

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Adventure Untuk Anak Usia Dini

Reni Sulistina¹, Afidatur Rosyidah², Afifah Nurhalizah³, Fiki Nabilatu Sausan⁴,
Nanda Pratiwi Wijayana⁵

¹UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung,

^{2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

¹reni.rjm@gmail.com

ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas penting bagi anak usia dini yang berperan dalam mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif (APE) Maze Adventure sebagai solusi inovatif yang mendukung kebutuhan perkembangan anak usia dini. Maze Adventure dirancang dengan konsep permainan labirin yang dimodifikasi agar lebih aman, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Maze Adventure, yang terbuat dari kayu jati belanda, memiliki keunggulan dalam hal keamanan, daya tahan, dan daya tarik visual. Dengan ukuran 45x45 cm, alat ini dirancang untuk dimainkan secara kelompok, sehingga tidak hanya mendukung perkembangan motorik halus, tetapi juga membantu meningkatkan aspek sosial-emosional anak. Elemen gambar hewan dan habitatnya dirancang untuk merangsang daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berpikir logis. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa alat ini mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan motivasi bermain, meskipun masih perlu pengembangan lebih lanjut dalam aspek variasi permainan dan sistem penyimpanannya.

Kata Kunci: Alat permainan edukatif, Maze adventure, Anak usia dini.

ABSTRACT

Play is an important activity for early childhood that plays a role in supporting motor, cognitive, and social-emotional development. This research aims to develop an educational game tool (APE) Maze Adventure as an innovative solution that supports early childhood development needs. Maze Adventure is designed with a modified maze game concept to make it safer, more interesting, and suitable for their needs. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that Maze Adventure, which

is made of Dutch teak wood, has advantages in terms of safety, durability, and visual appeal. With a size of 45x45 cm, it is designed to be played in groups, so it not only supports fine motor development, but also helps improve children's social-emotional aspects. The picture elements of animals and their habitats are designed to stimulate memory, concentration, and logical thinking skills. Field trials showed that this tool was able to attract children's attention and increase motivation to play, although it still needs further development in terms of game variations and storage systems.

Key Word: Educational play tools, Maze Adventure, Early childhood.

Pendahuluan

Kegiatan bermain merupakan dunia anak. Hal ini karena melalui bermain anak usia dini belajar dan memahami dunia di sekitar mereka (Rahma, 2017). Teori Piaget menjelaskan bahwa pengalaman bermain sangat penting untuk membantu anak memahami konsep dasar seperti sebab-akibat, bentuk, dan ruang (Ibda, 2015). Dalam kegiatan bermain usia dini anak memerlukan alat permainan edukatif dalam rangka mengembangkan kemampuannya, berdasarkan apa yang dilihat dan dialami pada kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar anak (Wulantaka, 2020). Bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang tepat dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak (Zahra & Siregar, 2024). Ketika kebahagiaan anak terpenuhi maka akan berdampak positif terhadap pertumbuhan otak dan kemampuan belajar mereka. Penelitian menunjukkan bahwa ketika anak merasa bahagia, perkembangan emosional dan sosial mereka meningkat, yang pada gilirannya dapat memfasilitasi proses belajar di tahap selanjutnya (Hanna Rahmatul Wahidah, 2023).

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini, yang berada pada fase kritis untuk membentuk dasar perkembangan fisik motorik, sosial emosional, dan kognitif (Harianja et al., 2023). Pada tahap ini, anak akan belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, baik secara sosial maupun fisik. Salah satu cara efektif untuk mendukung fase kritis tersebut melalui alat permainan edukatif. Alat permainan yang dirancang dengan baik dapat merangsang perkembangan fisik motorik seperti koordinasi tangan-mata, serta mendorong anak untuk bergerak aktif

untuk eksplorasi. Secara kognitif, alat permainan edukatif yang melibatkan pemecahan masalah, strategi, dan berpikir kritis dapat memperkaya perkembangan intelektual anak (Kurnia et al., 2022).

Dalam konteks tersebut, pengembangan alat permainan edukatif Maze Adventure yang menjadi relevan karena terinspirasi dari permainan labirin yang ada di pasaran dan berpotensi mendorong anak untuk berlatih berpikir logis, merencanakan langkah-langkah, dan meningkatkan daya ingat serta konsentrasi (Rahmadhani & Surbakti, 2022). Selain itu, permainan labirin juga dapat memicu kreativitas dan kemampuan menyusun strategi yang secara menyenangkan bagi anak usia dini. Banyak penelitian menyebutkan bahwa permainan edukatif labirin dapat meningkatkan keterampilan sosial karena memberikan kesempatan bagi anak usia dini belajar kolaborasi dan komunikasi. Maka dari itu, pemanfaatan dan pengembangan permainan edukatif Maze Adventure sangat penting untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak (Anisa Mar'atu Soleha, 2018).

Meskipun ada banyak produk alat permainan edukatif yang tersedia di pasaran, banyak yang masih belum optimal dalam mendukung kebutuhan perkembangan anak usia dini (St. Maria Ulfah, Aris Munandar, 2024). Masalah umum yang dihadapi mencakup ukuran alat permainan yang tidak fleksibel. Alat permainan sering kali tidak dapat disesuaikan dengan postur tubuh atau ruang bermain anak yang beragam (Natsir, 2022). Selain itu, banyak permainan yang dibuat dari bahan yang kurang aman, seperti plastik yang rapuh atau berujung tajam, yang dapat membahayakan keselamatan anak. Ada juga kendala dalam desain permainan yang sering kali monoton dan kurang menantang sehingga anak cepat merasa bosan dan tidak mendapatkan pengalaman bermain yang kaya akan stimulasi (Nurfadilah et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan utama dari penelitian ini yaitu mengembangkan alat permainan edukatif Maze Adventure yang merupakan hasil modifikasi dari alat permainan edukatif labirin, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini dan memiliki tampilan yang lebih inovatif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menciptakan alat permainan yang aman dengan menggunakan bahan berkualitas tinggi namun tetap terjangkau, serta memiliki desain yang mampu menarik minat anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) dengan tujuan mengembangkan produk yang relevan dan dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini mencakup analisis kebutuhan serta pengujian untuk menilai efektivitas produk sehingga dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat. Proses penelitian mengikuti model pengembangan *Instructional Design* (Desain Pembelajaran) berbasis ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil dan Pembahasan

Permainan Maze Adventure ini terinspirasi dari permainan maze atau labirin yang sudah ada di pasaran. Produk awal dari maze ini berupa permainan mencari jejak dengan jalur-jalur yang berliku, dimana pemain akan mendapat tantangan untuk menemukan jalan keluar yang tepat (K.J. Nengsi, M. Haryono, 2022). Dalam permainan labirin ini, pemain diharapkan mampu mengikuti petunjuk yang terdapat dalam kolom permainan untuk mencapai tujuan akhir. Permainan labirini dirancang untuk mengasah pemahaman anak usia dini sebagai pemain mengenai ruang, lokasi, dan jalur yang ada dalam labirin tersebut (Anggil Viantini Kuswanto dan Suyadi, 2020).

Modifikasi dari permainan labirin menghasilkan Maze Adventure. Dimana permainan ini dibuat dengan ukuran yang lebih besar yaitu 45x45 cm dengan maksud agar anak dapat bermain dengan nyaman dan leluasa. Bahan yang digunakan adalah kayu jati belanda. Alasan memilih kayu jati belanda karena bobotnya yang ringan, bentung seratnya yang indah, tahan lama dan tidak mudah rusak, serta memiliki harga yang terjangkau (Jessica Susanto, Cok Gede, dan Purnama Tedjokoesoemo, 2017). Bagian pinggir dari Maze Adventure dibuat tumpul untuk mengurangi resiko tergores saat bermain sehingga aman untuk anak (Muhammad Hasbi, 2021). Ada tiga hewan yang terdapat dalam permainan Maze Adventure diantaranya sapi, burung, dan ikan, dimana masing-masing dari hewan tersebut memiliki tempat habitan yang berbeda-beda. Ada yang di air, darat, dan udara. Maka anak nantinya diminta untuk mencari jalan yang sesuai bagi hewan-hewan tersebut sampai menemukan habitatnya. Maze Adventure ini dapat dimainkan 3 anak sekaligus sehingga mereka

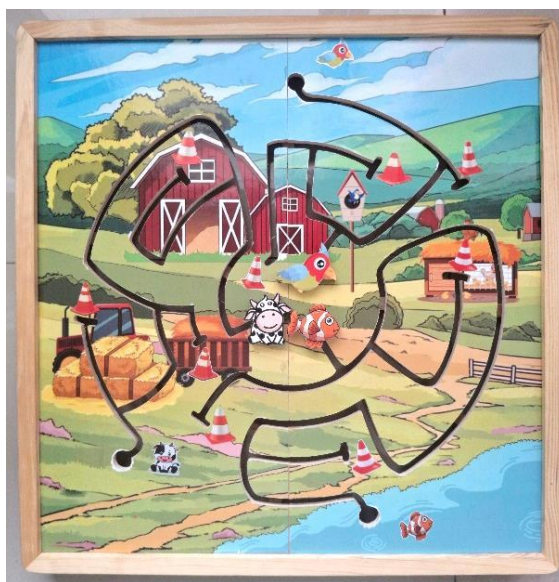
dapat bermain sambil berinteraksi dengan teman sebayanya. Gambar hewan dan pemandangan pada papan maze adventure ini dibuat menggunakan stiker tahan air dan jenis kertas yang tidak berbahaya untuk anak. Gambar juga didesain semenarik mungkin dengan memilih warna-warna yang cerah.

Tujuan utama dari permainan maze ini untuk membantu anak-anak belajar menyelesaikan masalah sederhana yang disajikan dalam alat permainan (Sri Wahyu, dan Jamiludin Usman, 2020). Dengan bentuk karakter hewan dan pemandangan yang menarik, permainan ini dirancang untuk menarik perhatian anak dalam waktu tertentu sembari melatih mencari solusi dari tantangan yang ada pada alat permainan edukatif Maze Adventure. Dalam proses pengembangannya, produk Maze Adventure memerlukan beberapa tahapan. Tahapan pertama dimulai dengan melakukan analisis lapangan untuk mengenali kebutuhan anak pada rentan usia 4-5 tahun, khususnya dalam memahami warna, bentuk dan konsep dasar tentang lingkungan (Aghnaita, 2014). Selain observasi, peneliti juga melakukan analisis literatur yang berkaitan dengan stimulasi perkembangan anak usia dini serta bagaimana menghadirkan alat permainan edukatif yang aman dan dapat digunakan dalam jangka panjang.



Gambar 1. Desain Produk

Tahapan kedua yaitu perancangan produk dengan membuat desain menggunakan aplikasi Ibis Paint (Azizah, 2024). Desain dibuat sejelasa mungkin termasuk ukuran dan warna produk. Setelah pembuatan desain selesai, peneliti mengkonsultasikan desain produk kepada validator yang ahli pada bidang pendidikan anak usia dini untuk mengetahui apakah produk tersebut layak untuk anak atau masih perlu perbaikan. Jika produk sudah memenuhi standarisasi APE, peneliti mulai membuat produk dengan memperhatikan keamanan bahan dan dengan penyesuaian anggaran yang tersedia.



Gambar 1. Produk Jadi

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dimana pada tahap ini peneliti mulai membuat produk sesuai dengan perencanaan sebelumnya yang sudah ditentukan. Dalam proses pengembangan, peneliti menggunakan kayu jati belanda sebagai bahan utamanya, dengan alasan bobotnya yang ringan, tidak mudah rusak, harga terjangkau, serta bentuk seratnya yang indah. Dalam permainan tersebut terdapat gambar pemandangan yang didalamnya mencakup tiga habitat hewan yang berbeda (darat, air, udara). Selain itu juga terdapat tiga hewan yang terdiri dari sapi, ikan, dan burung yang masing-masing habitatnya berbeda.



Gambar 3. Uji coba produk

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, produk sudah selesai dibuat dan diuji kelayakannya. Selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan, yaitu dengan mengujikan produk tersebut kepada anak-anak dengan melibatkan aspek motivasi belajar, aspek daya tarik visual, serta aspek kemudahan penggunaan. Tahapan yang kelima atau terakhir yaitu penilaian atau evaluasi. Dalam tahap ini dilakukan pengolahan terhadap hasil evaluasi dan penarikan kesimpulan. Mengacu pada hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan Maze Adventure layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di lingkungan rumah maupun sekolah (Andi Rustandi dan Rismayanti, 2021).

Hasil pengembangan alat permainan edukatif Maze Adventure melalui uji coba lapangan menunjukkan bahwa alat ini memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan produk serupa yang telah tersedia di pasaran. Maze Adventure dapat menjadi solusi bagi orang tua dan pendidik dalam menyediakan alat permainan edukatif yang efektif untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Kayu jati belanda atau pinus dipilih sebagai bahan utama karena memiliki warna dasar yang cerah, serat kayu yang halus, serta garis teras yang tampak jelas (Elke Santa Amesha and Winta Adhitia Guspara,

2022). Selain tampilannya yang menarik, kayu jati belanda juga memiliki keunggulan berupa daya tahan terhadap benturan (*anti-shock*), bobot yang ringan, harga yang lebih ekonomis dibandingkan kayu keras lainnya, serta sifatnya yang tahan terhadap serangan rayap (Jessica Sutanto, 2017). Sehingga alat permainan Maze Adventure dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan aman ketika dimainkan anak usia dini. Penggunaan warna cerah pada gambar permukaan Maze Adventure mampu menarik perhatian anak usia dini. Warna-warna cerah diketahui memiliki dampak positif secara psikologis terhadap mental dan emosional anak, seperti memunculkan rasa ceria dan optimis. Selain itu, warna cerah juga dapat meningkatkan semangat, menciptakan kesan bersahabat, serta memperkuat rasa percaya diri pada anak. (Farida Mayar, 2023).

Alat permainan edukatif Maze Adventure dirancang untuk membantu anak melatih otot-otot kecil, seperti keterampilan menggerakkan jari-jari dan pergelangan tangan dengan tepat, sehingga dapat mendukung stimulasi perkembangan motorik halus pada anak usia dini (Anisa Mar'atu Soleha, 2018). Maze Adventure dirancang untuk menantang anak usia dini dalam memecahkan masalah dengan cara yang menyenangkan. Anak usia dini diminta untuk membawa ketiga hewan ke tempat habitatnya yang sesuai dengan melewati beberapa pilihan jalur berliku. Melalui tantangan tersebut anak usia dini belajar untuk berpikir kritis dan mencari solusi atas tantangan yang dihadapi (Audia Sianipar, 2022). Saat memainkan alat permainan edukatif Maze Adventure, anak usia dini membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi. Oleh karena itu, alat permainan ini dapat berkontribusi dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini (Purnawati et al., 2022). Dengan ukuran 45 x 45cm membuat alat permainan Maze Adventure dapat dimainkan secara berkelompok yang tentunya memungkinkan anak usia dini berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga membantu anak usia dini belajar berbagi, bekerja sama, dan mengerti perspektif orang lain yang merupakan bagian dari aspek perkembangan sosial-emosial (Rakhmawati, 2022). Saat memainkan Maze adventure, anak usia dini harus melewati berbagai level dan kondisi yang unik. Hal ini memicu daya imajinasinya dan membuat mereka eksplor berbagai situasi, yang membantu dalam pengembangan kemampuan beradaptasi dan resiliensi (Farida Mayar, 2023).

Dalam pengembangan alat permainan edukatif Maze Adventure tentunya tidak lepas dari kekurangan yang ada. Produk perlu dikembangkan lebih lanjut dengan

menambahkan variasi Maze yang dapat diganti dan terdapat beberapa level, sehingga jika dipakai dalam jangka waktu panjang dapat mencegah kebosanan pada anak usia dini. Ukuran fisik dari alat permainan edukatif Maze Adventure yang besar memerlukan tempat penyimpanan yang luas, maka kedepannya dapat dimodifikasi agar lebih ringkas dalam penyimpanan. Penambahan elemen interaktif seperti suara atau lampu juga belum tersedia. Meskipun masih memiliki beberapa kekurangan alat permainan edukatif Maze Adventure menunjukkan potensi besar untuk digunakan pada lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah anak usia dini. Pengembangan lebih lanjut di masa depan diharapkan dapat mengatasi kekurangan tersebut, sehingga alat permainan edukatif Maze Adventure dapat menjadi alat permainan edukatif yang lebih inovatif, serbaguna, dan memberikan dampak yang lebih luas pada tumbuh kembang anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif Maze Adventure dengan metode *Research and Development* (R&D), dapat disimpulkan bahwa alat ini berhasil dikembangkan melalui tahapan analisis lapangan, perancangan produk, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi. Proses tersebut menghasilkan produk yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini.

Sesuai hasil dari uji coba produk menunjukkan bahwa Maze Adventure memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Sangat di terima oleh anak-anak dan pengajar. Hal tersebut menunjukan bahwa produk layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Maze adventure didesain dengan melibatkan aspek motivasi belajar, aspek daya tarik visual, serta aspek kemudahan penggunaan namun tetap memiliki beberapa kekurangan seperti variasi elemen interaktif dan keringkasan penyimpanan sehingga pengembangan lebih lanjut di masa depan dapat direalisasikan.

Uji coba produk menunjukkan bahwa Maze Adventure dapat membantu anak usia dini mengembangkan keterampilan motorik halus, kemampuan kognitif, dan kemampuan pemecahan masalah. Respon positif dari pendidik dan peserta didik menegaskan bahwa produk ini dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat. Dengan demikian, alat permainan edukatif Maze Adventure dapat

dijadikan salah satu inovasi media pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Anisa Mar'atu Soleha, et al. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Maze Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 175–186. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24543>
- Audia Sianipar, et al. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210–223. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559>
- Azizah, L. N. (2024). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile Ibis Paint X Menggunakan System Usability Scale (Sus). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1), 289–294. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3726>
- Elke Santa Amesha and Winta Adhithia Guspara. (2022). Penggunaan Dowel pada Kayu Jati Belanda sebagai Penyambung dalam Rak Sepatu. *SERENADE : Seminar on Research and Innovation of Art and Design*, 1, 57–61. <https://doi.org/10.21460/serenade.v1i1.13>
- Farida Mayar, et al. (2023). Analisis Kegiatan Finger Painting terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6033–6040. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.3756>
- Hanna Rahmatul Wahidah, et al. (2023). Prediksi Hubungan Sosial dan Temperamen Terhadap Kebahagiaan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 618–628. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3991>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Jessica Sutanto, et al. (2017). Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). *Jurnal Intra*, 15(1), 26–34. <https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>
- K.J. Nengsi, M. Haryono, and R. P. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Kelompok B. *Early Child Research and Practice*, 3(2), 15–18.

- http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/12.1.01.11.0501P.pdf
- Kurnia, R., Nurialistiawati, M., Syamsuardi, & Herman. (2022). Pengaruh Permainan Mencari Jejak (Maze) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 10(4), 291–301.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. IAIN Parepare Nusantara Press. [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3755>
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri1. Rahma D. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(10), 212143.
- Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini Melalui Permainan Montessori. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5079–5090. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1894>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- St. Maria Ulfah, Aris Munandar, dan A. A. (2024). Desain Model Permainan Kreatif Tradisional Ramah Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 247–260. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.13075>
- Wulantaka, I. D. S. dan N. N. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Atribut dan Organisasi. *PAUDIA*, 9(1), 105. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/download/5783/3239>
- Zahra, A., & Siregar, S. D. (2024). Peran Permainan Edukatif Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Di Tk Aba. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 486–498.