan kognitif merupakan seluruh proses psikologis yang berkaitan dengan gimana orang menekuni serta memikirkan lingkungannya. Aspek pertumbuhan kognitif sangat berarti dibesarkan pada TK dengan bertujuan meningkatkan keahlian daya pikir anak dalam mencari jalan-jalan pemecahan permasalahan [12]. Perkembangan kognitif, merupakan salah satu aspek yang cukup intensif dikembangkan pada anak usia dini di Indonesia. Hal ini dikarenakan masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa anak yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi dianggap sebagai anak cerdas yang akan berhasil pada kehidupannya kelak [13]. Perkembangan kognitif untuk anak di taman bermain Aisyiyah Pabelan, menurut pengamatan penulis berdasarkan laporan guru di sekolah dalam kelas yang diteliti menurutnya masih cukup baik. Artinya tidak ada anak yang memiliki kebutuhan khusus tertentu, seperti sering teralihkannya perhatiannya saat guru sedang mengajar, sering mengganggu temannya, atau bermain sendiri. Ibrahim, menyatakan bahwa agak sulit mengukur perkembangan kognitif anak usia 1-5 tahun di Indonesia, lebih lanjut dikatakan bahwa selama ini, skrining kuesioner untuk tumbuh kembang anak umumnya diadaptasi dari luar negeri dan masih terlalu kompleks untuk digunakan [14].

Kecerdasan anak tidak hanya diukur dari sisi fungsi otak semata, tetapi juga diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap-tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya anak yang cerdas bukan hanya otaknya yang berkembang cepat, tetapi juga cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek yang lain [15]. Aspek perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menentukan alternatif pemecahan masalah, serta membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikirnya [16]. Fakta di lapangan bahwa kemampuan berpikir anak usia dini dalam hal kognisi, misalnya didapatkan dari melihat dan mengingat suatu objek, yaitu suatu representasi dengan mewujudkan dalam bentuk lambang, baik huruf maupun angka [17]. Sebagaimana hasil penelitian Wardani dan Suryana, menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dalam bentuk “setatak” sangat menarik dan dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun [18].

Penelitian Pahwani dengan media permainan ular tangga menunjukkan bahwa alat permainan edukasi dalam bentuk permainan ular tangga ternyata memiliki pengaruh yang nyata terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 4-5 tahun dalam belajar [19]. Selain itu penelitian lain yang relevan menunjukkan bahwa beberapa hasil penelitian sejenis memberikan kesimpulan yang sama bahwa dengan media permainan untuk anak usia dini dapat menstimulasi cara berpikir dengan lebih baik [20]. Ada beberapa macam bentuk dan jenis papan gembira, seperti ular tangga, papan angka untuk berhitung (flanel/flat), papan huruf (*scrabble*), papan gambar (puzzle), dan sejenisnya. Saat ini peneliti menggunakan papan ular tangga yang direplikasi dari permainan ular tangga yang dibuat peneliti saat pembelajaran. Selain bentuk atau jenis papan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu cara penilaian. Berdasarkan uraian pendahuluan tersebut, maka penulisan artikel laporan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif papan gembira terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini usia 5-6 tahun di taman bermain Aisyiyah Pabelan, Sukoharjo.

METODE

Metode penelitian digunakan jenis kuantitatif analitik dengan pendekatan *cross-sectional* [21] dan penilaian langsung oleh guru. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di Taman Bermain Aisyiyah Pabelan, kecamatan Kartasura, kabupaten Sukoharjo. Waktu penelitian dan pengamatan untuk pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 3 dan 5 Februari 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 kelas B (satu kelas). Sebanyak 16 anak secara keseluruhan dijadikan sampel dengan metode sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket untuk respon orang tua dalam pelaksanaan bermain sambil belajar menggunakan alat permainan papan gembira oleh anak dan penilaian oleh guru saat permainan berlangsung yang dilakukan selama jam belajar.

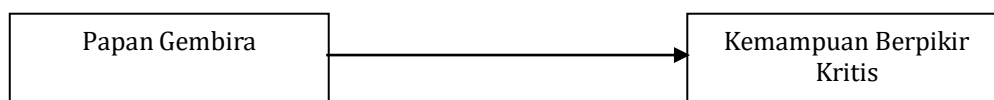
Indikator variabel papan gembira: 1). Membantu pembelajaran karena dapat digunakan sebagai media belajar. 2). Menarik karena bergambar dan berwarna. 3). Berukuran cukup besar sehingga gambar dan tulisan jelas dengan ukuran setiap kotak 30cm x 30cm dan dimensi 5 kotak x 3 baris. 4). Membentuk pola yang dapat digunakan untuk bermain dengan aturan tertentu yaitu setiap anak melempar dadu sebelum melangkah sesuai angka yang ditunjuk dari hasil lemparan dadu. 5). Setiap langkah dalam kotak mengandung nilai-nilai tertentu yang dibuat untuk belajar berhitung dan mengingat bentuk gambar.

Indikator variabel kemampuan berpikir kritis: 1). Mampu berhitung dengan menyebut bilangan, dan mengingat angka sesuai urutan dari kotak di papan yang ditunjukkan sesuai hasil lemparan dadu. 2). Mampu melakukan operasi perhitungan sederhana seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian sesuai kotak yang ditunjuk oleh hasil lemparan dadu. 3). Mampu menyebutkan jenis binatang, buah-buahan, atau tumbuhan dan bunga sebagai gambar di papan sesuai kotak yang ditunjuk oleh hasil lemparan dadu.

Analisis data menggunakan regresi linier sederhana yang terdiri dari analisis deskriptif, dan uji t untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian:

Ho. Tidak ada pengaruh alat permainan edukatif papan gembira terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Pabelan.

Ha. Ada pengaruh alat permainan edukatif papan gembira terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di Tk Aisyiyah Pabelan.



Gambar 1. Hubungan Variabel Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh alat permainan edukatif menggunakan media papan gembira pada penelitian ini diimplementasikan dalam bentuk bermain sambil belajar. Persiapan permainan dimulai sebagai pembelajaran pertama 3 Februari 2025 dan dilanjutkan yang kedua pada 5 Februari 2025 untuk mengumpulkan data angket dan penilaian ceklis dari guru sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pengumpulan Data

NO	NAMA	Nilai Permainan	Nilai Guru
1	Arshila	26	25
2	Aidha	32	32
3	Bryan	46	40
4	Dewi	43	45
5	Hanum	41	30
6	Ibrahim	34	38
7	Kayla	39	41
8	Marchello	45	44
9	Khaila	33	24
10	Keisha	39	36
11	Aisyah	44	37
12	Nafisha	46	44
13	Faiha	42	36
14	Anggi	39	33
15	Reynisa	41	39
16	Alif	48	46
	Rata-rata	39.88	36.88
	Minimum	26	24
	Maksimum	48	46

Tampak pada tabel 1 di atas bahwa rata-rata nilai angket ceklist nilai permainan 39,88, minimal 26, dan maksimal 48. Sedangkan angket ceklist nilai guru rata-rata 36,88, minimal 24, dan maksimal 46. Dimana nilai ceklist permainan merupakan persepsi orang tua terhadap pelaksanaan bermain sambil belajar dengan permainan papan gembira, sedangkan ceklist nilai guru merepresentasikan kemampuan berpikir anak. Semakin tinggi nilai tersebut berarti untuk permainan belajar orang tua anak semakin antusias dan ini dapat mewakili emosi anak dimana orang tua dapat menilai tingkah laku mereka [22]. Demikian juga untuk ceklist nilai guru yang merepresentasikan cara berpikir anak, dimana nilai semakin tinggi juga cara berpikir anak semakin baik.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana didapatkan hasil sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1.580	7.401		0.214	0.834
	Permainan Papan Gembira	0.885	0.184	0.790	4.820	<0.001

a. Dependent Variable: Kemampuan berpikir anak

Berdasarkan tabel 2, di atas tampak bahwa permainan papan gembira dengan hasil t hitung sebesar 4,820 yang menunjukkan $p < 0,001$ dimana ini berarti permainan papan gembira berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir anak. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wahyuni dan Suryana 23, yang memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan bermain memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir anak [23]. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu [24].

Menurut Takwin berpikir kreatif dan kritis anak usia 4-6 tahun diajarkan dalam berbagai macam area seperti seni, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu pengetahuan sosial. Berpikir kritis dan kreatif sangat penting diajarkan ke anak sejak usia dini agar terbinanya proses kreatifnya sejak usia dini [23]. Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014, kemampuan kognitif sebagai salah satu kemampuan dasar dalam kurikulum PAUD memegang peranan strategis. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain [25]. Pada penelitian ini peneliti memilih anak usia 5-6 tahun, sebab anak usia 5-6 tahun lebih matang dalam hal pemikirannya dan sedangkan anak usia 4-5 tahun masih pada tahap mengenalkan saja. Dengan pertimbangan tersebut penelitian ini dilaksanakan dengan subjek anak usia 5-6 tahun.

Dengan demikian, bermain dapat mempengaruhi serta mengembangkan kecerdasan pada anak karena bermain merupakan dunia anak melalui bermain juga dapat mengembangkan segala aspek dapat di stimulus, maka hendaknya kita dalam menstimulus perkembangan anak melalui kegiatan bermain dan permainan edukatif [26]. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menggabungkan latihan mental atau aktivitas otak yang berhubungan dengan daya ingat, kemampuan berpikir, dan argumentasi [27]. Sedangkan pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya dilakukan secara mudah, indah santai dan menyenangkan dengan melibatkan aspek kemampuan sekaligus kehendak anak dengan kata lain melibatkan kondisi psikologis, indera, gerak motorik, dan sebagainya [23].

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dengan papan gembira semacam ular tangga dapat memberikan pengaruh bagi kemampuan berpikir anak secara kritis. Hal-hal menyangkut permainan sangat disukai oleh anak terutama anak dalam masa pertumbuhan usia 5-6 tahun pada subjek penelitian ini. Temuan penelitian memberikan implikasi bagi pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar, yaitu dengan alat permainan edukatif yang sesuai bagi anak, mampu memberikan dampak positif dalam kreatifitas dan cara berpikir anak. Keterbatasan penelitian cukup banyak, namun yang utama yaitu dari jumlah sampel yang kecil karena hanya terdiri dari satu kelas dan terbatas pada usia 5-6 tahun. Pengamatan untuk kesan dan antusias anak dalam bermain menggunakan kuisioner yang ditanyakan (diwakili) kepada orang tua, seperti apa, jadi tidak dinilai secara langsung saat bermain, kemampuan belajar anak masih sangat kurang yaitu hanya dapat menyebut bilangan dan penjumlahan sederhana serta kosa kata yang sangat sedikit untuk mampu mengidentifikasi setiap jenis gambar baik itu binatang, tumbuhan, atau bunga, yang tidak mampu disebutkan secara tepat. Padahal ada beberapa orang tua yang menyediakan atau mbolehkan anak usia 5-6 tahun bermain gadget (smartphone) untuk bermain.

PENGHARGAAN

Terimakasih penulis ucapkan kepada Allah SWT, orang tua, keluarga dan teman-teman yang sudah mendukung saya hingga dapat menyelesaikan artikel tentang “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Papan Gembira Terhadap Berpikir Kritis Anak Usia Dini”. Penulis ingin berterima kasih kepada ibu Choiriyah Widyasari selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan bimbingan, dukungan, serta motivasi. Dan terima kasih kepada Taman Bermain Aisyiyah Pabelan atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan selama penelitian berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- [1] G. K. Khayyirah, S. Sumardi, E. Elan, and G. Gandana, “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Meronce Menggunakan Manik-Manik pada Kelompok B2 di TK Al- Hamid Kecamatan Kawalu Kota Tasikmalaya,” *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 2, no. 2, pp. 150–162, May 2020, doi: 10.17509/jpa.v2i2.24541.
- [2] R. Refranisa and C. Saputra, “Pengembangan Desain Ruang Kelas dalam Upaya Mendukung Tumbuh Kembang Anak Usia Dini,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, p. 406, Nov. 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.3260.
- [3] T. Novela, “Dampak Peran Ayah terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 16–29, Jun. 2019, doi: 10.19109/ra.v3i1.3200.
- [4] A. Arlina, “Perkembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini,” 2020, [Online]. Available: <http://repository.uinsu.ac.id/13993/1/1>. Buku Perkembangan Anak Usia Dini.pdf
- [5] F. Wahyuni and S. M. Azizah, “Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini,” *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [6] R. Yuniar and R. Puspitasari, “Penerapan Pendidikan Cerdas Berkarakter di Merauke (Perspektif Komunikasi),” *al-Iltizam J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 84–107, Jul. 2020, doi: 10.33477/alt.v5i1.1337.
- [7] E. Agustia, “Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini,” *J. Agil*, vol. 1, no. 1, Feb. 2023, doi: 10.56783/ja.v1i1.14.
- [8] Muhammad Akhlis Rizza, Ratna Monasari, Etik Puspitasari, and Kris Witono, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dan Sosialisasi Keselamatan Bermain Outdoor Bagi Paud Bina Cendikia Desa Sidorejo Kabupaten Malang,” *JURPIKAT (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 3, pp. 512–522, Nov. 2021, doi: 10.37339/jurpikat.v2i3.681.
- [9] S. S. Br. Ginting, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Ar-Rahman Medan melalui Pembelajaran Open-Ended Berbasis Brain-Gym,” *AXIOM J. Pendidik. dan Mat.*, vol. 8, no. 1, Jul. 2019, doi: 10.30821/axiom.v8i1.5442.
- [10] U. Hasanah, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro,” *AWLADY J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, p. 20, Mar. 2019, doi: 10.24235/awlad.v5i1.3831.
- [11] M. Fauziddin and M. Mufarizuddin, “Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, p. 162, Dec. 2018, doi: 10.31004/obsesi.v2i2.76.

- [12] C. Chotimah, "Studi Analisis Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Arrohman Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021," IAIN KUDUS, 2021. [Online]. Available: <http://repository.iainkudus.ac.id/6064/>
- [13] S. Tatminingsih, "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 183, Feb. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.130.
- [14] I. J. Fatimah and C. Widyasari, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Gembira terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2025. [Online]. Available: <https://eprints.ums.ac.id/cgi/users/login?target=https%3A%2F%2Feprints.ums.ac.id%2Fid%2Fprint%2F133075>
- [15] N. C. Dewi, "Psikologi Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Madinah J. Stud. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 39–48, Jun. 2015, doi: 10.58518/madinah.v2i1.159.
- [16] M. Dwiredy and Z. Qalbi, "Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar terhadap Perkembangan Kognitif Anak," *Res. Early Child. Educ. Parent.*, vol. 2, no. 1, May 2021, doi: 10.17509/recep.v2i1.31070.
- [17] F. H. Priyono, A. Rahmawati, and A. R. Pudyaningtyas, "Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 4, p. 212, Dec. 2021, doi: 10.20961/kc.v9i4.53280.
- [18] E. K. Wardani and D. Suryana, "Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1790–1798, Oct. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1857.
- [19] D. Pahwani, "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Bangsa Mandiri Kecamatan Labuhan Deli Serdang T.A. 2017/2018," *J. Usia Dini*, vol. 4, no. 1, 2018, doi: 10.24114/jud.v4i1.14636.
- [20] R. W. Astuti, N. Dela Rahmadani, and S. R. Lestari, "Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *MENTARI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, 2024, doi: 10.60155/mentari.v4i2.481.
- [21] S. Sugiyono, *Memahami penelitian kualitatif: dilengkapi contoh proposal dan laporan penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [22] D. D. Cahyono, M. K. Hamda, and E. D. Prahastiwi, "Pikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar," *TAJDID J. Pemikir. Keislam. dan Kemanus.*, vol. 6, no. 1, pp. 37–48, Apr. 2022, doi: 10.52266/tajdid.v6i1.767.
- [23] D. Wahyuni and D. Suryana, "Pengaruh Pembelajaran Sains (Bermain Air) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4049–4072, Aug. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4793.
- [24] R. Ardiana, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, Aug. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.116.
- [25] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [26] H. F. Miranda, "Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar

- Lampung,” UIN Raden Intan Lampung, 2021. [Online]. Available: <https://repository.radenintan.ac.id/15281/>
- [27] M. Aminingtyas and J. Dwi Wardhani, “Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 590–601, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.268.