Ahsana
Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 3, No. 2 - Juni 2025, Hal. 68-73
DOI: 10.59395/ahsana.v3i2.388

Permainan Edukatif Brakiasi dalam Upaya Meningkatkan Ketrampilan Anak bagi Siswa TK ABA 25 Malang

Heni Hendaryati*[1], Herry Suprianto [2], Mohamad Irkham[3]
[1,2,3]Program Studi Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang
*e-mail: heni@umm.ac.id[1], herry@umm.ac.id[2], irkham@umm.ac.id[3]

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
18.05.2025	28.05.2025	06.09.2025	21.06.2025

Abstract: *This community service focuses on the role of educational games as one of the effective methods in improving early childhood skills at ABA 25 Malang Kindergarten, which is triggered by the importance of holistic stimulation that needs to be given to children during the golden period of development. By using interactive service methods in the form of brachiation games and structured group games, this activity aims to improve students' cognitive, fine motor and social-emotional skills. The results showed that there was a significant increase in students' problem-solving ability, hand-eye coordination, and social interaction after the implementation of educational games. These results reinforce that educational games are essential as a fun and effective learning instrument to optimize children's developmental potential, and set a strong foundation for learning at the next level.*
Keywords*: Educational games, Children's skills, Kindergarten ABA 25 Malang, Child development*

Abstrak: Pengabdian masyarakat ini berfokus pada peran permainan edukatif sebagai salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan anak usia dini di TK ABA 25 Malang, yang dipicu oleh pentingnya stimulasi holistik yang perlu diberikan kepada anak pada masa emas perkembangan. Dengan menggunakan metode pengabdian interaktif berupa permainan brakiasi dan permainan kelompok terstruktur, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional siswa. Hasil menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan problem-solving, koordinasi mata-tangan, serta interaksi sosial siswa setelah implementasi permainan edukatif. Hasil ini memperkuat bahwa permainan edukatif sangat penting sebagai instrumen pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk mengoptimalkan potensi perkembangan anak, serta menentukan fondasi kuat bagi pembelajaran di jenjang selanjutnya.
Kata kunci: Permainan edukatif, Keterampilan anak, TK ABA 25 Malang, Perkembangan anak

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi anak secara menyeluruh(Umi Kalsum et al., 2023)(Arisanti et al., 2024). Pada usia 4-6 tahun, stimulasi yang ideal sangat menentukan keberhasilan anak dalam menguasai berbagai kemampuan dasar, mulai dari kognitif, motorik, hingga sosial emosional. Namun, hasil observasi di TK ABA 25 Malang, menggambarkan adanya permasalahan dalam mengoptimalkan metode pembelajaran yang inovatif(Abhi Purwoko et al., 2021)(Kusuma et al., 2021). Sebagian besar kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif anak, sehingga mengakibatkan tingkat antusiasme yang bervariasi dan potensi pengembangan keterampilan yang belum maksimal. Dari keseluruhan 20 siswa TK ABA 25 Malang, yang terdiri dari dua kelas (Kelompok A: 10 siswa, Kelompok B: 10 siswa), ditemukan bahwa sekitar 40% siswa masih kesulitan untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan koordinasi motorik halus (misalnya, menempel atau menggunting) dan sekitar 30% kurang aktif dalam interaksi sosial di dalam kelompok, dengan saran perlunya intervensi yang lebih interaktif dan menarik.

Kondisi fisik TK ABA 25 Malang yang berada di lingkungan padat penduduk di Kota Malang, dengan keterbatasan ruang terbuka hijau, menuntut kreativitas dalam merancang kegiatan yang mampu menggantikan keterbatasan tersebut. Meskipun demikian, TK ini memiliki potensi besar dari segi sumber daya manusia, yakni para guru yang sangat berdedikasi dan memiliki kemauan tinggi untuk berinovasi, serta dukungan dari orang tua siswa yang cukup responsif terhadap program-program pengembangan anak. Potensi inilah yang menjadi landasan kuat untuk mengembangkan permainan edukatif sebagai instrumen utama kegiatan pengabdian ini. Permainan, sebagai dunia anak, secara inheren mampu membangkitkan motivasi intrinsik dan memfasilitasi pembelajaran yang holistik tanpa terasa membebani(Tusyadiah et al., 2024).

Berdasarkan potret dan potensi yang ada, perumusan masalah dalam pengabdian ini adalah: bgaimana implementasi permainan edukatif dapat secara efektif meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial-emosional siswa TK ABA 25 Malang. Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini

Vol. 3, No. 2 - Juni 2025, Hal. 68-73
DOI: 10.59395/ahsana.v3i2.388

adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini di TK ABA 25 Malang, meningkatkan keterampilan kognitif (seperti pemecahan masalah dan pengenalan konsep), motorik halus (seperti koordinasi tangan-mata dan ketangkasan jari), dan sosial-emosional (seperti kerja sama, empati, dan regulasi emosi) siswa TK ABA 25 Malang melalui penerapan permainan edukatif, serta memberikan pelatihan kepada guru TK ABA 25 Malang tentang desain dan fasilitasi permainan edukatif untuk pembelajaran yang berkelanjutan.

Kajian literatur menunjukkan bahwa permainan edukatif merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk anak usia dini(Wardani & Suryana, 2021). Teori perkembangan kognitif Piaget menekankan pentingnya pengalaman langsung dan manipulasi objek dalam konstruksi pengetahuan anak, yang sangat selaras dengan konsep permainan. Sementara itu, Vygotsky menyoroti Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana interaksi sosial dalam permainan kelompok dapat memfasilitasi anak untuk mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi dengan bantuan teman sebaya atau orang dewasa. Penelitian terdahulu juga membuktikan korelasi positif antara partisipasi dalam permainan edukatif dengan peningkatan berbagai keterampilan esensial pada anak prasekolah, termasuk peningkatan rentang perhatian, kreativitas, dan kemampuan adaptasi(Hastutiningtas et al., 2023)(Rambe et al., 2023). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan keterampilan anak usia dini di TK ABA 25 Malang melalui pendekatan permainan edukatif yang terencana dan terukur dalam merumuskan masalah secara konkrit dan jelas pada bagian ini. Jelaskan tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan pengabdian.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan edukatif yang berpusat pada anak, memastikan setiap aktivitas tidak hanya transfer pengetahuan tetapi juga pembentukan perilaku. Metode yang digunakan adalah pendekatan berbasis permainan (play-based learning), di mana seluruh rangkaian kegiatan difokuskan pada simulasi bermain peran, puzzle edukatif, dan permainan kelompok kolaboratif(Ade Sarah Huzaifah, 2024). Ini dilakukan dengan alasan bahwa bermain adalah bahasa alami anak usia dini dan merupakan sarana paling efektif untuk stimulasi kognitif, motorik, dan sosial-emosional(Anggraini, 2021)(A et al., 2023).

Kegiatan diawali dengan asesmen awal (pre-test) berupa observasi partisipatif terhadap keterampilan dasar anak (misalnya, kemampuan menyusun balok, interaksi saat bermain, dan kemampuan mengikuti instruksi sederhana) sebelum intervensi dilakukan. Selanjutnya, implementasi program dilakukan selama empat minggu dengan jadwal terstruktur, di mana tim pengabdi mendampingi dan memfasilitasi anak-anak dalam berbagai permainan edukatif yang dirancang khusus.

Untuk mengukur keberhasilan pengabdian, kami menggunakan metode pengukuran kualitatif dan kuantitatif(Ana Mufidah et al., 2024)(Minarni et al., 2017). Secara kualitatif, kami melakukan observasi langsung selama sesi permainan, mencatat perubahan perilaku seperti peningkatan inisiatif dalam kerja kelompok, kemampuan berbagi, serta ekspresi kegembiraan dan antusiasme dalam belajar. Kami juga melakukan wawancara singkat dengan guru pendamping untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai perubahan yang terlihat pada siswa(Ismiyanti & Afandi, 2022).

Secara kuantitatif, menurut (Haniah & Zessy Ardinal Barlan, 2021) tingkat ketercapaian keberhasilan diukur melalui skala penilaian (rating scale) yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator kunci keterampilan yang ditargetkan (misalnya, akurasi menyusun puzzle, kecepatan merespons instruksi, dan frekuensi interaksi positif). Skala ini diterapkan pada asesmen akhir (post-test), yang kemudian hasilnya akan dibandingkan dengan data pre-test(Astriani & Puspasari, 2021)(Kusumastuti, 2021). Perubahan yang signifikan pada nilai rata-rata keterampilan anak, serta peningkatan dalam frekuensi perilaku positif (sosial-budaya) seperti kolaborasi dan kemandirian, akan menjadi indikator utama keberhasilan program. Target kami adalah mencapai setidaknya peningkatan 75% dalam indikator keterampilan yang telah ditetapkan dan penurunan 50% pada perilaku yang kurang sesuai dibandingkan kondisi awal. Dengan demikian, evaluasi ini tidak hanya mencerminkan peningkatan keterampilan individu, tetapi juga dampak positif pada dinamika sosial dan budaya belajar di lingkungan TK ABA 25 Malang.

Vol. 3, No. 2 - Juni 2025, Hal. 68-73
DOI: 10.59395/ahsana.v3i2.388

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian "Permainan Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Anak bagi Siswa TK ABA 25 Malang" telah menunjukkan dampak positif yang signifikan baik pada tataran individu siswa, masyarakat sekolah, maupun institusi TK ABA 25 Malang, dengan efek yang terasa dalam jangka pendek dan berpotensi berlanjut jangka panjang.



Gambar 1. Sekolah TK ABA 25 Malang

Pelaksanaan kegiatan dirancang secara partisipatif dan adaptif, berlandaskan pada prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan sesuai karakteristik anak usia dini. Untuk mencapai tujuan peningkatan keterampilan, metode yang diterapkan meliputi simulasi bermain peran, permainan *puzzle* edukatif, dan aktivitas kelompok terstruktur yang berfokus pada pengembangan kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional. Indikator tercapainya tujuan diukur melalui observasi langsung partisipasi dan interaksi siswa selama sesi permainan, serta evaluasi sederhana sebelum dan sesudah kegiatan yang mengukur kemampuan dasar seperti pengenalan bentuk, warna, serta kemampuan koordinasi tangan-mata. Tolak ukur keberhasilan ditetapkan jika minimal 75% siswa menunjukkan peningkatan dalam tiga aspek keterampilan tersebut, yang dibuktikan dengan skor observasi yang lebih tinggi dan respon positif dari guru pendamping.



Gambar 2. Penjelasan materi oleh tim

Secara spesifik, keunggulan utama luaran kegiatan ini adalah metode penyampaian yang sangat relevan dengan dunia anak-anak. Permainan edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang bebas tekanan dan menarik, sehingga anak-anak terlibat aktif dan tanpa sadar mengasah keterampilan

Vol. 3, No. 2 - Juni 2025, Hal. 68-73
DOI: 10.59395/ahsana.v3i2.388

mereka. Hal ini sangat sesuai dengan kondisi siswa TK ABA 25 Malang yang berada pada fase perkembangan bermain. Namun, kelemahan yang sempat teridentifikasi adalah perlunya penyesuaian materi dan kompleksitas permainan untuk mengakomodasi rentang usia yang sedikit bervariasi di dalam satu kelas, agar semua anak dapat merasakan tantangan yang sesuai.

Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan ini tergolong moderat. Tantangan utama terletak pada manajemen kelas dan waktu agar semua siswa mendapatkan perhatian yang merata dan instruksi dapat tersampaikan dengan jelas kepada kelompok usia prasekolah. Meskipun demikian, tim pengabdi mampu mengatasinya berkat persiapan materi yang matang dan bantuan dari guru pendamping. Produksi materi permainan (misalnya *puzzle* atau kartu cerita) juga relatif mudah dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia.



Gambar 3. Siswa mencoba salah satu permainan

Melihat keberhasilan yang nyata serta antusiasme yang begitu tinggi baik dari para siswa maupun guru TK ABA 25 Malang selama kegiatan pengabdian ini, kami optimis bahwa peluang pengembangan program ini di masa depan sangatlah terbuka luas. Antusiasme ini bukan sekadar respons sesaat, melainkan indikator kuat adanya kesadaran awal dan minat belajar yang bisa dipupuk secara berkelanjutan.

Untuk keberlanjutan program, inisiatif ini dapat diperluas dengan memperkaya variasi permainan edukatif yang lebih beragam dan inovatif. Permainan tersebut dapat disesuaikan dan diintegrasikan secara tematik dengan pembelajaran bulanan di sekolah, sehingga konsep energi dan hemat energi tidak hanya diajarkan sebagai materi terpisah, melainkan menjadi bagian tak terpisahkan dari kurikulum sehari-hari anak. Integrasi ini akan memastikan pemanfaatan jangka panjang dari metode yang telah terbukti efektif.

Lebih lanjut, dalam upaya mentransformasi dampak lokal menjadi manfaat yang lebih luas, kami melihat urgensi untuk menyelenggarakan pelatihan yang lebih intensif bagi para guru. Tujuannya adalah membekali mereka dengan keterampilan dan kreativitas untuk secara mandiri mengembangkan permainan edukatif yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan kurikulum serta kebutuhan spesifik anak didik mereka. Dengan demikian, keberlanjutan program tidak lagi bergantung sepenuhnya pada tim pengabdi, melainkan menjadi bagian dari kapasitas internal sekolah.

Secara jangka panjang, model pengabdian yang telah terbukti efektif di TK ABA 25 Malang ini memiliki potensi besar untuk direplikasi di berbagai Taman Kanak-Kanak lain, baik di Malang maupun di daerah lain. Tentu saja, proses replikasi ini perlu disertai dengan penyesuaian konteks lokal dan karakteristik siswa. Replikasi ini juga berpotensi menjadi dasar pengembangan modul ajar berbasis

Vol. 3, No. 2 - Juni 2025, Hal. 68-73
DOI: 10.59395/ahsana.v3i2.388

permainan edukatif yang komprehensif untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara nasional. Pada akhirnya, upaya ini akan turut berkontribusi secara signifikan pada peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia secara lebih luas, menciptakan generasi penerus yang tidak hanya cerdas tetapi juga memiliki kesadaran tinggi terhadap pentingnya konservasi energi dan keberlanjutan lingkungan. Ini adalah langkah kecil yang diharapkan dapat membawa dampak besar bagi masa depan bangsa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan pengabdian masyarakat "Permainan Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Anak bagi Siswa TK ABA 25 Malang," beberapa poin penting dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan yang Signifikan: Kegiatan ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara terstruktur dan interaktif efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan anak TK ABA 25 Malang. Terutama terlihat adanya peningkatan yang nyata pada kemampuan kognitif (seperti pemecahan masalah sederhana dan pengenalan konsep dasar), motorik halus (misalnya koordinasi tangan-mata dalam merangkai atau menyusun), serta keterampilan sosial-emosional (melalui interaksi positif dalam permainan kelompok).
2. Kelebihan Pendekatan Permainan Edukatif: Pendekatan ini terbukti memiliki kelebihan utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak menekan, sehingga anak-anak terlibat aktif dan antusias. Permainan edukatif juga memfasilitasi pembelajaran yang holistik, merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara simultan dan alami, bukan hanya aspek kognitif saja. Ini juga membantu menumbuhkan minat belajar anak sejak dini.
3. Keterbatasan dan Tantangan: Meskipun efektif, implementasi permainan edukatif menghadapi beberapa keterbatasan. Ketersediaan variasi permainan yang relevan dan menarik untuk menjaga antusiasme jangka panjang memerlukan inovasi berkelanjutan. Selain itu, rasio pendamping dan jumlah anak yang ideal perlu diperhatikan untuk memastikan setiap anak mendapatkan perhatian dan bimbingan yang memadai. Waktu pelaksanaan yang terbatas juga menjadi tantangan dalam melihat dampak jangka panjang yang lebih mendalam.
4. Potensi Pengembangan Lebih Lanjut: Mengacu pada hasil dan tantangan, terdapat potensi besar untuk mengembangkan program ini di masa mendatang. Hal ini dapat meliputi pengembangan modul permainan edukatif yang lebih bervariasi dan terpersonalisasi, disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu anak. Selain itu, pelibatan orang tua dalam mendampingi dan melanjutkan stimulasi melalui permainan edukatif di rumah akan sangat memperkuat dampak positif. Penelitian lanjutan mengenai efektivitas jangka panjang serta perbandingan dengan metode pembelajaran konvensional juga direkomendasikan untuk memperkaya khazanah ilmu pendidikan anak usia dini.

Secara keseluruhan, pengabdian ini menegaskan bahwa investasi pada permainan edukatif adalah strategi krusial untuk membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan memiliki fondasi keterampilan yang kokoh sejak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Muhammadiyah Malang atas dukungan finansial yang telah diberikan. Tanpa dukungan ini, kegiatan pengabdian kami, "Permainan Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Anak bagi Siswa TK ABA 25 Malang," tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang tak terhingga juga kami sampaikan kepada TK ABA 25 Malang atas seluruh dukungan, fasilitas, dan kerja sama yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan. Kolaborasi erat antara DPPM UMM dan TK ABA 25 Malang adalah kunci keberhasilan pengabdian ini dalam memberikan dampak positif bagi perkembangan keterampilan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

A, K. L. U. T., Hidayah, C. A., & Dwistia, H. (2023). Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok Anak B di IT Quen Srimenanti Tanjung Raja. *Education Journal*, *2*(3).

Abhi Purwoko, A., Burhanuddin, Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Nudia Fitri, Z., & Pariza, D. (2021). Validitas Instrument dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif

Vol. 3, No. 2 - Juni 2025, Hal. 68-73
DOI: 10.59395/ahsana.v3i2.388

untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *LPPM University of Mataram*, *3*(0), 94–102. http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingsaintek/article/view/271

Ade Sarah Huzaifah. (2024). Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Siswa TK Darul Ilmi Murni Melalui Kegiatan Merakit Robot Dengan Barang Bekas Sebagai Permainan Edukatif Improving Fine Motor Skills of TK Darul Ilmi Murni ' s S. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, *2*(1), 121–128.

Ana Mufidah, Novi Puspitasari, Khanifatul Khusna, & Imam Suroso. (2024). Pendampingan Pembelajaran Metode Penelitian Gabungan (Mixed Method) di IAIS Lumajang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, *3*(1), 53–69. https://doi.org/10.54099/jpma.v3i1.871

Anggraini, E. S. (2021). Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, *7*(1), 27. https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25783

Arisanti, F., Wahyudi, M., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional Dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, *4*, 33–72. https://silabus.org/pendekatan-holistik-paud/

Astriani, D., & Puspasari, D. (2021). Efektivitas Focus Group Discussion (FGD) dan Psikodrama untuk Mengurangi Stres Akademik pada Mahasiswa Baru. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, *1*(1), 1–6. https://doi.org/10.28926/sinda.v1i1.17

Haniah, A., & Zessy Ardinal Barlan. (2021). Hubungan antara Persepsi Efektivitas Organisasi dengan Persepsi Keberhasilan Program (Studi Kasus: Gapoktan Lestari, Desa Bulakpacing, Kecamatan Dukuhwaru, Kabupaten Tegal). *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, *5*(5), 647–658. https://doi.org/10.29244/jskpm.v5i5.879

Hastutiningtas, Wahidyanti R., Setyabudi, I., & Maemunah, N. (2023). Penggunaan Sensory Path untuk Mendukung Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah di "Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu." *Journal of Indonesian Society Empowerment*, *1*(2), 63–69. https://doi.org/10.61105/jise.v1i2.31

Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *6*(1), 533. https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462

Kusuma, D., Kristin, I., & Lusi, F. (2021). Microblog Dan Mobile Learning: Inovasi MetodePembelajaran Dalam MeningkatkanCreativity Skill. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, *9*(3), 164–174.

Kusumastuti, D. K. (2021). Peningkatan Literasi Keuangan melalui Pelatihan Evaluasi dan Perencanaan Keuangan Sehat Berbasis syariah pada Pengusaha Muslim Skala Mikro Kecil di Purwokerto. *Solidaritas: Jurnal Pengabdian*, *1*(1), 31–42. https://doi.org/10.24090/sjp.v1i1.5136

Minarni, E. W., Utami, D. S., & Prihatiningsih, N. (2017). Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *1*(2), 147–154.

Rambe, A. P., Batu Bara, H., Nasution, D. A., Fawas, R. A., Siregar, R. M., & Pasaribu, N. A. (2023). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, *22*(2), 360–370. https://doi.org/10.47467/mk.v22i2.2913

Tusyadiah, H., Jannah, R., & Gusmaneli. (2024). Mengoptimalkan Pengalaman Belajar Melalui Penerapan Strategi Dan Implementasi Yang Efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, *1*(04), 663–669.

Umi Kalsum, Arsy Arsy, Rubi'ah Salsabilah, Patria Nabila Putri, & Dwi Noviani. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(4), 94–113. https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632

Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 1790–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857