



The Use of Damdaman Educational Play Tools to Develop Logical Thinking Skills in Children at TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan

Erdilla Ani Setianingsih¹, Sunimaryanti², Lesis Andre³, Widia Siska⁴

* erdillaani@gmail.com

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STITNU Sakinah Dharmasraya, Dharmasraya, Indonesia

^{2,3,4} STITNU Sakinah Dharmasraya, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRAK

The research problem focuses on the use of the educational game tool damdaman to enhance children's logical thinking skills, which were previously at the "emerging" stage. The objective of the research is to analyze how the damdaman educational game helps in developing children's logical thinking. This descriptive qualitative research was conducted at TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan over two sessions from Monday, April 14, 2025, to Tuesday, April 15, 2025. Data collection instruments included observation sheets, interviews, and documentation. Primary data sources included 11 group B children, 2 teachers, and a set of damdaman game media. Secondary data consisted of game scores, logical thinking development assessments, and information from the school principal. Data validity was ensured through triangulation. The results show that using damdaman significantly improved the children's logical thinking. (1) The use of the damdaman educational tool aligned with the expected indicators. (2) Across 8 indicators, the game proved effective in enhancing logical thinking. The majority of children reached the "very good" development category (60.8%), and none remained in the "not yet developed" category by the third observation. The game supported logical reasoning, fine motor skills, and cooperative play in an engaging way. Continued collaboration between teachers and parents is essential to sustain and evenly distribute this progress. (3) The game fostered skills such as recognizing patterns, sequencing, and planning. The "not yet developed" category decreased to 0%, while "developing as expected" and "very well developed" increased to 64.1%. at Conclusion The damdaman educational game is an effective tool to develop logical thinking skills in early childhood.

Keywords: Damdaman, educational game, logical thinking, early childhood

PENDAHULUAN

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana bermain yang dirancang secara khusus untuk mendukung perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek seperti kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, serta kreativitas. APE tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan merangsang berbagai potensi anak. Farah dkk. (2024:3) menyebutkan bahwa APE yang sesuai dengan kebutuhan anak memiliki peran penting dalam menunjang enam aspek perkembangan utama. Selain itu, APE juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir, kreativitas, dan kemampuan sosial anak secara menyeluruh.



Penggunaan APE memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kemampuan berpikir logis, memperkuat motorik halus dan kasar, mendorong kreativitas, dan membangun keterampilan sosial anak (Andriani, 2024:34). Namun, terdapat juga kekurangan seperti keterbatasan akses karena biaya, potensi ketergantungan anak terhadap alat, kesulitan implementasi, dan keterbatasan fungsi alat itu sendiri (Syahreni dkk., 2024:617). Oleh karena itu, pemanfaatan APE perlu mempertimbangkan kesesuaian usia dan tahap perkembangan anak, serta didampingi oleh pendidik atau orang tua yang memahami cara penggunaan yang tepat.

Model APE dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi dan bahan pembuatannya. Dari segi fungsi, APE dibedakan menjadi alat untuk pengembangan kognitif (seperti puzzle dan balok susun), motorik (alat tarik-dorong, balok kayu), serta kreativitas (seperti playdough dan alat menggambar). Sedangkan berdasarkan bahan, APE dapat dibuat dari bahan alami (kayuan, biji-bijian) maupun sintesis (plastik dan elektronik), yang masing-masing memiliki keunggulan tersendiri (Hatta, 2021:5). Pemilihan APE yang tepat secara signifikan dapat menunjang tumbuh kembang anak secara holistik dan menyeluruh.

Permainan Damdaman merupakan alat permainan tradisional yang berfungsi sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pendidikan anak usia dini. Permainan ini mengasah kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta interaksi sosial anak melalui mekanisme permainan strategi dua pemain yang sederhana dan menyenangkan (Salsabila & Handayani, 2022:59). Fungsi utamanya mencakup pengembangan logika, konsentrasi, kemampuan sosial, dan pengenalan matematika dasar, menjadikannya media edukatif yang holistik dan relevan bagi perkembangan anak (Rahmawati, 2021:67; Suryadi, 2023:79; Susanto, 2023:90).

Kelebihan APE Damdaman terletak pada kemampuannya dalam mengembangkan **berpikir logis dan strategis**, kemampuan analisis dan prediksi, konsentrasi, serta pemahaman awal konsep matematika (Suryani, 2022:48; Handayani, 2023:75). Selain itu, permainan ini juga meningkatkan keterampilan sosial-emosional seperti sportivitas dan kerja sama (Hidayat, 2024:82). Namun, kekurangannya antara lain terbatasnya aspek pengembangan seperti kreativitas, kebutuhan akan pendampingan orang dewasa, kurangnya minat anak akibat dominasi teknologi digital, keterbatasan fasilitas, serta tantangan dalam integrasi ke dalam kurikulum (Rahmawati, 2021:34; Suryani, 2022:45; Handayani, 2023:68).

Indikator keberhasilan penggunaan APE Damdaman meliputi kemampuan anak dalam menganalisis pola, membuat keputusan logis, menyelesaikan masalah, menjaga konsentrasi, dan berpikir kritis (Suherman, 2019:118). Dengan dukungan guru dan lingkungan yang kondusif, APE Damdaman dapat dijadikan bagian dari metode pembelajaran inovatif di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan yang efektif dalam menstimulasi perkembangan intelektual anak secara menyenangkan dan bermakna.

Berpikir logis merupakan kemampuan untuk menganalisis masalah secara sistematis, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, serta membuat keputusan yang rasional berdasarkan fakta (Wibowo, 2021:23). Karakteristik berpikir logis meliputi kemampuan mengidentifikasi fakta, memahami hubungan, dan menyusun informasi secara terstruktur (Sutrisno, 2022:45). Dalam pendidikan anak usia dini, kemampuan ini menjadi landasan penting bagi perkembangan kognitif lanjutan. Anak-anak yang dilatih berpikir logis sejak dini akan lebih siap menghadapi tantangan seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Susanto, 2023:56). Faktor utama yang memengaruhi perkembangan berpikir logis adalah lingkungan belajar yang interaktif, mendukung emosional, serta kaya akan pengalaman belajar (Rahmawati, 2023:78), dan penggunaan media edukatif seperti puzzle, balok, atau permainan strategi seperti *damdaman* (Hidayat, 2024:92).

Pada anak usia dini, berpikir logis mulai berkembang pada usia 3-6 tahun dengan tiga tahapan utama: eksplorasi, pengenalan pola, dan pemecahan masalah sederhana (Rahmawati,

2022:60). Kemampuan ini sangat penting karena membantu anak dalam menyelesaikan tugas harian, membuat keputusan sesuai konteks, dan membangun fondasi bagi kemampuan matematika dan sains (Susanto, 2023:78). Pengembangan berpikir logis dapat dilakukan melalui berbagai metode seperti permainan edukatif, cerita bergambar dengan alur logis, serta eksperimen sains sederhana (Suryani, 2023:90). Namun, tantangan seperti kurangnya stimulasi dari lingkungan dan keterbatasan alat bantu edukatif masih menjadi hambatan, sehingga peran aktif guru dan orang tua sangat diperlukan (Wibowo, 2022:102).

Indikator berpikir logis menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 mencakup kemampuan mengenal perbedaan ukuran, memahami sebab-akibat, menyusun rencana, mengklasifikasi benda, mengenal pola, dan mengurutkan benda. Dalam konteks permainan *damdaman*, indikator-indikator ini dapat dilihat dari cara anak merencanakan strategi, membedakan batu berdasarkan warna dan ukuran, mengenal pola huruf pada alat permainan, serta mengurutkan objek permainan. Permainan ini terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui mekanisme bermain yang menantang, menyenangkan, dan terstruktur.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2013:122), penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berfokus pada pemahaman fenomena sosial dengan cara menggali data yang mendalam tanpa membatasi ruang lingkup variabel yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini lebih menekankan pada analisis naratif dan observasi daripada pengolahan data numerik, sehingga memberi gambaran yang lebih jelas mengenai dampak penggunaan APE terhadap perkembangan kemampuan berpikir anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Alat Permainan Edukatif Damdaman di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan

Pada hari Senin, 14 April 2025, telah dilakukan observasi terhadap penggunaan permainan tradisional *damdaman* di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan. Permainan ini diadaptasi menjadi media edukatif dalam pembelajaran PAUD yang menyenangkan, bermakna, serta berorientasi pada pengembangan anak secara menyeluruh. Fokus penelitian adalah pengaruh permainan *damdaman* terhadap kemampuan berpikir logis anak. Permainan *damdaman* dilakukan menggunakan papan mini yang memungkinkan anak bermain sambil duduk berhadapan. Permainan ini mengasah kemampuan logika, berhitung, motorik halus, serta kerja sama sosial. Sebelum pelaksanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan mempersiapkan alat dan media, seperti papan *damdaman* dari karton tebal dan pion dari tutup botol/kelereng. Penataan ruang dan pemilihan alat yang aman menjadi prioritas. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang aktif memotivasi dan memberikan pertanyaan pemantik. Anak-anak sebagai peserta aktif dalam permainan diberi ruang untuk berstrategi, mengenal pola, dan berpikir logis. Kolaborasi antara guru dan siswa menciptakan pembelajaran kontekstual yang efektif dan menyenangkan.

Manfaat yang Diperoleh

- Melatih kemampuan berpikir logis
- Meningkatkan konsentrasi dan motorik halus
- Mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama dan menunggu giliran
- Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan adaptif sesuai Kurikulum Merdeka

Tabel 1 Data Rangkuman Observasi



Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Tanggal Observasi	Senin, 14 April 2025
Lokasi	TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan
Metode Permainan	Menggunakan papan damdaman mini, dimainkan di lantai secara berkelompok
Tujuan Permainan	Mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini
Media yang Digunakan	Papan dari karton/triplek, pion (tutup botol, batu warna), kartu angka
Jumlah Anak dalam Kelompok	4–5 anak per kelompok
Strategi Guru	RPPH, persiapan alat, pendampingan langsung, pertanyaan pemantik
Respon Anak	Antusias, aktif berpartisipasi, mampu menyusun strategi
Dampak Terhadap Anak	Meningkatkan logika berpikir, motorik halus, tanggung jawab, dan kerja sama
Penilaian Guru	Dilakukan secara autentik melalui observasi proses dan hasil bermain

Tabel 2. Rangkaian Kegiatan Harian TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan

Waktu	Tahapan Kegiatan	Deskripsi Singkat
08.00 – 09.30	Kegiatan Awal	Doa bersama, nyanyian, senam pagi, diskusi tema harian
09.30 – 10.30	Kegiatan Inti	Permainan edukatif Damdaman versi mini untuk melatih logika, angka, motorik, dan kerja sama
10.30 – 11.00	Kegiatan Akhir	Refleksi, apresiasi (stiker/cap bintang), lagu penutup, merapikan alat, persiapan pulang

Tabel 3 Kutipan Wawancara Penting

Narasumber	Pernyataan Penting
Ibu Ratna Windari (Kepala Sekolah)	Menekankan pentingnya penyusunan RPPH yang kontekstual dan adaptif bagi tiap kelas
Ibu Watini (Guru TK IB)	Menyatakan bahwa persiapan alat dan media adalah kunci keberhasilan kegiatan pembelajaran
Ibu Ade Prastika Dewi, S.Pd.	Mengungkap bahwa keterlibatan guru membimbing anak sangat berpengaruh terhadap logika berpikir anak

Penggunaan permainan damdaman di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Keberhasilan pelaksanaan didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang, persiapan media yang optimal, serta kolaborasi aktif antara guru dan siswa. Permainan ini bukan hanya alat bermain, tetapi juga media edukatif yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kemampuan Berpikir Logis Anak di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan

Observasi dilakukan pada tanggal 14 dan 15 April 2025 di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan dengan tujuan untuk mengamati kemampuan berpikir logis anak usia dini dalam kegiatan bermain edukatif menggunakan permainan damdaman. Kegiatan ini dipadukan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada anak.

Wawancara pendukung dilakukan dengan dua guru kelas, kepala sekolah, dan beberapa orang tua yang aktif mendampingi kegiatan sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak menunjukkan variasi perkembangan logika berpikir yang ditunjukkan melalui delapan

indikator kemampuan berpikir logis, seperti mengenal perbedaan, memahami sebab-akibat, hingga menyusun urutan.

Dari 11 anak yang diamati, ditemukan bahwa:

4 anak masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) – menunjukkan kesulitan memahami konsep dasar dan belum menunjukkan inisiatif bermain.

5 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) – mulai dapat mengelompokkan benda, mengenali pola, namun masih membutuhkan bimbingan dalam merencanakan kegiatan dan inisiatif mandiri.

2 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) – telah mampu berpikir logis, menyusun urutan, serta menunjukkan inisiatif dan kemampuan klasifikasi yang baik.

Secara umum, anak-anak lebih mudah memahami konsep konkret dan visual seperti pola dan klasifikasi warna/bentuk. Sebaliknya, konsep abstrak seperti sebab-akibat dan perencanaan masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan stimulasi yang tepat, serta dukungan dari orang tua, sangat diperlukan agar anak-anak dapat berkembang optimal.

Tabel 4 Hasil Observasi Kemampuan Berpikir Logis Anak

No	Nama Anak	1	2	3	4	5	6	7	8	Kategori Umum
1	Alishba	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
2	Anindya	BSH	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH
3	Aysha	MB	BB	MB	BB	MB	BB	MB	MB	MB
4	Allviano	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BB	MB
5	Aqil	MB	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB
6	Khanza	MB	MB	MB	MB	MB	MB	BB	BB	MB
7	Naila (1)	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
8	Naila (2)	MB	MB	BB	MB	MB	MB	MB	BB	MB
9	Oca	MB	MB	MB	BB	MB	MB	BB	BB	MB
10	Rizka	MB	BB	BB	BB	BB	BB	MB	BB	BB
11	Zeyrli	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH

(Sumber: Observasi tanggal 14–15 April 2025)

Tabel 5 Rekapitulasi Jumlah Data per Kategori

Kategori	Jumlah Data	Persentase
BB (Belum Berkembang)	9	10,2%
MB (Mulai Berkembang)	26	30,0%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	52	60,8%
Total Data	87	100%

Catatan: Setiap anak dinilai berdasarkan 8 indikator \times 11 anak = 88 data (1 data hilang kemungkinan karena pengamatan tidak lengkap).

Berdasarkan observasi dua hari terhadap 11 anak usia dini, terlihat bahwa mayoritas telah menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir logis yang baik.

- 60,8% data masuk dalam kategori BSB, menunjukkan anak mampu mengklasifikasi, mengenal pola, dan berpikir logis sederhana.
- 30% anak berada pada MB, yang memerlukan lebih banyak bimbingan.
- 10,2% anak berada pada BB, dan memerlukan perhatian khusus.

Permainan edukatif seperti damdaman terbukti mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan, konkret, dan kolaboratif. Untuk meningkatkan hasil lebih merata, diperlukan intervensi lanjutan oleh guru melalui metode stimulatif dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran di rumah.

Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Damdaman Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap observasi terhadap 11 anak dengan menggunakan alat permainan edukatif *damdaman* untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis. Observasi dilakukan pada tanggal 14 April, 17 April, dan 21 April 2025, dengan fokus pada 8 indikator perkembangan kognitif.

Sebelum penggunaan APE (2 Desember 2024):

- Dari 88 penilaian, 65,9% anak berada pada kategori *Mulai Berkembang (MB)* dan 34,1% pada *Belum Berkembang (BB)*.
- Anak seperti Aqil dan Zeyrli menunjukkan capaian MB di semua indikator, sementara Allviano dan Rizka masih dalam kategori BB, menunjukkan kebutuhan pendampingan lebih.

Setelah penggunaan APE:

- Observasi 1: Terjadi pergeseran signifikan dengan meningkatnya jumlah penilaian di kategori *BSH* dan *BSB*.
- Observasi 2 dan 3: Tidak ada lagi anak yang berada dalam kategori *BB*. Mayoritas anak berpindah ke kategori *BSH* dan sebagian bahkan ke *BSB*, terutama pada indikator seperti *menyusun perencanaan, mengurutkan benda, dan mengenal sebab-akibat*.
- Anak seperti Zeyrli, Aqil, dan Aysha menunjukkan kemajuan signifikan, sedangkan anak-anak seperti Allviano dan Rizka masih perlu dukungan lebih lanjut meskipun sudah mengalami perkembangan.

Penggunaan alat permainan *damdaman* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Proses bermain yang kontekstual dan menyenangkan, serta peran aktif guru dalam membimbing anak, menjadi faktor penting dalam pencapaian ini. Strategi pembelajaran yang inovatif dan kolaborasi dengan orang tua sangat diperlukan untuk mendorong anak-anak yang masih berada pada kategori MB agar mencapai perkembangan optimal.

Tabel 6 Rangkuman Capaian per Observasi

Kategori Capaian	Observasi 1	Observasi 2	Observasi 3	Rata-rata Jumlah	Rata-rata Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	5	0	0	1,7	1,9%
Mulai Berkembang (MB)	38	26	26	30	34,1%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	38	44	52	44,7	50,8%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	18	10	11,7	13,3%
Total	88	88	88	88	100%

Tabel 7 Perbandingan Kategori Penilaian per Observasi

Observasi Ke-	BB (5,7%)	MB (43,2%)	BSH (43,2%)	BSB (8%)
1	5	38	38	7
2	0	26	44	18
3	0	26	52	10

Poin Penting dari Perkembangan Anak:

- Kategori BB menurun drastis hingga 0% pada observasi kedua dan ketiga.
- Kategori MB juga mengalami penurunan, yang berarti banyak anak meningkat ke kategori lebih tinggi.

- c. Kategori BSH meningkat secara konsisten, mencerminkan perkembangan kognitif yang sehat.
- d. Kategori BSB naik tajam pada observasi kedua dan menunjukkan adanya anak-anak yang telah melampaui ekspektasi perkembangan kognitif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Islam Bakti 63 Tanjung Harapan, penggunaan alat permainan edukatif Damdaman terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Permainan tradisional yang dimodifikasi ini berhasil menarik minat anak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal pola, mengelompokkan, berhitung, dan membuat keputusan secara logis. Observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kategori perkembangan, di mana mayoritas anak mencapai tingkat Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, sementara anak dalam kategori Belum Berkembang terus menurun. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran aktif guru sebagai fasilitator dan keterlibatan anak dalam eksplorasi, serta pentingnya kolaborasi dengan orang tua agar perkembangan berpikir logis anak dapat terus dioptimalkan secara menyenangkan dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Quranul karim (QS. An-Nahl: 78)

Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Pasal 31 ayat (1). <https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945>

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2021). *APE aman bagi anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ananda, R. (2021). *Peran Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Anak*. Bandung: Graha Ilmu.

Arini, T. (2022). *Strategi Pembelajaran Kreatif pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Edukatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azizah, S., & Putri, M. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.

Budiarto, H., & Sulastri, L. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan Menggunakan Media Edukatif di Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Andi.

Cahyani, R. (2022). *Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. Jakarta: Prenada Media.

Dewi, A. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Permainan Tradisional dan Inovatif*. Surabaya: Pena Nusantara.



- Fajar, D., & Sari, M. (2021). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Rakyat.
- Hadi, S. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hadi, S. (2021). *Aktivitas Bermain pada Anak Usia Dini: Pendekatan kreatif dan inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Handayani, A. (2023). *Media Edukatif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Handayani, A., & Setiawan, D. (2024). *Manajemen Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasanah, N. (2020). *Media Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, S. (2024). *Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Prenada Media.
- Kusuma, D., & Putri, L. (2022). *Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak*. Surabaya: Mitra Ilmu.
- Maulana, A. (2019). *Pentingnya Pendidikan Berbasis Permainan untuk Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Ilmu.
- Mulyasa, E. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Munawaroh, N., & Salamah, H. (2021). *Model Pembelajaran Kreatif Menggunakan Media Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Mustofa, I. (2022). *Pendekatan Bermain dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Rosdakarya.
- Nurhadi, H. (2023). *Pendidikan Seni Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurhayati, E. (2020). *Pengaruh Permainan Damdaman terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Baru.
- Putri, A., & Rahma, W. (2021). *Penggunaan Permainan Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Widya Mandala.
- Rahayu, L. (2020). *Implementasi Alat Permainan Edukatif di Sekolah PAUD*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, D. (2019). *Peran Permainan Edukatif dalam Pengembangan Aspek Kognitif Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, D. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.

- Rahmawati, L., & Nugraha, D. (2021). *Pengembangan Kurikulum PAUD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rini, F. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak*. Yogyakarta: Kreasi Anak.
- Salim, T., & Lestari, H. (2021). *Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Surabaya: Mitra Pustaka.
- Sari, Y., & Wijaya, R. (2020). *Pentingnya Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Logika Anak Usia Dini*. Bandung: Penerbit Kita.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Perkembangan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, A. (2023). *Kreativitas Dan Inovasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suryadi, T. (2024). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryani, D. (2021). *Pembelajaran Kreatif Menggunakan Media Permainan di PAUD*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suryani, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Wahyuni, M., & Syarifuddin, H. (2022). *Inovasi Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Perkembangan Logis Anak Usia Dini*. Malang: Ilmu Edukasi.
- Yulianti, A. (2021). *Penggunaan Media Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Pena Ilmiah.
- Aulia, M. (2024). APE sebagai Sarana Interaksi Sosial. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 99–105.
- Andriani. (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Smart Cupboard* terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia 5–6 Tahun. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1–5.
- Erdilla, A., dkk. (2024). Membangun Fondasi Pendidikan Anak Melalui Keterlibatan Orang Tua di KB Kamboja Tanjung Harapan. *Jurnal Jendela Bunda*, 12(3), 1–9.
- Farah, W., dkk. (2024). Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Smart Cupboard* terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia 5–6 Tahun. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 1–5.

- Fatimah, N., dkk. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 45–56.
- Hatta, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model. *Jurnal Pendidikan Aura*, 13(1), 1–15.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260.
- Nugraheni, N. R., & Wonosari, K. (2018). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Maze of Busy City*. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 26–38.
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaatan APE wire game sebagai alat bantu stimulasi perkembangan anak usia dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112.
- Rahmawati, Y., dkk. (2022). APE tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7058–7068.
- Yusria, dkk. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *AL-ATHFAAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 18–19.