

## PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-BADARIYAH MUARA BULIAN

Nada Aurora<sup>1,\*</sup>, Destrinelli<sup>2</sup>), Sri Indriani Harianja<sup>3</sup>)

<sup>1,2,3</sup>) Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

<sup>\*)</sup> Email corresponding author: yonaauroora223@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini di latar belakang dengan hasil pengamatan di lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum optimal. Kognitif adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang penting untuk dikembangkan, yang mana aspek ini mengacu pada tahapan kemampuan anak. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah di mana anak-anak dapat mengetahui angka, sehingga anak-anak dapat menentukan gambar angka, dapat menangani masalah yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak telah memahami kondisi dan hasil yang konsisten, dan anak-anak dapat menunjukkan latihan eksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Badariyah Muara Bulian. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang dipakai adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini di TK Al-Badariyah Muara Bulian 75 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *Sampling Purposive*, 14 anak. Instrumen yang digunakan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian membuktikan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $16.125 > 2.179$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan dari permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Badariyah Muara Bulian yaitu berada pada interpretasi kuat dengan nilai 3,17 yang berada pada rentang  $> 1,00$  dengan interpretasi kuat (*Strong Effect*). Dengan demikian permainan maze dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di sekolah dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

**Kata kunci:** permainan maze ; kemampuan kognitif ; anak usia 5-6 tahun

### Abstract

*This study is motivated by the results of observations in the field which show that children's cognitive abilities are still not optimal. Cognitive is one aspect of development in children that is important to develop, where this aspect refers to the stages of children's abilities. Cognitive abilities of children aged 5-6 years are where children can know numbers, so that children can determine number pictures, can handle problems seen in everyday life, children have understood consistent conditions and results, and children can show exploration exercises. This study aims to determine the effect of maze games on cognitive abilities of children aged 5-6 years at Al Badariyah Muara Bulian Kindergarten. This type of research is quantitative research using experimental methods. The design used is Pre-Experimental Design with the form of One Group Pretest Posttest Design. The population in this study at Al-Badariyah Muara Bulian Kindergarten was 75 children. The sampling technique used Purposive Sampling, 14 children. The instrument used was an observation sheet. The data analysis technique used is normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The results of the study prove that  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , namely  $16.125 > 2.179$  at a significant level  $\alpha = 0.05$ , this means that there is a significant effect of maze games on the cognitive abilities of children aged 5-6 years at Al Badariyah Kindergarten Muara Bulian, which is in a strong interpretation with a value of 3.17 which is in the range  $> 1.00$  with a strong interpretation (*Strong Effect*). Thus maze games can be used in early childhood learning at school in improving children's cognitive abilities.*

**Keywords:** maze game; cognitive ability; 5-6 years old children

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini di Indonesia dikenal dengan sebutan PAUD. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum memasuki pendidikan dasar yang merupakan latihan pendidikan yang fokus pada anak usia 0-6 tahun. Anak yang memiliki usia dari sejak lahir sampai enam tahun, di mana anak mengalami tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapannya masing-masing. Usia dini merupakan momen yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak di mana momen itu sering disebut dengan sebutan golden age (usia keemasan). Sejalan dengan ini menurut (Rakhmawati, 2019) anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak masih berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menerima rangsangan dari luar dan anak di usia ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap segala sesuatu.

Dalam pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada dimensi perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, agama, moral juga seni secara terprogram, untuk itu dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan yang lainnya. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi adalah kemampuan kognitif.

Kognitif adalah suatu proses berpikir yang mengarah kepada kemampuan individu dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian, proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan (inteligensi) dapat dilihat dari seseorang mempunyai berbagai minat terutama sekali ditunjukkan ide dan belajar. Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanto, 2016).

Selain itu kognitif atau intelektual adalah suatu prosedur berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Jadi pada perkembangan kognitif ini kemampuan berpikir anak semakin meningkat dengan melihat anak bisa menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya dari situ anak menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang sudah ia lihat. Berbeda dengan pendapat lain menyatakan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Yasbiati dan Gilar, 2018).

Mengacu pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak, Permendiknas nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan dapat dicapai anak kelompok B (usia 5-6 tahun) ialah anak mampu menyelesaikan masalah secara sederhana,

melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep bilangan, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda, bentuk, ukuran, pola, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Kemampuan kognitif merupakan bagian dari berfikir otak dalam menerima dan mengolah data informasi yang di terima sehingga anak mampu untuk mengingat, memahami dan menerapkan segala pengetahuannya dalam memecahkan masalah sederhana untuk dapat menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. oleh karena itu stimulus penting yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya yaitu pada saat anak bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Al-Badariah Muara Bulian peneliti mengamati anak di kelas B4 kelompok B, dengan jumlah 14 orang anak yang menjadi subjek penelitian. Di kelas B4 masih ada anak kemampuan kognitifnya belum optimal yang terdiri dari 7 perempuan 7 laki-laki. Kenyataan yang terjadi pada kelas B4 menunjukkan kemampuan kognitif anak kurang berkembang secara optimal, sebagian besar anak masih kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak juga masih belum bisa mengklompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan pola, anak juga masih kesulitan dalam membedakan angka-angka secara acak. Hal ini dapat dilihat melalui pra observasi yang dilakukan peneliti dari aktivitas bermain sambil belajar dilakukan dengan cara meronce, guru menyediakan media meronce seperti manik-manik, dalam melakukan kegiatan meronce anak di tuntut dapat memasukkan dan mengelompokkan manik-manik ke dalam benang dengan manik-manik yang berbagai bentuk, ukuran, dan warna. Kenyataannya anak masih kesulitan dalam mengelompokkan bentuk, ukuran dan warna dengan tepat dan masih harus diberikan arahan dari guru, Serta kurangnya media yang digunakan pada

proses pembelajaran, sehingga membuat anak tidak terlalu aktif dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat dilihat salah satu penyebab rendahnya kemampuan kognitif anak adalah karena kurangnya media pembelajaran yang dipakai, sehingga anak kurang bereksplorasi dan memilih kegiatan yang dapat melatih kemampuan berfikir.

Agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, diperlukan media pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif untuk berinteraksi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai suatu upaya meningkatkan kognitif anak usia dini adalah dengan bermain menggunakan alat Permainan edukatif (APE). Maka dari itu dapat dikatakan bahwa alat Permainan edukatif cenderung dinilai sebagai alat, dimana alat tersebut berupa benda mati yang memiliki kontribusi serta mampu mengembangkan kemampuan anak dalam rangka membuat anak menjadi tahu dan bisa dengan menekankan konsep pembelajaran yang menyenangkan Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Fadlillah, 2017).

Alat Permainan Edukatif menjadi sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), sarana yang disediakan berupa permainan yang sesuai dengan usia serta tahapan perkembangannya agar dapat mengembangkan berbagai potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam bermain. Maka salah satu perangkat permainan yang dapat membantu adalah dengan memanfaatkan media labirin (maze).

Maze atau permainan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hasanah, 2019). Maze merupakan permainan edukatif jenis puzzle berbentuk lajur-lajur yang

bercabang ruwet untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan (Rosidah, 2014).

## METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Di Tk Al-Badariyah Muara Bulian yang beralamatkan Jl. Jend.sudirman ma.bulian, Rengas condong. Jenis penelitian ini Kuantitatif metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan *design One-Group Pre-test and Post-test*. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak kelas B4 yang berjumlah 14 orang. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan purposive sampling. Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui secara keseluruhan hasil penelitian menyebutkan bahwa skor *pretest* subjek penelitian bernilai lebih rendah dari pada skor *post-test*. Dengan perbedaan skor tersebut, hasil ini mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif anak yang tanpa perlakuan lebih rendah dibandingkan setelah perlakuan menggunakan permainan maze. Dari hasil penjabaran *pretest* dan *posttest* terdapat harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan harga  $t_{hitung}$  sebesar 16.125 maka sebanding harga  $t_{tabel}$  dengan  $(df) = n - 2$  ( $14 - 2 = 12$ ). Diketahui taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yakni 2,179. Meskipun begitu  $t_{hitung}$  (16.125)  $> t_{tabel}$  (2,179) ini mvenunjukkan terdapat pengaruh permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al-Badariyah Muara Bulian.

Maze merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat

untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam permainan maze anak-anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian maze berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom (Kurniawan, 2016).

Kemudian Sianipar, dkk (2022) mengatakan bahwa salah satu perangkat permainan yang dapat membantu dalam menangani masalah, berpikir simbolis dan berpikir logis, adalah dengan memanfaatkan media labirin (maze). Maze adalah permainan yang menginstruksikan untuk melacak pengaturan, pelipur lara, dan melatih ketekunan. Dari permainan maze ini dapat menggarap semua bagian perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Permainan ini adalah permainan yang ditujukan untuk meningkatkan perkembangan anak-anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh Fithriyanti & Nugrahani (2022) bahwa permainan maze dapat membuat peningkatan pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan maze berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif anak. Menurut hasil perkembangan nilai rata-rata kemampuan kognitif anak, penerapan permainan maze bisa digunakan sebagai aktivitas untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak di TK Al Badariyah Kecamatan Muara Bulian.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, Terdapat pengaruh signifikan pada penerapan permainan maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Badariyah Muara Bulian Tahun Ajaran 2023/2024. Kemampuan kognitif anak lebih berkembang sesudah diterapkannya permainan maze. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $16.125 > 2,179$  ini menunjukkan terdapat pengaruh permainan maze terhadap kemampuan

kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Al Badariyah Muara Bulian.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen peminpin yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru dan peserta didik TK Al Badariyah Muara Bulian yang telah terlibat dalam penelitian, serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi. Yogyakarta.
- Ahyar, Hardani, and Dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu
- Alfiasar, dkk. (2015). Nilai Anak, Stimulasi Psikososial Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-5 Tahun Pada Keluarga Rawan Pangan Di Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. *Jur. Ilm. Kel & Kons* 3.
- Allen, K.E., & Marotz, L.R. (2016). *Developmental Profiles: Pre-Birth Through Twelve*. Clifton Park: Thomson Delmar Learning.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badru Zaman., dkk. (2017). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baker, Dawn. (2016). *Art Integration and Cognitive Development*. For Learning Trought the Arts 9.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran Cetakan ke*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Desmita. (2015). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Cetakan ke-9.
- Depdiknas. (2014). *Peraturan Menteri Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No.146*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Depdiknas. (2014). *Peraturan Menteri Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak No.137*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Hattie, J Personality. (2015). Resielence, Self-Regulation, an Cognitive Ability, Revelant to Teacher Selection, *journal of teacher education*, vol. 40, h, 57
- Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fauzi F. *Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini*. Insa J Pemikir Altern Kependidikan. 2018;15(3):386-402. doi:10.24090/insania.v152

- Fithriyanti, N., & Nugrahani, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Box Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 5(1), 68-71.
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing
- Hasan. basri, Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan, E-ISSN 2541-4135*.
- Hasanah, Faizzatul, and Qurrotul Uyun. (2019). "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Alpabet Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." Mengenal Huruf Alpabet Bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Bandongan 1 Magelang". *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Helmawati. (2018). *Mengenal dan Memahami PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hendayani. (2017). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seataap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: STKIP Siliwangi.
- Harianja, S. I. ., Kartika, W., & Septiani, N. (2024). IMPLEMENTASI PERMAINAN KALKULATOR JARI UNTUK MELATIH NUMERASI ANAK USIA DINI DI TK PERTIWI KUALA TUNGKAL. Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.54069/atthiflah.v1i1.641>
- Imam Ahmad dan Wahyu Widodo, "Penerapan Algoritma A Star (A\*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android", *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, Vol. 3, No. 2, Desember 2017, h. 58*.
- Ihsan. (2014). *Nurul Asyik Bermain Maze*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Istiaty. (2016). Permainan Edukatif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2), hlm 1-5.
- Jhon W, Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 48
- Kurniawan, R., & Nasution, Y. R. (2016). Penerapan algoritma A\*(A star) sebagai solusi pencarian rute terpendek pada maze. *Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Marimba, Ahmad D. (2019). *Pengantar Filsafat*

- Pendidikan. Bandung: com/index.oho/bmi/article/  
Al-Ma'arif, 2019. view/30
- Miarso yusuf. (2019). Menyemai Benih Teknologi Penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muazzomi, Nyimas. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari. Volume 17, Nomor 1, hlm. 133-142. Diakses tanggal 25 Mei 2023. http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/10*
- Nilawati, B., & Rachmayani, I. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 31-40.*
- Nuraeni N. Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Prism Sains J Pengkaj Ilmu dan Pembelajaran Mat dan IPA IKIP Mataram. 2014 *Jurnal ;2(2):143. doi:10.33394/jps.v2i2.1069*
- Rakhmawati, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Kartu Begambar [Universitas Sultan Ageng Tirtayasa], *In Bina Manfaat Ilmu: Jurnal Pendidikan. http://jurnal.lpkсарicitrasya.*
- Retnawati, Dkk. (2018). *Pengantar Analisis Meta.* Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rolina, Nelva. (2015). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Ombak.
- Romlah. (2015). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain. *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.*
- Rosidah, Laily. (2014). *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze.* Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, *Tesis.*
- Susanto Ahmad. (2016). *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kusama Perdana Media Group.
- Ulfah, Maulidya. (2013). *Konsep Dasar PAUD.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyadi, (2017). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan.* Yogyakarta: PT. Pustaka Insani Madani.
- Syamsuardi. (2013). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan, 2(1), 59-67.*

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d* (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1. Sistem Pendidikan Nasional. Diakses 12 April 2023 dari [http://kemenag.go.id/dokumen/uu\\_2003.pdf](http://kemenag.go.id/dokumen/uu_2003.pdf).

Yasbiati dan Gilar Gandana. (2018). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2018), h. 45.