



Pengembangan Alat Permainan “Apel Keberuntungan” Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya

Fairuz Zahidah¹; Nurul Khotimah²; Achmad Sya’dullah³; Sri Widayati⁴

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Received: 3 Oktober 2024
Revised: 12 Oktober 2024
Accepted: 30 Oktober 2024

Early Childhood Education (PAUD) is vital for a child’s growth. Between 0-5 years, children go through their golden phase. It is essential to provide stimulation during this period. PAUD helps in stimulating different aspects of a child’s growth, covering moral and religious values, cognitive skills, language, social-emotional abilities, arts, and physical-motor skills. This stimulation helps children transition smoothly to the next educational stage. To ensure high-quality and engaging learning experiences, educators need instructional media support. Learning media helps create an effective learning environment, aiding the child’s comprehension of the material and significantly boosting their development. This study aims to assess the feasibility and effectiveness of the educational play tool “Lucky Apple” in enhancing logical thinking skills in children aged 5-6 years. The research employs the R&D method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Material and media experts served as validators. The research used a pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design, involving 26 children from Group B at Al-Fatah Islamic Kindergarten in Nginden, Surabaya, as participants through saturated sampling. The techniques for collecting data involved using assessment instrument sheets. The data analysis in this study utilized the Paired Sample T-test. Evaluation by experts yielded scores of 89% from subject matter experts and 91% from media experts, while user testing by teachers received scores of 87%, 92%, and 95%. The effectiveness results showed a significance value (2-tailed) of 0.000, indicating that $p < 0.05$ or $0.000 < 0.05$. Because this value is less than 0.05, the null hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This confirms a difference in the average scores between the pretest and posttest, with an increase in posttest scores. Consequently, it can be concluded that the use of the “APE Apel Keberuntungan” is effective in enhancing the logical thinking abilities of children aged 5-6 years.

Keywords:

Education, cognitive ability, APE Lucky Apple

(*) Corresponding Author:

fairuz.20027@mhs.unesa.ac.id, nurulkhotimah@unesa.ac.id,
achmadsyadullah@unesa.ac.id, sriwidayati@unesa.ac.id

How to Cite: Zahidah, F., Khotimah, N., Sya’dullah, A., & Widayati, S. (2025). Pengembangan Alat Permainan “Apel Keberuntungan” Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.B), 86-102. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9629>

PENDAHULUAN

Menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2007:70), pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar, disengaja, dan bertanggung jawab oleh orang dewasa untuk anak-anak. Proses ini melibatkan interaksi antara keduanya dengan tujuan membantu anak mencapai kedewasaan yang diinginkan secara berkelanjutan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta

didik mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, moral keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

Wisevoter, sebuah organisasi survei, telah mengumumkan daftar negara-negara dengan rata-rata *Intelligence Quotient* (IQ) tertinggi di dunia pada tahun 2023. Menurut survey, Indonesia

memiliki rata-rata IQ sebesar 78.49. Berdasarkan laporan UNESCO tahun 2023, peringkat pendidikan Indonesia adalah ke-67 dari 203 negara di dunia dan memperoleh urutan kedua terbawah dari ranking IQ Asia tenggara. Mirisnya, nilai IQ kurang penting bagi beberapa pendidik, banyak sekolah yang lebih mementingkan adab dan moral daripada kemampuan belajar. Rendahnya peringkat pendidikan di Indonesia karna kesenjangan akses pendidikan nasional dengan tingkat persentase 38,1% (UNESCO 2020). Disebutkan juga pelajar indonesia minim kemampuan literasi serta tingkat kemalasan yang tinggi saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

BPS, Susenas (2023) mencatat bahwa dari seluruh anak usia dini di indonesia hanya 36% yang mengikuti sekolah jenjang PAUD di bawah target UNESCO sebesar 77%. Terdapat beberapa alasan orang tua yang tidak memasukkan anak pada sekolah jenjang paud, salah satunya orang tua merasa pendidikan PAUD kurang penting dalam kehidupan anak. Beberapa orang tua mengatakan kegiatan anak di PAUD hanya berupa bermain dan bersenang-senang yang dapat orang tua berikan di rumah

Aprilianti & Widayati (2021) Mengatakan, tujuan dari Pendidikan anak, dapat memperoleh pengalaman yang mendukung perkembangan berbagai kemampuan dan keterampilan. Melalui lembaga PAUD (Pendidikan Anak usia Dini), anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan beragam aspek perkembangan dan

pertumbuhan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan prasekolah yang ditujukan untuk anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pendidikan pada tahap ini dianggap kritical karena merupakan periode emas (*golden age*) dalam pembentukan dasar karakter dan kecerdasan. Masa *golden age* adalah periode krusial dalam perkembangan anak, yang umumnya merujuk pada usia 0 hingga 5 tahun. Pada masa ini, perkembangan otak anak berlangsung sangat cepat dan merupakan waktu yang sangat penting untuk memberikan stimulasi yang tepat dan berkualitas.

Menurut Damayanti, Aisyah & Atika (2023) perkembangan dan pertumbuhan anak tidak terjadi dengan cara yang instan, melainkan melalui proses. Tumbuh kembang juga dapat menentukan kecerdasan anak. Pada jenjang paud, sekolah akan memfasilitasi anak untuk memaksimalkan stimulasi pada aspek perkembangannya salah satunya pada aspek perkembangan kognitif. Menurut Alkhulaniah & Khotimah (2016) kemampuan kognitif merupakan interaksi antara pengembangan otak dan sistem saraf dengan pengalaman yang membantu anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dalam penalaran, pengetahuan, pemahaman, perkembangan pikiran, imajinasi, dan pengambilan keputusan.

Kemampuan kognitif dan kecerdasan anak akan terus berkembang dari masa kecil hingga dewasa Dina & Purnamasari (2023). Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak karena pada usia ini, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang kritis, dimana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, memahami, dan memecahkan masalah. Pembelajaran kognitif mencakup aktivitas yang membantu perkembangan fungsi otak, termasuk perhatian, memori, logika, alasan, dan pemikiran kritis. Membangun sebuah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, tentu saja pendidik membutuhkan sebuah alat sebagai penyampaian informasi pembelajaran guru kepada anak. Alat pembelajaran atau dapat disebut sebagai alat permainan edukatif (APE).

Alat Peraga Pendidikan, menurut Wijaya & Rusyan (1994 : 11), berperan sebagai ransangan belajar yang akan meningkatkan motivasi belajar agar anak tidak merasa jenuh dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran. Alat permainan edukatif adalah perangkat yang dirancang khusus untuk menstimulasi pembelajaran pada anak-anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Pada pembuatan APE harus memperhatikan beberapa hal seperti Fungsi, keamanan, tampilan yang menarik, kesesuaian usia, interaktif dan daya tahan keberlanjutan. APE menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Alat permainan edukatif adalah investasi yang sangat berharga untuk pengembangan anak-anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya selama 4 bulan, Terlihat sekolah kurang menyediakan alat permainan edukatif yang dapat membantu menstimulasi perkembangan berfikir logis anak usia 5-6 tahun. anak kelompok B hanya memiliki 8 dari 26 anak yang interaktif dan mampu memahami pembelajaran secara keseluruhan. Selama proses pembelajaran di sekolah, sebagian besar anak-anak hanya diberikan aktivitas yang monoton, menggunakan metode pembelajaran penugasan melalui Lembar Kerja Anak (LKA), buku mewarnai setiap hari. Metode penugasan membuat sebagian anak terlambat mengikuti alur pembelajaran serta membuat anak mencontek tugas temannya karna waktu yang diberikan terbatas. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif jarang dilakukan. Alat permainan yang disediakan sekolah kurang menstimulasi perkembangan anak dan terdapat beberapa alat permainan yang hampir tidak layak pakai atau rusak.

Menurut Ashari,dkk (2023) kegiatan bermain yang melibatkan banyak proses pemecahan masalah dapat mengembangkan aspek kognitif anak. Dari masalah ini, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian *Research and Development* (RnD) dengan mengamati permainan ular tangga, dan kemudian merancang serta mengembangkan permainan tersebut menjadi versi yang baru yang dapat memberikan stimulasi kemampuan berfikir logis anak 5-6 tahun. Peneliti memutuskan melakukan penelitian ini setelah melihat antusias anak kelompok B di TK Al-Fatah saat melakukan kegiatan bermain. Permainan Apel Keberuntungan dirancang sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan anak kelompok B TK Islam Al-Fatah dengan memberikan kartu pertanyaan mengenai lebih besar, lebih kecil, nominal uang hingga 20 ribu dikarenakan anak kelompok B telah memiliki pemahaman terkait hal tersebut.

Dalam permainan Apel Keberuntungan, peneliti mengadopsi konsep dasar permainan ular tangga dengan menaik-turunkan tangga, tetapi mengubah

konten permainannya dengan menyisipkan pertanyaan pada setiap titik berhenti. Tema yang diambil adalah tentang tanaman, dengan sub-tema buah-buahan, di mana anak-anak akan dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan yang mencakup kemampuan berfikir logis. Anak-anak yang berhasil menjawab pertanyaan akan diberi miniatur buah sebagai penghargaan selama permainan berlangsung. Permainan akan dinyatakan berakhir ketika seorang pemain mencapai garis finish, dan pemenang akan ditentukan berdasarkan jumlah miniatur buah yang berhasil dikumpulkan, bukan berdasarkan siapa yang pertama kali mencapai garis finish. Berdasarkan uraian tersebut, dibutuhkan APE Apel Keberuntungan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK ISLAM AL-FATAH NGINDEN, SURABAYA

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses pengembangan. Sugiyono (2016: 297) menyebut bahwa penelitian pengembangan, yang juga dikenal sebagai Research and Development, adalah sebuah pendekatan penelitian yang ditujukan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan mengukur efektivitasnya.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Branch (2009) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang sederhana dan mudah dipahami oleh peneliti. Model ini terdiri dari lima tahap: analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Develop), implementasi (Implement), dan evaluasi (Evaluate). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Berikut penjelasan model pengembangan ADDIE :


1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam model AADIE adalah menganalisis kebutuhan pada pengembangan produk baru serta melakukan evaluasi kelayakan dan persyaratan untuk pengembangan produk. Pengembangan produk dapat dimulai ketika ada masalah dengan produk yang sudah ada, seperti karena produk tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan atau lingkungan belajar saat ini.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses merancang ide dan konten produk secara sistematis. Rancangan ini meliputi petunjuk jelas dan rinci untuk setiap aspek produk. Setelah melakukan analisis penelitian, Peneliti merancang produk yang akan digunakan sebagai penelitian dan pengembangan. Pada fase ini, desain produk masih bersifat konseptual dan akan berfungsi sebagai dasar untuk fase pengembangan berikutnya. Berikut merupakan kerangka pembuatan desain produk yang telah dirancang :

Tabel 1.1 Komponen APE

No	Komponen Alat Permainan	Keterangan
1.		Bidak, mewakili pergerakan anak dalam permainan. Melaju sesuai dengan jumlah

		angka dadu yang dihasilkan anak setelah melempar dadu.
2.		Dadu, yang menentukan pergerakan pemain sesuai dengan angka yang dihasilkan.
3.		Keranjang mini, sebagai tempat mengumpulkan buah yang telah di hasilkan selama permainan, pengumpulan dalam keranjang diibaratkan jumlah hasil panen dari sebuah perkebunan.
4.		niatur buah-buahan, sebagai penghargaan setelah anak berhasil menjawab soal yang diberikan. Penghasi-lan buah terbanyak menandakan kemenangan.
5.		Papan catur, Sebagai <i>board</i> alat permainan supaya memiliki tampilan yang lebih menarik, kemudian juga berfungsi sebagai penyimpang-an komponen pele- ngkap permainan.
6.		Gambar, wujud tampilan dari permainan Apel Keberuntungan. Di desain dengan latar belakang Perkebunan buah, memiliki 25 kolom. Permainan selesai Ketika ada pemain yang mencapai kolom “selesai” , namun pemenang dipilih dari banyaknya jumlah buah yang di dapat anak selama permainan.
7.		<i>Flash card</i> , kartu pertanyaan dengan sub- bab berfikir logis yaitu, Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ ter,Mengklasifikasi-kan benda ke dalam kelompok yang sama dan Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Ketika berhasil menjawab pertanyaan, maka anak akan mengum- pulkan satu buah.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini mencakup pembuatan produk final yang didasarkan pada desain awal. Produk akhir, dalam hal ini, sebuah alat permainan edukatif bernama Apel Keberuntungan, dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif pada anak-anak berusia 5-6 tahun. Dalam prosesnya, peneliti mengembangkan permainan edukatif ini dengan menggunakan gambar bertema buah-buahan dengan mengganti simbol ular dan tangga menjadi gambar apel dengan 3 warna berbeda merah, kuning

dan hijau, peneliti juga menambahkan miniature buah-buahan yang akan dikumpulkan pemain Ketika benar dalam menjawab pertanyaan dikumpulkan pada keranjang yang sudah disediakan. Pada permainan ini, peneliti menggunakan box sebagai pengemasan produk. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi pada produk yang telah dibuat dengan menganalisis umpan balik dari validator terhadap media pembelajaran ini, guna memastikan keefektifan dan kevalidan alat permainan edukatif tersebut.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi produk dilakukan untuk mendapatkan umpan balik awal terhadap produk yang sedang dikembangkan. Umpan balik ini membantu dalam mengevaluasi apakah tujuan pengembangan produk telah dicapai atau tidak, dan dilakukan dengan merujuk pada rancangan produk sebelumnya. Pada tahapan ini akan dilakukan validasi pada produk oleh validator, kemudian peneliti mulai mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan pada salah satu kelompok B TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Peneliti melakukan penelitian di sekolah selama 5 hari, pada hari pertama peneliti melakukan *pre-test* menggunakan lembar kerja anak untuk mengukur kemampuan anak sebelum melakukan *treatment*, kemudian melakukan *treatment* selama 3 hari menggunakan permainan Apel Keberuntungan yang telah dikembangkan, selanjutnya melakukan *post test* pada hari ke 5 menggunakan lembar kerja anak untuk mengukur kemampuan anak setelah melakukan *treatment*.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah mengumpulkan umpan balik dari pengguna produk dan melakukan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Pada proses evaluasi peneliti akan mengidentifikasi penggunaan produk yang telah dikembangkan dan di implementasikan. Kemudian, peneliti akan melihat kelayakan dan efektivitas permainan Apel Keberuntungan dan melakukan penyempurnaan produk melalui kekurangan yang telah diketahui. Tujuan akhir dari evaluasi adalah untuk melihat pencapaian tujuan pengembangan alat permainan.

Uji Coba Produk

1. Desain uji coba

Pengembangan alat permainan edukatif "Apel Keberuntungan" akan diujicobakan kepada anak berusia 5-6 tahun di salah satu kelas kelompok B TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Uji coba akan melalui dua tahapan. Tahap pertama akan melakukan uji pada kelompok kecil terdiri dari 4 orang anak.

selanjutnya, tahap kedua akan dilakukan pada kelompok besar terdiri dari kelas kelompok B dengan jumlah anak sebanyak 26 orang.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas alat permainan "Apel Keberuntungan" oleh ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh tenaga pendidik PG-PAUD Unesa dengan minimal pendidikan S2 dan guru TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Kemudian, subjek uji coba untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas alat permainan "Apel Keberuntungan" dilakukan pada kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya, dengan partisipasi sebanyak 26 anak.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan alat permainan Apel Keberuntungan adalah kuantitatif dan deskriptif. Sumber data kualitatif berasal dari hasil uji efektivitas dan kelayakan produk oleh ahli media, ahli materi dan guru TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Kemudian, sumber data kuantitatif berasal dari hasil tes berfikir logis anak usia 5-6 tahun (Kelompok B).

Uji Validalitas, Rehabilitas dan Normalitas

1. Uji Validalitas

Validitas data juga sangat penting dalam konteks penelitian untuk memastikan bahwa data dengan akurat dengan pengukuran. Dalam konteks analisis hasil *pre-test*, *post test* memastikan validitas data menjadi hal yang penting untuk menarik kesimpulan yang dapat dipercaya tentang kelayakan dan efektivitas produk yang diteliti.

2. Uji Rehabilitas

Penelitian ini, digunakan uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS, dengan mengacu pada koefisien Alpha Cronbach di nilai baik apabila memiliki nilai $\alpha > 0,6$.

3. Uji Normalitas

Menggunakan aplikasi SPSS dan menetapkan tingkat signifikansi sebesar 0,05, proses pengujian normalitas data dijalankan melalui tes Shapiro-Wilk untuk mengevaluasi normalitas data pretest dan posttest secara individu.

Keputusan apakah data memiliki perbedaan signifikan dari suatu distribusi normal akan didasarkan pada nilai p-value yang diperoleh dari tes Shapiro-Wilk. Apabila nilai p-value lebih tinggi dari nilai alpha (contohnya, 0,05), maka hipotesis nol tidak ditolak, yang berarti data tersebut diasumsikan memiliki distribusi yang normal.

Teknis Analisis Data

1. Analisis data angket atau kuisioner

Data diperoleh dari Uji Kelayakan Alat Permainan Edukatif “Apel Keberuntungan” yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berikut merupakan rumus untuk menghitung hasil akhir :

Tabel 1.2 Rumus Hasil Akhir

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Riduwan & Sunarto (2009)

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Jumlah total skor

N = Jumlah frekuensi (item)

Kemudian hasil tersebut, dikelompokkan dan di cantumkan dalam skor kemampuan anak

Tabel 1.3 Persentase Penilaian

Persentase Penilaian Produk	Kriteria Penilaian Produk	Ketera-ngan
76-100%	Sangat baik	Sangat Valid

51-75%	Baik	Valid
26-50%	Cukup	Kurang Valid
0-25%	Kurang	Tidak Valid

(Riduwan & Sunarto, 2009)

2. Analisis Data *Pre-test* dan *Post Test*

Analisis data observasi non-partisipasi, digunakan untuk mengamati efektifitas dari pemakaian permainan “Apel Keberuntungan” melalui analisis data *pre-test* dan *post test*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design one group pretest-posttest* yang diukur melalui *pre-test* dan *post test*.

Tabel 1.3 Kategori hasil penilaian

Skor kemampuan anak	Kriteria
76-100	Berkembang sangat baik (BSB)
51-75	Berkembang sesuai harapan (BSH)
26-50	Mulai Berkembang (MB)
0-25	Belum Berkembang (BB)

(Riduwan & Sunarto, 2009)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tahapan pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi), Berikut merupakan lang-kah-langkah penelitian dengan model pengembangan ADDIE :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Setelah melakukan observasi lapangan selama 4 bulan, peneliti mengetahui permasalahan yang muncul di TK Islam Al-Fatah Nginden Surabaya diantaranya diidenti-fikasikan sebagai berikut:

a. Analisis permasalahan anak

Selama observasi, tampak bahwa anak-anak kesulitan dalam memahami perbe-daan ukuran, mengklasifi-kasikan benda, dan menyusun benda berda-sarkan urutan. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya pemahaman pada anak-anak sehingga ketika memberikan penu-gasan kepada anak beberapa anak yang kurang paham akan mencontek milik temannya, sehingga ketika melakukan penilaian secara *face to face* peneliti mengetahui bahwa anak tersebut tidak paham.

b. Analisis pembelajaran

Hasil analisis pembela-jaran di TK Islam Al-Fatah Nginden Surabaya menggunakan metode pemberian tugas. Pembelajaran TK Islam Al-Fatah memiliki tema setiap minggu seperti pada hari Senin tema agama, Selasa tema matematika atau berhitung, Rabu agama, Kamis bahasa Ing-gris dan Jum'at melakukan kegiatan olahraga, belajar wudhu atau sholat. Dari pembelajaran tersebut dapat pembelajaran menggunakan metode pemberian tugas ku-rang menstimulasi perkem-bangan berfikir logis anak, karna dilakukan setiap hari pembelajaran tersebut ber-potensi memberikan rasa bosan pada anak.

c. Analisis kebutuhan anak

Melihat hasil analisis permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak adanya media pembelajaran interaktif yang dapat me-mbantu guru untuk memak-simalkan pembelajaran di TK Islam Al-Fatah.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahapan setelah melakukan analisis pembelajaran yaitu perancangan produk. Perancangan APE apel keberuntungan digunakan supaya memudahkan anak 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis sesuai dengan tujuan penelitian.

Berikut merupakan contoh permainan ular tangga sebelum dilakukan pembaruan :



Gambar 1.1 Permainan ular & tangga sebelum dikembangkan



Gambar 1.2 Tampilan permainan apel keberuntungan

Berbeda dengan permainan ular tangga, setelah melakukan pembaruan permainan apel keberuntungan di modifikasi menjadi permainan yang lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan. Permainan apel keberuntungan memiliki bentuk 3 dimensi yang memanfaatkan box pada papan catur, kemudian dilapisi stiker vinyl *matte* dengan ukuran 38×38 cm.

Pada simbol permainan apel keberuntungan mengganti simbol ular & tangga menjadi simbol apel, dimana apel merah diartikan akan mengurangi jumlah buah pemain (seperti simbol ular yang merugikan) dan apel hijau diartikan akan menambah jumlah buah pemain (seperti simbol tangga yang menguntungkan) maka dari itu permainan ini diberi nama "Apel Keberuntungan" dimana apel merah dan apel hijau menjadi salah satu keberuntungan anak memperoleh kemenangan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pembelajaran ini, bertujuan mengembangkan produk permainan yang sudah dirancang sebelumnya. Pada fase ini, peneliti melakukan validasi dengan ahli media, ahli materi, serta uji coba pada pengguna untuk memperoleh masukan sebagai penyempurnakan permainan. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta uji coba pengguna yang dilakukan guru di TK Islam Al-Fatah:

a. Validasi ahli materi

Validasi dilakukan dengan model *check list* yang dilakukan oleh dosen PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya, sebagai berikut :

Nama : Dr. Achmad Sya'dullah, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Dosen PG-PAUD

Berikut merupakan hasil analisis perhitungan yang diperoleh yaitu :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{39}{44} \times 100\%$$

$$p = 89\%$$

b. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh ahli media, dosen PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya, sebagai berikut :

Nama : Sri Widayati, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Dosen PG-PAUD

Berikut merupakan hasil analisis perhitungan yang diperoleh yaitu :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{44} \times 100\%$$

$$p = 91\%$$

c. Uji Coba Pengguna

Tahap selanjutnya uji coba pengguna yang dinilai oleh tiga orang guru TK Islam Al-Fatah. Permainan apel keberuntungan mendapatkan apresiasi dan respon yang positif menyatakan permainan yang kreatif dan menarik. Berdasarkan dari hasil angket uji pengguna yang diisi oleh tiga orang guru sebagai berikut :

1. Nama : Dewi Fitriatus Sholihah, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Berdasarkan analisis per-hitungan uji coba sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$p = 92\%$$

2. Nama : Mery Rosaliya, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelompok B

Berdasarkan uji coba sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$p = 87\%$$

3. Nama : Fira Raniah Mawardah, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelompok B

Berdasarkan uji coba sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$p = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa permainan apel keberuntungan sangat baik untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis pada anak usia 5-6 tahun.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, produk akan dilakukan uji coba lapangan. Tahap selanjutnya melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen tersebut. Uji validitas dilakukan dengan *Alpha Cronbach SPSS26*. Berikut adalah hasil dari uji validitas dan reliabilitas tersebut:

a. Uji Validitas

Tabel 1.4 Hasil uji validitas

Item	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel 5% (4)	Sig.	Kriteria
1	1,000	0,950	0,000	Valid
2	1,000	0,950	0,000	Valid
3	1,000	0,950	0,000	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan seluruh instrumen mempunyai skor R hitung > R tabel. Hal ini dapat diartikan bahwa 3 item instrumen dinyatakan valid.

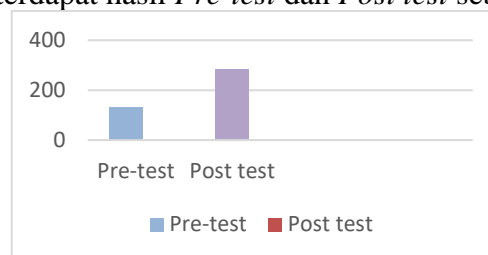
b. Uji Reabilitas

Tabel 4.3 Hasil uji reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
1,000	3

Hasil uji reliabilitas dengan 3 item pernyataan menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai skor *Alfa Cronbatch* 1,000. Hal ini mengartikan bahwa instrumen yang digunakan sebagai lembar observasi dianggap reliabel dikarenakan mempunyai skor lebih tinggi dari 0,6.

Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 15-16 Mei kemudian dilanjutkan pada tanggal 20-22 Mei. Kemudian anak melakukan *pre test* pada tanggal 15 Mei 2024, kegiatan *pre-test* dilakukan untuk menguji kemampuan anak sebelum melakukan *treatment*, kegiatan *pre test* dilakukan menggunakan lembar kerja anak. Selanjutnya melakukan *treatment* pada tanggal 16, 20 dan 21 Mei. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan *post test* pada tanggal 22 Mei 2024, kegiatan *post test* dilakukan menggunakan lembar kerja anak yang bertujuan untuk menguji efektivitas produk permainan yang telah dikembangkan. Setelah melakukan uji coba, terdapat hasil *Pre-test* dan *Post test* sebagai berikut :



Grafik 4.4 Rekapitulasi perbedaan *pre-test* dan *post test*

Hasil penilaian *pre-test* berjumlah 130 poin sedangkan penilaian *post test* berjumlah 285 poin, dari hasil nilai tersebut memiliki perbedaan nilai sebesar 155 poin sehingga dapat dikatakan bahwa, permainan apel keberuntungan memiliki pengaruh pada kemampuan berfikir logis anak usia 5-6 tahun. Setiap anak memiliki perbedaan penilaian yang lebih baik setelah mendapatkan *treatment*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kemudian dilakukan olah data menggunakan SPSS26 dengan uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov*

kemudian melakukan uji *Paired Sample T-test*, Sebelum melakukan uji normalitas, berikut merupakan hipotesis dari penelitian yang dilakukan :

H0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest setelah dilakukan *treatment*

H1 : Ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest setelah dilakukan *treatment*

Berikutnya merupakan hipotesis dari uji normalitas untuk mengambil keputusan dari hasil penelitian yang telah dilakukan :

a. Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal

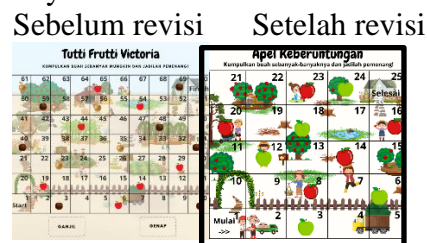
b. Jika nilai Signifikansi < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal

	Posttest - Pretest
Z	-4,518 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan tabel statistik Wilcoxon singel rank test, terlihat bahwa Asymptotic significance (2-tailed) adalah 0,000. Karena 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Ini berarti ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest, dengan peningkatan skor pada posttest. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa alat permainan apel keberuntungan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dari penelitian model ADDIE. Diperoleh saran dari ahli media mengenai gambar stiker vinyl yang sebelumnya memiliki warna kurang terang dan menarik perhatian, peneliti mengubah gambar awal permainan beserta warnanya.



Gambar 1.3 Perbedaan tampilan permainan sebelum & sesudah revisi

Pada awalnya, permainan ini memiliki namanya “Tutti Frutti Vicotoria” berasal dari bahasa itali yang memiliki arti tutti frutti (buah yang banyak/beragam macam buah), victoria (pemenang/kemenangan) sehingga memiliki makna pemilik buah terbanyak adalah seorang pemenang, kemudian di ganti menjadi “Apel Keberuntungan” yang diartikan keberuntungan pemain ketika berhenti pada simbol apel hijau karna akan menambah buah yang dijadikan peluang lebih besar menuju kemenangan.

Menurut ahli media, miniatur buah yang digunakan terlalu licin untuk dimainkan oleh anak sehingga peneliti melakukan pengecatan menggunakan cat pilox *clear doff* yang menjadikan permukaan buah tidak licin. Cara bermain, terdapat saran bahwa anak jangan diajarkan berhutang (ketika sampai di kolom apel merah buah anak menjadi minus) sehingga peneliti mengubah *role* permainan dengan memberikan modal 4 buah kepada setiap anak di setiap awal permainan.

Kemudian perihal buku panduan disarankan oleh ahli media untuk dibuat menggunakan bahasa yang lebih sederhana supaya mudah dipahami oleh anak.

Sebelum direvisi, buku panduan berupa satu lembar *art paper* laminasi dengan ukuran kertas F4, bahasa yang digunakan sebelumnya terlalu rumit untuk dipahami oleh anak usia 5-6 tahun. Kemudian peneliti mengganti buku panduan berupa buku seperti majalah yang memiliki bahan *art paper* 210 gr pada *cover* dan halamannya, buku panduan ini memiliki 20 lembar halaman yang menggunakan bahasa sederhana, serta menggunakan gambar pada setiap perintahnya sehingga memudahkan anak untuk memahami setiap kalimat perintah yang diberikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan di atas, penelitian pengembangan ini menghasilkan permainan apel keberuntungan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun, dengan model pengembangan AADIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Permainan apel keberuntungan sebuah permainan yang dikembangkan dari permainan ular tangga, mengganti simbol ular & tangga dengan simbol apel merah & apel hijau, permainan ini memiliki kartu pertanyaan pada setiap kotaknya akan memberikan buah kepada anak yang dapat menjawab pertanyaan dan sebaliknya. Berbeda dengan permainan ular tangga, permainan apel keberuntungan menentukan kemenangan bukan dari pemain yang sampai duluan di kotak “selesai”, namun dari pemain yang memiliki jumlah buah lebih banyak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di jelaskan di atas, tahap pertama yang dilakukan yaitu observasi lapangan, observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di TK Islam Al-Fatah. Kemudian, peneliti

melakukan analisis permasalahan anak, pembelajaran dan kebutuhan anak, kurangnya kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang membosankan, guru kurang bisa memantau kemampuan setiap anak hanya dengan memberikan LKA karna beberapa anak memilih menyontek untuk menyelesaikan keteringgalan waktu yang diberikan, sehingga membuat kemampuan berpikir logis anak tidak terstimulasi dengan baik.

Menurut Mirawati (2019), APE harus memiliki karakteristik sebagai berikut

:

1. APE dibuat khusus untuk anak usia dini dan dimaksudkan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti moral, nilai-nilai keagamaan, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.
2. APE multiguna, artinya dapat digunakan untuk berbagai tujuan pengembangan anak.
3. APE harus aman bagi anak usia dini, yang berarti harus terbuat dari bahan-bahan yang ramah bagi anak, bebas dari bahan beracun, dan sebagainya.
4. APE harus memiliki nilai pendidikan bagi anak usia dini, sehingga anak dapat memperoleh nilai-nilai yang bermanfaat saat bermain dengannya.

Sejalan dengan pendapat Mirawati, permainan apel keberuntungan di rancang khusus anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter, Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama dan Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Permainan apel keberuntungan tidak memiliki bahan yang berbahaya,

bau yang tajam dan ringan sehingga aman digunakan oleh anak usia 5-6 tahun. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan pengembangan alat permainan edukatif apel keberuntungan dengan sebaik mungkin, sehingga memiliki kelayakan dan keefektifan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Peneliti mendesain permainan apel keberuntungan menggunakan aplikasi canva dengan ukuran 40×40. Tahap selanjutnya, melakukan validasi pada ahli materi diperoleh 87% dan ahli media diperoleh 91%, Ahli materi memberikan masukan terkait penyampaian materi, sebaiknya menggunakan bahasa yang sederhana supaya mudah dipahami oleh anak, melakukan kegiatan ice breaking sebelum pembelajaran. Ahli media memberikan masukan untuk memperbesar ukuran kotak, warna *background* lebih dipertajam, miniatur buah di cat supaya tidak licin dan menyederhanakan bahasa pada buku panduan.

Setelah melakukan revisi serta mendapatkan kelayakan dari ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya melakukan uji coba permainan apel keberuntungan untuk melihat efektivitas permainan apel keberuntungan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Fatah. Sebelum melakukan uji coba pada anak, peneliti melakukan uji coba produk pada 3 guru TK Islam Al-Fatah. Uji coba pada kepala sekolah diperoleh 92%, uji coba pada guru pertama diperoleh 87% dan uji coba pada guru kedua diperoleh 95% dengan saran yang diberikan, cara bermain harus disampaikan dengan jelas supaya memudahkan kegiatan pembelajaran.

Tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba, implementasi permainan apel keberuntungan di TK Islam Al-Fatah. Permainan apel keberuntungan merupakan permainan 3 dimensi yang memiliki ukuran 40×40 cm, Permainan apel keberuntungan memiliki 25 kotak dengan simbol apel merah (kurang beruntung) dan apel hijau (keberuntungan) di dalamnya. Di setiap kotak terdapat sebuah pertanyaan, ketika benar menjawab maka akan memperoleh buah. Ketika salah satu pemain mencapai kotak "selesai" maka, permainan dihentikan. Pemain dengan jumlah terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

Peneliti melakukan kegiatan *pre-test*, *treatment* dan *post test*. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan nilai *pre-test* dan *post test* yang cukup besar, diperoleh nilai *pre-test* 145 , nilai *post test* diperoleh 285, sehingga terdapat perbedaan sebesar 140. Dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post test* , dapat dikatakan bahwa permainan apel keberuntungan merupakan permainan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Kelebihan dari permainan apel keberuntungan memiliki beragam macam warna, menggunakan keranjang sehingga membuat anak antusias saat bermain. Permainan apel keberuntungan merupakan permainan interaktif membuat anak tidak berpaling saat melaksanakan permainan. Melalui permainan apel keberuntungan, guru dapat menilai secara langsung kemampuan berpikir logis setiap anak.

Setelah melakukan uji coba, peneliti melakukan uji keefektifan permainan melalui nilai yang diperoleh kemudian melakukan olah data menggunakan SPSS 26. Efektivitas permainan apel keberuntungan terlihat dari perbedaan yang sangat signifikan dalam penelitian, dengan nilai signifikansi pretest Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena Sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, Ho ditolak

dan Ha diterima. Karena hasil signifikan lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Oleh karena itu, permainan apel keberuntungan dapat mencapai tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan permainan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang telah dilakukan. Maka pengembangan permainan apel keberuntungan dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Berdasarkan Analisis Permasalahan

Permainan "Apel Keberuntungan" dikembangkan dengan mempelajari permasalahan, pembelajaran, dan kebutuhan anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Analisis ini menunjukkan bahwa permainan ini dapat menjadi solusi bagi permasalahan tersebut.

2. Validasi Kelayakan Permainan

Sebelum diuji coba, permainan telah melalui tahap revisi sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah revisi, ahli materi dan media menilai permainan ini layak digunakan di TK Islam Al-Fatah, dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 89% masuk dalam kategori "sangat baik" dan dari ahli media sebesar 91% masuk dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian, permainan ini dinyatakan layak.

3. Keefektifan Permainan

Keefektifan permainan terlihat dari perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Nilai signifikansi untuk *pretest* adalah 0,000 (Sig.(2-tailed) < 0,05), menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menyimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Maka, permainan "Apel Keberuntungan" berhasil mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

SARAN

Berikut saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah dan penelitian selanjutnya :

1. Bagi sekolah

Diharapkan memperhatikan setiap proses yang sedang dijalankan oleh anak, hasil tidak dapat dijadikan sebagai penilai utama saat menilai pencapaian anak. Pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak supaya anak tidak bosan karna setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda, sehingga ketika melakukan satu metode pembelajaran saja banyak anak yang kurang berkembang dan terstimulasi pada perkembangan berpikir logis. Bagi peneliti selanjutnya

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi salah satu contoh penelitian yang memberikan inspirasi pada penelitian selanjutnya. Ketika melakukan pengembangan jangan hanya terpaku pada satu produk, karna banyak produk yang dapat dijadikan

inspirasi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Manfaatkan waktu dan teknologi yang ada supaya dapat melakukan penelitian dengan maksimal. Semoga dapat menciptakan produk pengembangan kreatif, inovatif yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis anak. Kemampuan berpikir logis sangat penting bagi perkembangan otak anak di TK supaya anak mudah melaksanakan tahapan sekolah berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- (2012), G. T. (2020). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6–37.
- Afifah, A. N., Widayati, S., Reza, M., Ningrum, M. A., & Nisa, A. (2022). Analisa Penggunaan Aplikasi Pendukung Pembelajaran Daring Di Paud Pada Masa Pandemi Covid-19. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 141–154. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.141-154>
- Aprilianti, L., & Widayati, S. (2021). Pengembangan Media Kereta Pintar Untuk Mengenal Konsep Lambang Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Lentera Anak*, 2(2), 21–42. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/2544>
- Ariyanti, T. (2016). Pendidikn Anak Usia Dini dan Lingkungannya Main. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Atri, S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika 4-38 Depok Sleman. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di TK Kartika 4-38 Depok Sleman*, 8–46. <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11066707.pdf>
- Ayuni, Y. R. P., Komalasari, D., Ningrum, M. A., & Saroinsong, W. P. (2022). Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 155–172. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172>
- Dewi, K. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57.
- Diajikan, S. T., Salah, M., Syarat, S., Gelar, M., Ekonomi, M., Parepare, P. I., & Nim, N. (2023). *Institut Agama Islam Negeri Parepare*. 4(1), 1–12.
- Dianti, Y. (2017). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). *Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini IAIN Syekh Nurjati Cirebon PENDAHULUAN Usia dini (0-6) seringkali disebut juga sebagai usia emas individu . Pada periode ini setiap rangsangan stimulasi pada semua aspek perkembangan . 4(1), 30–47.*
- Edukasi, J., Sains, D., Izzuddin, A., Palapa, S., & Lombok, N. (2021). E D I S I Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Oktober*, 3(3), 542–557. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

- Eka Yanuarti. (2017). Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum 13. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Handayani, T. O., & Ubaidillah, K. (2022). Monopoly Game as Learning Media for Children aged 5-6 Years in Rumbia, Central Lampung Regency. *Journal of Childhood Development*, 2(1), 50–63. <https://doi.org/10.25217/jcd.v2i1.2465>
- Harahap, M., & Fitria, D. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Nilai Agama Dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Salsabila T . a 2022 / 2023. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS) Vol.1*, 1(4), 63–73. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Hidayat, H. (2022). Penerapan Pola Asuh Orangtua Pada Komunikasi Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 33–46. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.33-46>
- Hijriati, H. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>