



## Pengaruh Permainan Ular Tangga Edukatif Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini di TK Kenari Gorontalo

Nur Apni<sup>1</sup>, Mita Sari<sup>2\*</sup>, Ningsi Mahmud<sup>3</sup>, Fitriani AR. Latoko<sup>3</sup>, Fikra Mahyun<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of using an educational Snakes and Ladders game on early childhood learning outcomes. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The participants were children aged 5–6 years (Group B) enrolled in an Early Childhood Education (ECE) institution. Data were collected through observation and documentation, while the research instrument consisted of an observation sheet developed based on child development indicators. Data analysis was conducted using descriptive statistics and inferential tests, namely the Paired Sample t-Test or Wilcoxon Signed Rank Test, depending on the data distribution. The findings indicate that the use of the educational snakes and ladders game has a positive effect on children's learning outcomes. The improvement in learning outcomes was reflected in the differences between pretest and posttest scores, demonstrating that the game-based learning media enhanced children's engagement, motivation, and understanding of learning materials. In addition to supporting cognitive development, the educational snakes and ladders game also contributed to the development of children's social, emotional, and motor skills through play-based learning activities. Therefore, the educational snakes and ladders game can be considered an effective learning medium for improving early childhood learning outcomes.*

**Keywords:** *Early Childhood; Learning Media; Learning Outcomes; PAUD; Snakes and Ladders.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun pada salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji inferensial melalui *paired sample t-Test* atau *Wilcoxon signed-rank test* sesuai dengan karakteristik data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini. Peningkatan hasil belajar terlihat dari perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Selain mendukung perkembangan kognitif, permainan ular tangga edukatif juga membantu mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan motorik anak melalui aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; PAUD; Permainan Ular.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam proses pembentukan kemampuan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik anak. Pada fase ini, anak berada pada masa *golden age* yang menentukan perkembangan selanjutnya sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Menurut Suyadi (2021), pembelajaran pada anak usia dini harus menempatkan aktivitas bermain sebagai media utama dalam menstimulasi perkembangan anak karena dunia anak identik dengan bermain dan eksplorasi lingkungan. Oleh sebab itu, penggunaan media

pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam membangun dasar perkembangan anak, baik pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, maupun motorik. Pada masa ini, anak berada dalam periode perkembangan yang sangat cepat sehingga proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran pada anak usia dini tidak seharusnya hanya menekankan penyampaian materi secara verbal, tetapi perlu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan melibatkan anak secara aktif.

Dalam praktik pembelajaran di PAUD, bermain merupakan pendekatan yang sangat relevan karena dunia anak tidak dapat dipisahkan dari aktivitas bermain. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi lingkungan, memahami simbol, mengenal aturan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir sederhana. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini masih sering dilakukan secara monoton dan berpusat pada guru. Anak lebih banyak menerima instruksi, mendengarkan penjelasan, atau mengerjakan tugas tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak cepat bosan, kurang fokus, kurang antusias, dan sulit memahami materi pembelajaran secara optimal. Akibatnya, hasil belajar anak, baik dalam aspek pengenalan angka, huruf, konsentrasi, kerja sama, maupun kemampuan memecahkan masalah sederhana, belum berkembang secara maksimal.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan ular tangga edukatif. Menurut Moeslichatoen (2004), permainan ini merupakan bentuk modifikasi dari permainan ular tangga yang diberi muatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Melalui permainan ini, anak tidak hanya bermain untuk memperoleh hiburan, tetapi juga belajar mengenal angka, huruf, warna, simbol, instruksi, aturan permainan, serta menyelesaikan tantangan sederhana yang terdapat pada papan permainan (Sudjana, N., 2017). Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat menjadi media belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Permainan ular tangga edukatif juga memiliki kelebihan karena mampu menggabungkan unsur kognitif, sosial, emosional, dan motorik dalam satu aktivitas pembelajaran. Anak belajar menghitung langkah, membaca simbol, menunggu giliran, menaati aturan, bekerja sama, berkomunikasi, serta menerima hasil permainan secara sportif. Aktivitas tersebut dapat membantu anak lebih aktif dalam pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam

pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Pembelajaran seperti ini lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat satu arah (Sanjaya, W., 2016). Hasil belajar anak usia dini pada dasarnya tidak hanya dilihat dari kemampuan akademik, tetapi juga dari perubahan perilaku, keterampilan, sikap, dan kemampuan anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam membantu anak mencapai perkembangan belajar yang lebih optimal. Media permainan yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, konsentrasi, dan partisipasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, permainan ular tangga edukatif dipandang penting untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga anak lebih mudah memahami materi serta menunjukkan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini. Menurut Suharsimi Arikunto (2021), desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu memberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian memberikan perlakuan berupa penggunaan permainan ular tangga edukatif, dan selanjutnya melakukan pengukuran kembali setelah perlakuan (*posttest*). Penelitian dilaksanakan di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu TK Kenari Gorontalo. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anak dalam kelompok yang diteliti dijadikan sebagai sampel penelitian, yaitu 20 anak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga edukatif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar anak usia dini. Hasil belajar yang dimaksud mencakup kemampuan anak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan sesuai indikator perkembangan yang telah ditetapkan oleh guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar anak sebelum dan sesudah penerapan permainan ular tangga edukatif dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar peserta didik, foto kegiatan, serta dokumen pembelajaran yang relevan. Menurut Sukardi (2020) sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian.

Menurut Sujiono, Y. N. (2013), teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan langkah-langkah: (1) menghitung skor hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*); (2) menghitung skor hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*); (3) menghitung nilai rata-rata dan persentase peningkatan hasil belajar; serta (4) menguji pengaruh penggunaan permainan ular tangga edukatif menggunakan uji *paired sample t-Test* apabila data berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk memperoleh hasil yang lebih akurat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B usia 5–6 tahun di salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan jumlah responden sebanyak 20 anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini.

Indikator hasil belajar yang diamati meliputi kemampuan mengenal angka, mengenal huruf, konsentrasi belajar, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan permainan ular tangga edukatif, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak. Setelah penerapan media permainan selama 8 kali pertemuan, dilakukan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar anak setelah menggunakan permainan ular tangga edukatif. Menurut Angkur dkk. (2023), permainan edukatif berbasis aktivitas bermain mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar anak usia dini karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

No	Indikator Penilaian	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan
1	Mengenal angka	58	85	27
2	Mengenal huruf	60	88	28
3	Konsentrasi belajar	55	82	27
4	Kerja sama	62	86	24
5	Pemecahan masalah	57	84	27
	<b>Rata-rata</b>	<b>58,4</b>	<b>85</b>	<b>26,6</b>

Sumber: Data hasil penelitian, 2026

Data pada tabel menunjukkan bahwa seluruh indikator hasil belajar anak mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan ular tangga edukatif. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,4 meningkat menjadi 85 pada nilai *posttest*. Peningkatan terbesar terlihat pada kemampuan mengenal huruf dan mengenal angka karena selama permainan anak belajar sambil mengenali simbol dan instruksi yang terdapat pada papan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Menurut Hayati dan Sit (2024), penggunaan permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan konsentrasi anak karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan.

**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Hasil Belajar Anak.

Sumber: Rismadani dkk. (2022)

Grafik menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar anak sebelum dan sesudah penggunaan permainan ular tangga edukatif. Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar anak setelah penggunaan media permainan ular tangga edukatif. Anak terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Selain meningkatkan kemampuan akademik dasar,

permainan ular tangga juga membantu meningkatkan kemampuan sosial anak seperti kerja sama dan komunikasi dengan teman sebaya. Menurut Rismadani dkk. (2022), alat permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas belajar anak karena pembelajaran berlangsung secara aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan.



**Gambar 3.** Kegiatan Permainan Ular Tangga Edukatif.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif membuat anak lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan mengikuti aturan permainan dengan baik. Anak juga terlihat lebih fokus dan mampu menyelesaikan tugas pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Kondisi ini membuktikan bahwa metode belajar sambil bermain sangat sesuai diterapkan pada anak usia dini karena karakteristik anak lebih menyukai aktivitas eksploratif dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah. Menurut Sari dkk. (2021), pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, dan perkembangan kognitif anak usia dini secara optimal karena anak belajar melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini. Media permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, huruf, konsentrasi belajar, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana pada anak. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukatif dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru PAUD untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini. Peningkatan skor hasil belajar setelah pemberian perlakuan menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, lebih menyenangkan, dan lebih bermakna bagi anak. Kondisi ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Piaget dalam Berk, 2023).

Permainan ular tangga edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain. Selama proses permainan, anak terlibat secara aktif dalam mengenal angka, menghitung langkah, memahami instruksi, serta menyelesaikan tantangan yang terdapat pada papan permainan. Aktivitas tersebut membantu anak membangun pemahaman konsep secara konkret sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru. Temuan ini didukung oleh penelitian Hidayat dan Khotimah (2023) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran.

Selain meningkatkan aspek kognitif, permainan ular tangga edukatif juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dalam permainan, anak belajar menunggu giliran, mematuhi aturan, bekerja sama, serta menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari perkembangan sosial-emosional yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Menurut NAEYC (2020), aktivitas bermain yang terstruktur dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan komunikasi, dan pengendalian diri yang menjadi dasar keberhasilan belajar pada tahap pendidikan berikutnya.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh juga dapat dijelaskan melalui aspek motivasi belajar. Media permainan yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran. Ketika anak merasa senang dan tertarik terhadap aktivitas yang dilakukan, mereka cenderung lebih fokus dan aktif dalam mengikuti proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat OECD (2021) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran memiliki hubungan positif dengan pencapaian hasil belajar. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan partisipasi belajar anak usia dini. Permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga anak dapat memahami materi melalui aktivitas yang lebih dekat

dengan dunia mereka. Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa permainan ular tangga edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan permainan edukatif secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian perkembangan anak secara menyeluruh.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak usia dini. Penerapan media permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu anak memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Permainan ular tangga edukatif tidak hanya mendukung perkembangan aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial, emosional, dan motorik anak. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, anak belajar mengenal konsep pembelajaran sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama, mematuhi aturan, menunggu giliran, dan bersikap sportif.

Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak usia dini. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam kegiatan pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru PAUD agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya permainan edukatif seperti ular tangga edukatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar sambil bermain agar perkembangan dan hasil belajar anak dapat meningkat secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat

mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, variabel yang lebih beragam, serta metode penelitian yang lebih mendalam sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif mengenai efektivitas permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR REFERENSI

- Angkur, M. F. M., dkk. (2023). Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4210–4219. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3190>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Berk, L. E. (2023). *Development Through the Lifespan* (8th ed.). New York: Pearson.
- Fitriani, E., & Wahyuni, S. (2020). Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat belajar anak TK. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 34–41.
- Hayati, R., & Sit, M. (2024). Pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Jurnal Murhum: Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 55–66. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.920>
- Hidayat, R., & Khotimah, N. (2023). Pengaruh media permainan edukatif terhadap hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4215–4226.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, D., dkk. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 210–220. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7012>
- NAEYC. (2020). *Developmentally Appropriate Practice Position Statement*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- OECD. (2021). *Starting Strong VI: Supporting Meaningful Interactions in Early Childhood Education and Care*. Paris: OECD Publishing.
- Putri, A. R., & Hasanah, U. (2021). Pengaruh media permainan terhadap hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7621–7628. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2310>
- Rahmawati, D., Suryana, D., & Fauziddin, M. (2022). Educational game media and early childhood learning outcomes: A literature review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6124–6135.
- Rahmawati, L., dkk. (2023). Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1880–1891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4021>
- Rismadani, D., dkk. (2022). Penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan aktivitas belajar anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 120–129. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(2\).8646](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(2).8646)

- Saputri, Y., & Lestari, M. (2022). Penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i2.998>
- Sari, N., dkk. (2021). Pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 145–153. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.41235>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2020). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyani, N. A. (2021). *Konsep dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2020). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2022). Media permainan edukatif sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 88–97. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.5120>