

Pengaruh Keberagaman Alat Permainan Edukatif Terhadap Semangat Belajar Anak Usia Dini

Sri Anita Dewi Sinta

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor srianitadewi2@gmail.com

Muhammad Rozali

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Pancor muhamad.rozali@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the influence of the diversity of educational game tools on the enthusiasm for learning of children at the Jatisela Anwaarul Hidayah Islamic Kindergarten. The diversity of educational game tools in early childhood learning is an effort to create learning activities that are fun, interesting, active, and in accordance with children's developmental characteristics. This research uses a descriptive quantitative approach. The research subjects were 18 children. Data collection techniques used observation and documentation. The research instrument consists of an observation sheet on the diversity of educational game tools with 10 indicators and an observation sheet on enthusiasm for learning with seven indicators, namely enthusiasm, attention, activeness, curiosity, courage to try, perseverance, and joy. The assessment uses the categories (ND) Not Yet Developed, (SD) Starting to Develop, (DAE) Developing According to Expectations, and (DVW) Developing Very Well. The observation results show that the diversity of educational game tools received a score of 38 out of a maximum score of 40, or 95%, so it is in the very good category. Of the 18 children, the results of observing enthusiasm for learning showed a total score of 430 out of a maximum score of 504, or 85.32%. A total of 9 children are in the DVW category, and 9 children are in the DAE category. No children were found in the ND category. These results show that there is a positive trend between educational game tool diversity and children's enthusiasm for learning. The use of various educational game tools provides opportunities for children to choose, try, observe, and interact actively in learning activities. However, because the available Educational Game Tool data are single-class observation scores, this research is more appropriately understood as descriptive findings and cannot be used to state the statistical significance of causal relationships.*

Keywords: *diversity, educational game tools, enthusiasm for learning, children, kindergarten*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keberagaman alat permainan edukatif terhadap semangat belajar anak di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela. Keberagaman alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keberagaman Alat Permainan Edukatif dengan 10 indikator dan lembar observasi semangat belajar dengan tujuh indikator, yaitu antusias, perhatian, aktif, rasa ingin tahu, berani mencoba, tekun, dan senang. Penilaian menggunakan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil observasi menunjukkan bahwa keberagaman Alat Permainan Edukatif memperoleh skor 38 dari skor maksimal 40 atau sebesar 95%, sehingga berada pada kategori sangat baik. Dari 18 anak, hasil observasi semangat belajar menunjukkan total skor 430 dari skor maksimal 504 atau sebesar 85,32%. Sebanyak 9 anak berada pada kategori BSB dan 9 anak berada pada kategori BSH. Tidak ditemukan anak dalam kategori BB. Hasil tersebut menunjukkan adanya kecenderungan positif antara keberagaman alat permainan edukatif dengan semangat belajar anak. Penggunaan alat permainan edukatif yang beragam memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, mencoba, mengamati, dan berinteraksi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, karena data Alat Permainan Edukatif yang tersedia merupakan skor observasi kelas tunggal, penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai temuan deskriptif dan belum dapat digunakan untuk menyatakan signifikansi hubungan kausal secara statistik.

Kata kunci: keberagaman ,alat permainan edukatif, semangat belajar, anak, TK.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki peranan penting dalam memberikan dasar bagi perkembangan anak. Pada usia ini, anak berada pada masa perkembangan yang sangat pesat. Anak membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristiknya, yaitu belajar melalui bermain, pengalaman langsung, kegiatan yang menyenangkan, serta penggunaan media yang menarik. Proses pembelajaran pada anak usia dini tidak cukup hanya dilakukan melalui kegiatan verbal atau lembar kerja. Anak membutuhkan media konkret yang dapat disentuh, dilihat, dimainkan, dan digunakan secara langsung. Salah satu media yang dapat digunakan adalah alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang atau dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman belajar sekaligus bermain kepada anak. Alat permainan edukatif dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran secara lebih konkret serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai konsep guna mendapatkan pengalaman langsung. Penelitian Widayati, Safrina, dan Supriyati menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat mendukung pengembangan literasi sains anak melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang aplikatif. (Widayati et al., 2020; Fatimah et al., 2023).

Keberagaman alat permainan edukatif menjadi penting karena setiap anak memiliki karakteristik, minat, kemampuan, dan cara belajar yang berbeda. Alat permainan edukatif yang beragam dapat berupa puzzle, balok, permainan angka, permainan warna, plastisin, alat permainan konstruktif, alat permainan motorik, permainan mencocokkan, permainan peran, dan berbagai media yang dibuat guru dari bahan yang tersedia di lingkungan. (Yanthi et al., 2020; Fitria, 2021).

Penelitian mengenai alat permainan edukatif menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat membantu meningkatkan minat belajar anak. Hefniy dan Harmonis menemukan bahwa penggunaan berbagai media permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap pembelajaran. (Jasiah et al., 2023; Yulianti et al., 2025). Selain itu, penelitian tentang alat permainan edukatif juga menunjukkan manfaatnya terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Fatimah dkk. Menjelaskan bahwa alat permainan edukatif dapat berfungsi sebagai sumber dan media pembelajaran yang membantu guru memberikan stimulasi perkembangan anak. (Fatimah et al., 2023; Suharti et al., 2023)

Pada praktiknya, penggunaan alat permainan edukatif di lembaga PAUD masih menghadapi berbagai permasalahan. Ketersediaan alat yang terbatas, jenis alat yang kurang bervariasi, jumlah alat yang tidak sesuai dengan jumlah anak, serta keterampilan guru dalam menciptakan dan menggunakan alat permainan edukatif menjadi beberapa kendala. Penelitian Hayati, Husnaini, dan Qadafi menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dapat digunakan untuk membuat anak lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, tetapi implementasinya tetap membutuhkan kesiapan guru dan pengelolaan pembelajaran yang baik. (Astini et al., 2019; Baharun et al., 2020; Sum & Awul, 2024).

Semangat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Anak yang memiliki semangat belajar cenderung menunjukkan antusiasme, perhatian, keaktifan, rasa ingin tahu, keberanian mencoba, ketekunan, dan perasaan senang ketika mengikuti kegiatan. (Fadlilah, 2020; Nisa & Sujarwo, 2020).

Berdasarkan observasi awal pada anak di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela, penggunaan berbagai alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung. Anak terlihat memilih alat permainan, mencoba menggunakan alat, berinteraksi dengan teman, menggunakan alat permainan secara bergantian, serta mengikuti kegiatan dengan suasana yang menyenangkan dan penuh semangat

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana tingkat keberagaman alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran anak di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela? (2) Bagaimana tingkat semangat belajar anak ? (3) Apakah terdapat kecenderungan pengaruh positif keberagaman Alat Permainan Edukatif terhadap semangat belajar anak ?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Jenis yang dilakukan dengan data berupa angka dan statistik tanpa uji hipotesis. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan fenomena yang berkaitan dengan pengaruh keberagaman alat permainan edukatif (APE) terhadap semangat belajar anak usia dini. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela sebanyak 18 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi (dilakukan untuk mengetahui keberagaman alat edukatif dan semangat belajar anak) dan dokumentasi (digunakan sebagai data pendukung berupa lembar observasi dan dokumentasi kegiatan pembelajaran).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam observasi terdiri dari dua tabel, yaitu lembar observasi keberagaman alat permainan edukatif dan lembar observasi semangat belajar anak. Pada tabel pertama terdapat 10 indikator yang menilai aspek keberagaman alat permainan, mulai dari jenis, bentuk, warna, ukuran, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan usia anak, keamanan, hingga pengalaman bermain yang beragam. Hasilnya menunjukkan sebagian besar indikator berada pada kategori BSB, sementara beberapa indikator seperti kesempatan anak memilih dan pengalaman bermain yang beragam berada pada kategori BSH. Penilaian menggunakan skala BB = 1, MB = 2, BSH = 3, dan BSB = 4. Pada tabel kedua, observasi semangat belajar mencakup 7 indikator, yaitu antusias, perhatian, aktif, rasa ingin tahu, berani mencoba, tekun, dan senang. Sebagian besar indikator masuk kategori BSB, sedangkan rasa ingin tahu dan ketekunan berada pada kategori BSH. Secara keseluruhan, instrumen ini menunjukkan bahwa keberagaman alat permainan edukatif mendukung semangat belajar anak dengan hasil dominan pada kategori BSB, menandakan kualitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Keberagaman Alat Permainan Edukatif

Berdasarkan lembar observasi keberagaman Alat Permainan Edukatif yang terdiri dari 10 indikator, diperoleh hasil bahwa 8 indikator berada pada kategori BSB dan 2 indikator berada pada kategori BSH, sementara kategori BB dan MB tidak muncul sama sekali. Perhitungan skor menunjukkan bahwa 8 indikator pada kategori BSB menghasilkan skor 32 (8×4), ditambah 2 indikator pada kategori BSH dengan skor 6 (2×3), sehingga total skor mencapai 38 dari skor maksimal 40. Dengan demikian, persentase keberhasilan adalah 95% yang menegaskan bahwa keberagaman Alat Permainan Edukatif berada pada kategori sangat baik dan mampu mendukung kualitas pembelajaran anak secara optimal.

Tabel 3. Skor keberagaman alat permainan edukatif

No	Indikator	Kategori	Skor
1	Jenis Alat Permainan Edukatif beragam	BSB	4
2	Bentuk Alat Permainan Edukatif bervariasi	BSH	3
3	Warna menarik	BSB	4
4	Ukuran sesuai anak	BSB	4
5	Sesuai tujuan pembelajaran	BSB	4
6	Sesuai usia anak	BSB	4
7	Aman digunakan	BSB	4
8	Anak dapat memilih alat permainan edukatif	BSH	3
9	Alat permainan edukatif dapat digunakan secara aktif	BSB	4
10	Memberikan pengalaman bermain yang beragam	BSB	4
Jumlah			38

Berdasarkan hasil observasi, keberagaman Alat Permainan Edukatif di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela menunjukkan persentase 95% sehingga termasuk dalam kategori BSB atau sangat baik. Hal ini menandakan bahwa alat permainan yang tersedia telah memenuhi sebagian besar indikator keberagaman dengan kualitas optimal. Sementara itu, hasil observasi semangat belajar terhadap 18 anak yang dinilai melalui tujuh indikator dengan skala BB = 1, MB = 2, BSH = 3, dan BSB = 4 memperlihatkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme, perhatian, keaktifan, rasa ingin tahu, keberanian mencoba, ketekunan, serta rasa senang dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, keberagaman alat permainan edukatif yang sangat baik berkontribusi positif terhadap semangat belajar anak, sehingga mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Tabel 4. Skor Semangat Belajar 18 Anak

No	Kode Anak	Skor	Rata-rata	Kategori
1	A1	28	4,00	BSB
2	A2	25	3,57	BSB
3	A3	27	3,86	BSB
4	A4	21	3,00	BSH
5	A5	25	3,57	BSB
6	A6	25	3,57	BSB
7	A7	24	3,43	BSH
8	A8	22	3,14	BSH
9	A9	27	3,86	BSB
10	A10	20	2,86	BSH
11	A11	21	3,00	BSH
12	A12	20	2,86	BSH
13	A13	20	2,86	BSH
14	A14	26	3,71	BSB
15	A15	23	3,29	BSH
16	A16	23	3,29	BSH
17	A17	25	3,57	BSB
18	A18	28	4,00	BSB
Jumlah		430		

Berdasarkan hasil perhitungan, tingkat semangat belajar 18 anak yang diamati melalui tujuh indikator mencapai skor aktual 430 dari skor maksimal 504 ($18 \text{ anak} \times 7 \text{ indikator} \times 4$). Persentase yang diperoleh adalah 85,32%, sehingga dapat disimpulkan bahwa semangat belajar anak secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak menunjukkan antusiasme, perhatian, keaktifan, rasa ingin tahu, keberanian mencoba, ketekunan, serta rasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mendukung terciptanya suasana belajar yang positif dan bermakna. Tabel 5. Distribusi Kategori Semangat Belajar

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	0	0%
BSH	9	50%
BSB	9	50%
Jumlah	18	100%

Data hasil observasi menunjukkan bahwa dari 18 anak yang dinilai, sebanyak 9 anak (50%) berada pada kategori BSB dan 9 anak (50%) berada pada kategori BSH, sedangkan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori MB maupun BB. Hal ini menegaskan bahwa seluruh anak memiliki semangat belajar

yang baik hingga sangat baik, dengan distribusi yang seimbang antara kategori BSB dan BSH. Dengan demikian, secara keseluruhan semangat belajar anak di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela dapat dikatakan berada pada tingkat yang positif dan mendukung proses pembelajaran.

Analisis Setiap Indikator Semangat Belajar

Tabel 6. Persentase Setiap Indikator

No	Indikator	BSB	BSH	MB	Rata-rata
1	Antusias	50,00%	50,00%	0%	3,50
2	Perhatian	27,78%	72,22%	0%	3,28
3	Aktif	38,89%	61,11%	0%	3,39
4	Rasa ingin tahu	22,22%	61,11%	16,67%	3,06
5	Berani mencoba	61,11%	38,89%	0%	3,61
6	Tekun	61,11%	38,89%	0%	3,61
7	Senang	44,44%	55,56%	0%	3,44

Berdasarkan tabel observasi, indikator *berani mencoba* dan *tekun* memperoleh rata-rata tertinggi, yaitu 3,61, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak cukup berani menggunakan Alat Permainan Edukatif serta mampu mengikuti kegiatan dengan tekun. Sementara itu, indikator dengan rata-rata terendah adalah *rasa ingin tahu* sebesar 3,06, di mana masih terdapat tiga anak yang berada pada kategori MB. Kondisi ini perlu menjadi perhatian guru dengan cara memberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang rasa ingin tahu anak, menyediakan kesempatan eksplorasi, serta menghadirkan aktivitas yang mendorong anak untuk mengemukakan pertanyaan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberagaman alat permainan edukatif di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95%. Alat permainan edukatif yang tersedia telah memenuhi sebagian besar indikator yang diamati, antara lain jenis yang beragam, warna menarik, ukuran sesuai anak, kesesuaian dengan usia dan tujuan pembelajaran, keamanan, serta pengalaman bermain yang beragam. (Astini et al.,2019;Yanthi et al., 2020;Sum & Awul,2024).

Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan. Anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat menggunakan alat, mencoba berbagai cara, memilih media,dan memperoleh pengalaman melalui bermain. (Fitria, 2021; Ashadi, 2022; Wardani & Suryana, 2021).Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriana yang menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keberagaman media juga dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi. Anak PAUD memiliki rentang perhatian yang masih berkembang sehingga pembelajaran yang hanya menggunakan satu jenis aktivitas dapat membuat anak

mudah kehilangan minat, mudah bosan, dan mudah kehilangan fokus. Penggunaan alat permainan edukatif yang berbeda memberikan variasi pengalaman sehingga anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengeksplorasi. (Jasiah et al., 2023; Yulianti et al., 2025).

Hasil observasi semangat belajar menunjukkan skor 430 dari 504 atau 85,32%. Dari 18 anak, 9 anak berada pada kategori BSB dan 9 anak berada pada kategori BSH. Tidak terdapat anak pada kategori BB maupun MB secara keseluruhan. (Fadlilah, 2020; Nisa & Sujarwo, 2020). Hasil ini memperlihatkan bahwa semangat belajar anak dalam kegiatan pembelajaran berada pada tingkat yang baik. Anak menunjukkan perilaku antusias, perhatian, aktif, berani mencoba, tekun, senang, dan semangat mengikuti kegiatan.

Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Yulianti dkk. Tahun 2025 yang membahas efektivitas alat permainan edukatif terhadap motivasi belajar anak usia dini. Penelitian tersebut menempatkan Alat Permainan Edukatif sebagai salah satu media yang dapat mendukung motivasi belajar dalam pembelajaran PAUD. (Mustika & Suyadi, 2021; Putri et al., 2023). Pada penelitian ini, indikator berani mencoba dan tekun memperoleh nilai tertinggi. Hal ini dapat dikaitkan dengan karakteristik Alat Permainan Edukatif yang memungkinkan anak melakukan aktivitas secara langsung. Anak dapat mencoba, melakukan kesalahan, mengulang permainan, dan mencoba kembali tanpa merasa sedang menjalani kegiatan belajar yang formal. (Fitria, 2021; Wardani & Suryana, 2021).

Alat permainan edukatif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini karena bisa menciptakan kegiatan yang tidak hanya fokus pada satu hal yang monoton yang bisa membuat anak cepat bosan. Penelitian mengenai alat permainan edukatif (sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini) menunjukkan bahwa alat permainan dapat membantu guru memberikan stimulasi perkembangan anak melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak. (Fatimah et al., 2023; Suharti et al., 2023; Pertiwi et al., 2025) Walaupun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Indikator rasa ingin tahu memiliki rata-rata paling rendah dibandingkan dengan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa keberagaman Alat Permainan Edukatif saja belum tentu secara otomatis membuat semua anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Di sinilah peran guru sangat dibutuhkan, anak hendaknya dikasi pertanyaan-pertanyaan pemantik yang bisa merangsang rasa ingin tahu anak.

Penelitian terbaru mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif juga menekankan bahwa keberhasilan Alat Permainan Edukatif tidak hanya ditentukan oleh banyaknya jenis alat permainan, tetapi juga oleh peran guru dan bagaimana Alat Permainan Edukatif diintegrasikan ke dalam pembelajaran. (Shaleha & Nisa, 2024). Dengan demikian, keberagaman Alat Permainan Edukatif sebaiknya tidak dimaknai sebagai semakin banyak alat semakin baik, tetapi sebagai ketersediaan berbagai jenis alat yang tepat, aman, menarik, sesuai usia, sesuai tujuan pembelajaran, dan dapat digunakan secara aktif oleh anak. (Utami et al., 2023; Pertiwi et al., 2025)

Interpretasi Pengaruh Keberagaman Alat Permainan Edukatif terhadap Semangat Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, keberagaman Alat Permainan Edukatif di TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela memperoleh skor 95% yang termasuk kategori sangat baik (BSB), sedangkan semangat belajar anak mencapai 85,32% dengan distribusi 50% anak berada pada kategori BSB dan 50% lainnya pada kategori BSH. Data ini menunjukkan kecenderungan positif bahwa kondisi keberagaman alat permainan yang sangat baik mampu mendukung semangat belajar anak pada tingkat tinggi. Hal tersebut tercermin dari indikator berani mencoba dan tekun yang memperoleh rata-rata tertinggi, menandakan anak cukup berani menggunakan alat permainan edukatif serta mampu mengikuti kegiatan dengan konsisten. Meskipun indikator rasa ingin tahu masih berada pada rata-rata terendah, kondisi ini dapat menjadi perhatian guru untuk memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik, kesempatan eksplorasi, dan aktivitas yang mendorong anak mengemukakan pertanyaan. Dengan demikian, keberagaman alat permainan edukatif yang berkualitas terbukti berkontribusi positif terhadap semangat belajar anak, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh keberagaman alat permainan edukatif terhadap semangat belajar anak usia TK Islam Anwaarul Hidayah Jatisela, dapat disimpulkan bahwa keberagaman alat permainan memperoleh skor 38 dari 40 atau 95% sehingga berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan semangat belajar 18 anak mencapai skor 430 dari 504 atau 85,32%. Dari total anak, 9 anak (50%) berada pada kategori BSB dan 9 anak (50%) berada pada kategori BSH, tanpa ada yang masuk kategori BB maupun MB. Indikator semangat belajar dengan rata-rata tertinggi adalah berani mencoba dan tekun (3,61), sedangkan indikator terendah adalah rasa ingin tahu (3,06), sehingga aspek ini masih perlu stimulasi lebih lanjut. Secara deskriptif, terdapat kecenderungan positif bahwa keberagaman alat permainan yang menarik, aman, sesuai usia, dan sesuai tujuan pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar anak, meski penelitian ini belum membuktikan signifikansi pengaruh secara statistik.

DAFTAR R PUSTAKA

- Ashadi, F. (2022). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- 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>
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan alat permainan edukatif berbahan limbah dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>

- Fadlilah, A. N. (2020). Strategi menghidupkan motivasi belajar anak usia dini selama pandemi COVID-19 melalui publikasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 373–384. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580–589.
- Fitria, R. A. (2021). Pengaruh alat permainan edukatif tangram dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1–6. [c](#)
- Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika penggunaan alat permainan edukatif pada pembelajaran di PAUD Al-Jihadul dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Hefniy, H., & Harmonis, M. (2020). Alat permainan edukasi untuk meningkatkan minat belajar PAI pada anak usia dini. *Managere: Indonesian Journal of Educational Management*, 2(1), 109–122.
- Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, I. P. A. D. (2023). Media kartu bergambar untuk anak usia dini: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7149–7157. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2021). Pengaruh alat permainan edukatif kartu bergambar terhadap moral dan agama anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas komunikasi guru terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229–240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>
- Pertiwi, R. P., Satriana, M., & Agustriana, N. (2025). Efektivitas alat permainan edukatif meja edukasi dalam pengembangan bahasa ekspresif anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 459–472. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1258>
- Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui permainan edukatif papan telur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7181–7190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5625>
- Shaleha, K., & Nisa, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan minat belajar pada anak di RA Al Mahabbah. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.51544/sentra.v3i2.5228>
- Suharti, S., Purnomo, M. E., & Karoma, K. (2023). Multimedia pembelajaran permainan edukatif untuk mengembangkan aspek nilai agama dan moral

- anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7851–7862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5876>
- Sum, T. A., & Awul, K. (2024). Dampak kompetensi pedagogis terhadap pemahaman penggunaan alat permainan edukatif di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1167–1173. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.5928>
- Utami, D. T., Yunita, Y., Alucyana, A., Novitasari, Y., Fadillah, S., Putri, A. A., & Sameto, M. B. (2023). Impresi permainan edukatif atas kecerdasan spiritual untuk putra-putri rentang usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4975–4996. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4767>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis pengembangan literasi sains anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654–664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan limbah bahan tekstil menjadi alat permainan edukatif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 26–35. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.363>
- Yulianti, W., Artati, Y., Hajar, S., & Ichwanty Sabir, R. (2025). Efektivitas alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar terhadap motivasi belajar pada pembelajaran pendidikan anak usia dini di TK Handayani Palampang. *Journal of Education Sciences: Foundation & Application*, 4(1), 13–24.