

---

## Pemilihan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Indah Setianingrum<sup>1</sup>, Avita Febri Hidayana<sup>2</sup>

STAI Ma'arif Magetan<sup>1,2</sup>

indahsetianingrum008@gmail.com<sup>1</sup>

avitafebri@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstract

*Educational play equipment is a type of tool or object for early childhood play, which is used to stimulate aspects of children's development. Choosing educational game tools can stimulate aspects of cognitive development in early childhood. The aim of this research is to describe and obtain a clear picture of how educational game tools are selected for the cognitive development of early childhood at RA Muslimat NU Karangrejo Magetan. This research uses a descriptive qualitative approach. The subjects of this research were teachers at RA Muslimat NU Karangrejo. The aspects used for interviews are the method of selecting APE and the type of APE used.*

*Keywords: Educational Game Tools, Cognitive Development, Early Childhood.*

### Abstrak

Alat Permainan Edukatif merupakan jenis alat atau benda untuk bermain anak usia dini, yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Pemilihan alat permainan edukatif dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan memperoleh secara jelas gambaran tentang bagaimana pemilihan alat permainan edukatif untuk perkembangan kognitif anak usia dini di RA Muslimat NU Karangrejo Magetan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah guru yang ada di RA Muslimat NU Karangrejo. Aspek yang digunakan untuk wawancara adalah cara pemilihan APE dan jenis APE yang digunakan.

**Kata Kunci:** *Alat Permainan Edukatif, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini.*

## Pendahuluan

Pembelajaran untuk anak usia dini yaitu melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas yang dilaksanakan oleh individu yang sifatnya menggembirakan, menyenangkan, serta menimbulkan kenikmatan untuk mencapai perkembangan yang baik untuk fisik, sosial, intelektual, moral serta emosional (Purnama Sigit, 2019). Melalui bermain anak akan merasa gembira dan merasa senang. Bermain dilakukan tanpa paksaan dan akan menimbulkan rasa senang sehingga semua aspek perkembangan dapat dikembangkan. Aspek perkembangan harus dikembangkan sesuai dengan usianya. Disaat anak merasakan senang, pertumbuhan otak anak akan tumbuh dengan maksimal, maka di saat-saat seperti itu pembelajaran dapat di lakukan dengan mudah.

Bermain yang dilakukan anak bisa menggunakan alat dan tanpa alat. Salah satu contoh bermain tanpa alat yaitu permainan dalam lingkaran yang dilakukan oleh (Pahrul & Amalia, 2020) yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Dimana permainan tersebut dilakukan di lapangan terbuka atau *outdoor*. Dari pelaksanaan permainan tersebut didapat peningkatan kognitif anak secara signifikan. Perkembangan kognitif yang berfokus pada daya ingat anak mengingat gaya binatang dan bentuk. Dari penelitian tersebut dinyatakan bahwa permainan yang dilakukan tanpa alat bisa mengembangkan aspek kognitif anak. Walaupun tanpa alat anak bisa mengembangkan perkembangan yang terpenting pendidik memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain.

Anak bermain menggunakan alat yang disebut alat permainan Edukatif (APE). APE dibuat sebagai media pembelajaran serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, membantu peserta didik mengembangkan aspek0aspek perkembangannya (Astini et al., 2019). Tercapainya serta keberhasilan perkembangan anak tidak dapat lepas dari cara guru mengeloa alat permainan untuk anak. Khususnya untuk alat permainan edukatif. Guru harus sebisa mungkin memahami penggunaan APE untuk apa saja dan untuk perkembangan apa saja. Macam-macam APE yang digunakan pendidik dalam pembelajaran, muali dari buatan sendiri ataupun beli, APE berguna dan bermanfaat untuk perkembangan anak. Ada beberapa yang belum sesuai dengan penggunaannya.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui pemahaman guru sebagai konsumen APE, baik dari penggunaannya ataupun dari cara pemilihan APE tersebut, serta bahan dari APE yang sudah dibeli apakah aman digunakan untuk anak atau sebaliknya. Pemilihan mainan untuk anak tidak harus mewah dan mahal, namun mampu mestimulasi berbagai aspek perkembangan anak tepat guna, dan bermanfaat. (Wahyuni et al., 2021). Khususnya pemilihan APE dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Perkembangan kognitif pada anak anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Dari berbagai macam media yang ada, dari yang membeli bahkan membuat sendiri perlu adanya pertimbangan mengenai pemilihan alat permainan edukatif untuk anak. Pemilihan ini bertujuan untuk keamanan serta kesesuaian alat permainan untuk anak usia dini. Pendampingan dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk perkembangan kognitif anak diperuntukkan untuk guru-guru yang ada di RA Muslimat NU Karangrejo.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif ini berupaya untuk memahami fenomena yang ada berkaitan dengan yang dialami oleh subyek penelitian. Contohnya tindakan, persepsi, motivasi, perilaku, dan hal holistik yang dipaparkan dengan cara deskriptif dalam bentuk bahasa dan kata-kata, dilakukan secara ilmiah serta memanfaatkan bermacam-macam metode ilmiah (Moleong, 2017).

Lokasi penelitian dilakukan di RA Muslimat NU Karangrejo, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan. Subyek penelitian ini adalah seluruh guru yang ada di RA Muslimat NU Karangrejo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi sesuai dengan fokus penelitian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu langkah-langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, pemeriksaan kesimpulan serta verifikasi.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Pemilihan Alat Permainan Edukatif**

Masa usia dini adalah masa proses belajar anak dilakukan dan dilaksanakan dengan bermain. Proses belajar anak diterapkan dengan membuat anak nyaman, menggembirakan, menyenangkan. Pada hakikatnya dunia anak dunia yang ceria, hangat, dan gembira. Bermain anak dapat menggunakan sebuah alat yang dinamakan dengan alat permainan edukatif (APE). APE adalah alat yang dirancang untuk anak yang bertujuan menstimulasi aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran atau pendidikannya, baik yang dilaksanakan di rumah ataupun di sekolah (Wahyuni et al., 2021). APE yang berkualitas yang sesuai dengan indikator dan kesesuaian capaian kemampuan anak, memiliki kemudahan dalam penggunaan untuk anak, dan meningkatkan minat untuk bermain.

Manfaat APE untuk anak usia dini diantaranya (Wahyuni et al., 2021) meningkatkan kecerdasan serta memberikan pengalaman belajar untuk anak dengan berbagai macam alat permainan yang menarik dan menyenangkan, membantu menstimulasi sensori dan keterampilan motorik pada anak, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis yang dimiliki oleh anak, anak dapat bereksplorasi menggunakan imajinasinya ketika bermain APE, meningkatkan konsentrasi pada anak, APE juga dapat mengurangi stress pada anak. Manfaat-manfaat tersebut dapat membantu pendidik untuk menggunakan APE dalam pembelajaran. APE juga menarik

peserta didik untuk belajar, dan tidak monoton dalam mengerjakan majalah-majalah.

Selain manfaat dari APE, karakteristik APE juga harus diperhatikan. Karakteristik APE yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Badruzman & Eliyawati, 2007) diantaranya yaitu APE untuk anak bersifat multiguna atau dapat dikatakan bisa digunakan dengan berbagai bentuk, cara, dan untuk tujuan aspek pengembangan, APE harus aman dan tidak berbahaya untuk anak (dibuat dari bahan yang ramah anak, tidak mengandung zat yang berbahaya, dan tidak mengandung racun), APE dapat mendorong aktivitas, serta kreativitas dan menstimulasi aspek daya cipta yang dimiliki oleh anak, APE juga mengandung nilai pendidikan untuk anak usia dini, APE dapat difungsikan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak yang meliputi aspek moral dan nilai agama, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan seni.

Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak merupakan sarana yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, baik dari segi kecerdasan, kreativitas, maupun keterampilan motorik dan sensorik (Nisa et al., n.d.). APE tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain semata, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengaktifkan seluruh pancaindra anak, meliputi indra penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, bahkan dalam beberapa kasus juga indra perasa. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan berbagai indra tersebut, anak belajar mengenali warna, bentuk, tekstur, suara, serta aroma, sehingga memperkaya pengalaman sensoriknya dan membantu perkembangan kognitifnya secara lebih optimal.

Pentingnya penggunaan APE terletak pada kemampuannya menumbuhkan minat belajar anak secara alami. Dengan bermain menggunakan alat yang menarik, anak dapat belajar tanpa tekanan, karena kegiatan bermain dianggap sebagai bagian dari kesehariannya (Jauhari, 2023). APE juga berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis, melatih kesabaran, serta mengembangkan kemampuan sosial saat anak berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, APE menjadi salah satu media yang efektif untuk mengenalkan konsep dasar seperti warna, angka, huruf, bentuk, serta pengenalan lingkungan sekitar secara konkret.

Selain itu, APE tidak harus selalu identik dengan alat permainan yang mahal atau dibeli di toko khusus pendidikan. Justru, APE yang dibuat secara sederhana dari bahan-bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar dapat memberikan manfaat yang sama, bahkan lebih bermakna karena melibatkan kreativitas pendidik maupun orang tua dalam proses pembuatannya (Azizah et al., 2023). Barang bekas seperti botol plastik, kardus, tutup botol, kain perca, dan bahan alam seperti daun, batu, atau biji-bijian dapat diolah menjadi media permainan yang edukatif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual, di mana anak belajar dari lingkungan dan benda-benda nyata yang ada di sekitarnya.

Dengan demikian, penggunaan APE buatan sendiri tidak hanya menghemat biaya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif seperti kepedulian terhadap lingkungan dan kreativitas (Ardiana, 2022). Guru maupun orang tua dapat berkolaborasi dalam menciptakan APE yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Pembuatan APE dari barang bekas dan bahan alam juga memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk belajar tentang konsep daur ulang dan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan bermain anak tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan bagi tumbuh kembang mereka. Hampir semua kemampuan anak dapat menyentuh semua aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. APE yang digunakan dapat membantu perkembangan anak (Soetjiningsih, 2012), sebagai berikut :

1. Aspek fisik, kegiatan yang dapat merangsang serta menunjang pertumbuhan fisik anak, yang terdiri motorik kasar dan motorik halus. Contoh alat yang digunakan dalam pengembangan motorik kasar yaitu bola, mainan yang dapat didorong dan ditarik, sepeda, dll. Contoh alat yang digunakan untuk perkembangan motorik halus yaitu pensil, gunting, balok, dll.
2. Aspek bahasa, melatih anak untuk berbicara, menggunakan kalimat sederhana dan benar. Contoh alat yang digunakan yaitu majalah, buku cerita, buku bergambar, dll.
3. Aspek kognitif, berhubungan dengan pengenalan suara, bentuk, warna, ukuran dll. Contoh alat yang dapat digunakan yaitu boneka, puzzle, pensil warna, dll.
4. Aspek sosial, berhubungan dengan interaksi antara ibu dan anak, masyarakat, dan keluarga. Contoh alat yang dapat digunakan yaitu pasir, tali, bola, dll.

Semua APE yang dapat digunakan dipastikan keamanan dan keselamatan untuk anak. Selain itu, APE juga harus disesuaikan dengan usia anak serta tingkat perkembangannya. Salah satu aspek yang dapat dikembangkan dan penting yaitu aspek perkembangan kognitif. Kognitif merupakan proses berpikir untuk menilai, menghubungkan, dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa (Muhammad Busyro Karim & Siti Herlinah Wifroh, 2014). Potensi kognitif sangat ditentukan pada saat pematangan namun terwujud atau tidaknya tergantung juga dari lingkungan serta kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif ini dibawa sejak lahir atau faktor keturunan yang menentukan perkembangan kecerdasan sampai batas maksimal. Perkembangan otak serta struktur otak anak akan tumbuh terus setelah lahir (Ahmad Susanto, 2011).

Menurut Teori Bruner yang dikutip pada penelitian (Muhammad Busyro Karim & Siti Herlinah Wifroh, 2014) mengatakan bahwa dalam proses evolusi perkembangan manusia, ada 3 bentuk sistem berpikir manusia sesuai kemampuan manusia alam memenuhi dunianya sebagai berikut :

1. *Enactive representation*, membangun kemampuan untuk berpikir melalui pengalaman nyata dan pengalaman empirik.

2. *Leonic representation*, berhubungan dengan kemampuan manusia dalam menyimpan pengalaman empirik dalam ingatan.
3. *Symbolic representation*, berhubungan dengan manusia memahami konsep serta peristiwa yang disajikan melalui bahasa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran, khususnya yang berorientasi pada pengembangan aspek kognitif anak, perlu dirancang secara seimbang dengan memperhatikan aspek perkembangan lainnya, terutama aspek afektif (Salam, 2016)aaa. Hal ini penting karena pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada pencapaian kemampuan berpikir atau penguasaan pengetahuan semata, melainkan juga pada pembentukan sikap, emosi, dan nilai-nilai sosial yang akan menjadi dasar bagi perkembangan kepribadian anak secara utuh. Media pembelajaran yang hanya menekankan pada latihan kognitif, seperti pengenalan angka, huruf, atau pola berpikir logis, berisiko membuat proses belajar menjadi kaku dan kurang bermakna apabila tidak diimbangi dengan stimulasi emosional dan sosial (Falaah, Miftakhul, Nirfadhilah, 2021).

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, aspek kognitif memang berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan dunia sekitar. Namun, perkembangan kognitif yang optimal hanya dapat tercapai apabila anak juga memiliki kesiapan emosional dan motivasi belajar yang baik. Di sinilah aspek afektif memainkan peranan penting, karena menyangkut pembentukan perasaan positif terhadap kegiatan belajar, rasa percaya diri, empati, serta kemampuan mengelola emosi. Media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kedua aspek ini akan mendorong anak belajar dengan penuh semangat, merasa senang, dan berpartisipasi aktif tanpa paksaan (Olisna et al., 2022).

Sebagai contoh, media yang dikembangkan untuk melatih kemampuan berhitung dapat disertai dengan elemen permainan atau cerita yang menyentuh sisi emosional anak, seperti tokoh-tokoh binatang yang lucu atau situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari (Yeni Lestari, 2019). Dengan demikian, anak tidak hanya belajar menghitung secara kognitif, tetapi juga belajar berinteraksi, memahami perasaan, dan membangun hubungan sosial. Proses ini membantu terbentuknya keseimbangan antara kemampuan berpikir (kognitif) dengan kemampuan mengelola perasaan (afektif), yang keduanya sangat dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

Guru memiliki peran strategis dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dari sisi visual dan intelektual, tetapi juga memiliki nilai-nilai afektif yang menumbuhkan karakter positif pada anak. Media yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kegembiraan, serta empati terhadap orang lain akan membuat anak lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, tujuan pendidikan yang bersifat holistik dapat tercapai, yaitu mengembangkan seluruh potensi anak secara seimbang – baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik – sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Oleh karena itu, dalam perencanaan pembelajaran, guru hendaknya tidak memandang media hanya sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana membangun suasana belajar yang hangat, menyenangkan, dan bermakna secara emosional (Wicaksono, 2022). Pendekatan ini selaras dengan prinsip dasar pendidikan anak usia dini, yaitu “belajar melalui bermain” yang menempatkan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan ekspresi emosi sebagai inti dari proses pembelajaran.. Keseimbangan tersebut penting bagi perkembangan jiwa anak. Manfaat media dalam pembelajaran (Muhammad Busyro Karim & Siti Herlinah Wifroh, 2014) diantaranya :

1. Informasi yang disampaikan jelas, konkret, menarik dalam bentuk tulisan maupun lisan.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, serta daya indra.
3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
4. Menimbulkan motivasi dan kegairahan dalam belajar.
5. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan kenyataan dan lingkungan.
6. Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri menurut kemampuannya.
7. Memberikan pengalaman, perangsangan, dan persepsi yang sama untuk siswa.

APE yang digunakan di RA Muslimat NU Karangrejo sudah sangat bervariasi. Guru juga kreatif dalam membuat APE mandiri atau sendiri. APE juga menyesuaikan kebutuhan anak serta usia anak. Disamping itu juga memperhatikan keamanan dan keselamatan untuk anak.

### **APE Untuk Perkembangan Kognitif Anak**

Di RA Muslimat NU Karangrejo, untuk pemilihan APE sangat diperhatikan. APE tidak asal diberikan untuk anak, APE harus benar-benar cocok dan aman untuk anak. Hasil wawancara guru yang diperoleh tentang pemilihan APE yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Wawancara**

No	Aspek	Hasil
1	Cara Pemilihan APE	<p>a. APE disesuaikan dengan usia anak. Guru-guru biasanya memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan usia. Jika tidak sesuai dengan usia anak, anak akan merasa frustrasi karena merasa sulit dan jenuh ketika mudah dimainkan.</p> <p>b. Memperkenalkan alat serta bahan main yang baru agar anak merasa kegiatannya beragam.</p> <p>c. Pemilihan APE terjamin akan keselamatan dan kemanannya</p>

---

2	Jenis APE	<p>Sebagian APE dari pembelian di toko atau dari <i>marketplace</i>. APE kebanyakan dari pembuatan sendiri atau mandiri dari guru-guru. Guru-guru memanfaatkan bahan yang ada disekitar. Misalnya barang bekas dan bahan alam. Contoh barang bekas dan bahan alam sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Barang bekas: kardus bekas, botol bekas, kain perca, kertas bekas, bahan plastik, busa dan spons.</li> <li>b. Bahan alam : batu, daun, bunga, rempah-rempah, ranting, bulu unggas, kerang, tanah liat, biji-bijian, cahaya, sayuran dan buah.</li> </ol>
---	-----------	--

---

Pemilihan APE ini disesuaikan juga dengan tema dalam pembelajaran. Guru mempersiapkan bahan sebelum pembelajaran dimulai (Putri et al., 2022). Tentunya memperhatikannya juga dalam pemilihan bahan untuk digunakan APE. Kesesuaian dengan memperhatikan kebutuhan anak juga sangat penting, apakah APE aman untuk digunakan, bahan dasar pembuatannya apakah aman untuk anak, dan perlu memperhatikan juga kesesuaian usia anak.

Pembelajaran yang diberikan guru untuk anak harus dengan model dan strategi yang menarik, bervariasi, bermakna, dan menantang sesuai dengan dunia anak. Pembelajaran dikemas dalam kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Metode yang digunakan adalah kunci utama dalam keberhasilan kegiatan belajar untuk anak. Penggunaan APE dalam pembelajaran adalah salah satu alternatif untuk peningkatan aspek kognitif (Muhammad Busyro Karim & Siti Herlinah Wifroh, 2014).

Perkembangan kognitif dapat dirangsang atau diberikan stimulasi melalui belajar sambil bermain menggunakan APE. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa kemampuan anak dapat digunakan menggunakan APE sesuai dengan tingkat perkembangan dan dapat menunjang pendidikan untuk mengembangkan kemampuan anak di sekolah (Ica Anggi Cahaya Asari et al., 2023). Untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak memerlukan APE yang menunjang dan cocok digunakan untuk anak.

Hasil observasi penggunaan APE untuk menunjang perkembangan kognitif anak yang dilakukan di RA Muslimat NU Karangrejo sebagai berikut :

1. Pengenalan angka. Kegiatan dilakukan seperti menghitung jumlah batu atau biji-bijian.
2. Menggunakan tumbuhan, seperti daun, batang, bunga, buah, sayuran. Guna untuk pengetahuan anak mengenai tumbuhan.
3. Membuat geometri dari kardus bekas. Dari kardus bekas yang dibentuk menjadi geometri bisa untuk pengenalan geometri pada anak.
4. Pewarna alami seperti kunyit, daun suji untuk pengenalan warna dan pencampuran warna.
5. Puzzle angka dan geometri untuk pengenalan angka dan geometri.
6. Kartu angka digunakan dalam pengenalan angka.

Dari beberapa APE yang digunakan dapat optimal untuk menunjang perkembangan kognitif pada anak. Penggunaan APE yang digunakan oleh

guru kebanyakan dari hasil pembuatan sendiri atau pembuatan mandiri. Anak juga antusias dalam pembelajaran jika kegiatan yang diberikan oleh guru merupakan kegiatan yang baru untuk anak. Anak merasa tertarik dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

## Kesimpulan

APE dirancang sesuai kebutuhan anak serta ditujukan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan. APE adalah salah satu faktor yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran bagi anak. Agar APE dapat bermanfaat dan berfungsi secara optimal, diperlukan guru serta orang tua dalam pemilihan, pemanfaatan, dan pembuatan APE secara mandiri. Guru harus kreatif dan mempunyai inovasi dalam pembuatan APE. Guru dapat memanfaatkan berbagai bahan alam, barang bekas, ataupun bahan lain disekitar sebagai bahan untuk pembuatan APE secara mandiri. Dengan pembuatan APE mandiri dapat dipastikan keselamatan dan keamanan untuk anak.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Kencana.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Azizah, N., Na'imah, N., & Suyadi, S. (2023). Peranan Guru Menangani Sifat Pemalu Anak Melalui Permainan Edukatif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 464–472. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4068>
- Badruzman & Eliyawati, C. (2007). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pistaka Utama.
- Falaah, Miftakhul, Nirfadhilah, I. (2021). Modifikasi perilaku anak usia dini untuk mengatasi temper tantrum pada anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 76. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/28831/15926>
- Ica Anggi Cahaya Asari, I. A. C. A., Mely Susanti, M. S., & Irega Gelly Gera, I. G. G. (2023). Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>
- Jauhari, M. N. (2023). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN METODE MONTESSORI DI SANGGAR BELAJAR ALL KIDS KOTA MADIUN. *Jurnal CHILD KINGDOM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(02), 1–9.

- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Busyro Karim, & Siti Herlinah Wifroh. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 106.
- Nisa, K., Ismayiah, N., & Madura, U. I. (n.d.). *Desain Ruang Kelas PAUD Ramah Anak*. 418–431. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12764>
- Olisna, O. (Olisna), Zannah, M. (Milhatun), Sukma, A. (Auliani), & Aeni, A. N. (Ani). (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I3.2737>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Purnama Sigit. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Putri, R. M., Desmariansi, E., Muzayyanah, M., & Rahayu, E. (2022). Pelatihan Keterampilan Desain Ruangan Kelas Paud Untuk Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Dengan Metode Kaizen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 6(1), 58–64. <https://doi.org/10.36341/jpm.v6i1.2720>
- Salam, A. (2016). *Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik materi Zakat dengan menggunakan metode team quiz pada kelas IV MI NU 26 Pidodowetan tahun pelajaran 2015 ....* <http://eprints.walisongo.ac.id/6218/>
- Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh Kemabang Anak*. Buku Kedokteran EGC.
- Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., & Mirawati, M. (2021). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*. 1–27.
- Wicaksono, N. F. A. (2022). Perancangan Ruang Kelas Ramah Anak : Studi Kasus TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 4(2), 90. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v4i2.1816>
- Yeni Lestari, N. G. A. M. (2019). Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–9. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.731>