



Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini

Kharida Shaleha^{1*}, Khairatun Nisa²

¹⁻²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Hukum dan Pendidikan, Universitas Battuta, Indonesia

*Penulis korespondensi: kharidashaleha10@yahoo.com

Abstract. *Educational play Materials (APE) are learning aids designed to support child development through play-based activities. Early childhood is a crucial period of growth and development, requiring appropriate stimulation to optimize various aspects of a child's abilities including visual-spatial intelligence. This article aims to examine the use of educational play tools in fostering early childhood intelligence. A literature review method was employed, analyzing various books, journals, and scholarly articles related to educational play tools and early childhood education. The findings indicate that educational play tools offer significant benefits for developing visual-spatial intelligence. Through the use of these tools, children can engage in active learning, explore their environment, solve problems, and within a fun learning atmosphere understand, recognize, process, and interpret visual information and spatial relationships between objects (such as shape, size, direction, distance, and position). However, the utilization of educational play tools still faces challenges, including limited facilities, a lack of teacher competence in using the tools, and minimal parental involvement in supporting educational play activities. Therefore, collaboration among teachers, parents, and educational institutions is essential to optimize the use of these tools. Effective use of educational play tools can support holistic and balanced child development, thereby enabling early childhood education goals to be achieved optimally.*

Keywords: *Child Development; Children Age; Educational Tools; Learning Media; Visual Intelligence.*

Abstrak. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak melalui kegiatan bermain. Anak usia dini berada pada masa penting pertumbuhan dan perkembangan sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan berbagai aspek kemampuannya. Salah satunya kemampuan kecerdasan visualspasial. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam mengembangkan kecerdasan anak usia dini. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan mengkaji berbagai buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan alat permainan edukatif dan pendidikan anak usia dini. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif memberikan manfaat yang besar dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial. Melalui penggunaan APE, anak dapat belajar secara aktif, mengeksplorasi lingkungan, memecahkan masalah, memahami, mengenali, mengolah, dan menginterpretasikan informasi visual serta hubungan antar objek dalam ruang, termasuk bentuk, ukuran, arah, jarak, dan posisi, dalam suasana belajar yang menyenangkan. Namun, pemanfaatan APE masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana, kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan APE, dan minimnya keterlibatan orang tua dalam mendukung kegiatan bermain edukatif. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan APE. Pemanfaatan APE yang tepat dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh dan seimbang sehingga tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai secara optimal.

Kata kunci: Alat Edukatif; Anak Usia; Kecerdasan Visual; Media Pembelajaran; Perkembangan Anak.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan kemampuan anak, termasuk aspek kognitif. Salah satu aspek kognitif yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan visual spasial (Hasanah et al., 2023). Kemampuan visual spasial merupakan kemampuan individu untuk memahami, mengenali, mengolah, dan menginterpretasikan informasi visual serta hubungan antar objek dalam ruang, termasuk bentuk, ukuran, arah, jarak, dan posisi (Nurhayati et al., 2024). Pada anak usia dini,

kemampuan visual spasial tercermin dalam aktivitas seperti mengenali bentuk geometri, meniru pola, menyusun balok, memahami konsep atas–bawah, depan–belakang, besar–kecil, serta menggambar objek sesuai dengan pengamatan. Pengembangan kecerdasan spasial pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, salah satunya kegiatan bermain. Bermain menjadi sarana belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan belajar melalui bermain adalah Alat Permainan Edukatif (APE) (Siti Alifah Susviani et al., 2025). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. APE dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus merangsang perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa stimulasi yang diberikan melalui kegiatan bermain mampu meningkatkan kemampuan visual-spasial anak.

Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bentuk, warna, pola, ukuran, dan hubungan ruang secara langsung. Urgensi pengembangan kemampuan visual spasial pada anak usia dini semakin meningkat seiring dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah (Umamiah et al., 2022). Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana permainan edukatif, kurangnya pemanfaatan APE secara maksimal oleh pendidik, serta minimnya pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media bermain dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran dan perkembangan kemampuan anak (Permata et al., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, pemanfaatan Alat Permainan Edukatif menjadi salah satu upaya penting dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini. Oleh karena itu, artikel ini membahas bagaimana pemanfaatan APE dapat membantu mengoptimalkan perkembangan berbagai aspek kemampuan terutama kecerdasan visual spasial anak sehingga tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai secara lebih efektif dan menyenangkan.

Namun kenyataan di lapangan terlihat kesenjangan, yakni kurangnya pemanfaatan APE dengan tepat. APE kebanyakan hanya sebagai pelengkap arsip sekolah dan tersimpan rapi di sudut dalam lemari. Kemudian banyak APE yang kurang layak untuk dimanfaatkan dan guru biasanya sering mengandalkan buku panduan majalah saja. Kelemahan tersebut menciptakan stimulasi pembelajaran yang membosankan bahkan monoton bagi anak. Kelemahan ini juga terkesan anak harus mengikuti apa yang mesti guru lakukan, tanpa meluapkan kreativitasnya sendiri. Fenomena ini menjadikan masalah utama yang patut diidentifikasi sehingga perlu

dipetakan untuk mendapatkan solusinya, karena bila dibiarkan saja dan tidak diperhatikan dapat mempengaruhi turunya perkembangan kecerdasan berpikir anak yakni perkembangan kognitif. Dalam hal ini, Guru memiliki peran yang sangat krusial dalam mendukung perkembangan anak-anak di sekolah. Dengan demikian Kerjasama antara orang tua dan guru sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pembelajaran yang optimal. sehingga siswa dapat berkembang tidak hanya sebagai individu yang cerdas, tetapi juga sebagai pemikir dan pencipta yang handal. Oleh karena itu, diperlukan identifikasi terhadap alat permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pengembangan kecerdasan spasial anak usia dini.

2. KAJIAN TEORITIS

Kecerdasan spasial merupakan kemampuan individu untuk memahami, memproses, dan merepresentasikan informasi visual serta hubungan antar objek dalam ruang. Pengembangan kecerdasan spasial pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, salah satunya kegiatan bermain. Bermain menjadi sarana belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih kecerdasan spasial anak dengan mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran.

Untuk memudahkan anak dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial, dapat menggunakan materi pendidikan. Sebagaimana diungkapkan oleh Marhendra et al (dalam identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di tk se-kecamatan ampenan tahun 2022 Penggunaan APE yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan berinteraksi dengan lingkungan sekitar) . Selain itu, APE juga membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna sehingga tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai secara optimal . Oleh karena itu, PAUD sebagai lembaga pendidikan pertama perlu menyediakan pengalaman belajar yang mampu menstimulasi kemampuan visual spasial anak secara optimal melalui media dan metode

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Prameswari et al., 2019).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Data diperoleh melalui pengkajian berbagai artikel ilmiah, jurnal nasional, dan hasil penelitian yang membahas alat permainan edukatif serta kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi jenis APE dan kontribusinya terhadap perkembangan kecerdasan spasial anak. penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata, baik tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati (Nurliana, 2012:21). Tahapan penelitian meliputi: Pengumpulan sumber literatur. Seleksi jurnal yang relevan. Analisis isi penelitian. Penyusunan hasil dan pembahasan.

Analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. (Sugiyono, 2011 : 207).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif merupakan berbagai jenis permainan yang dirancang untuk memberikan nilai pendidikan dan membantu mengembangkan berbagai kemampuan anak. APE dapat berupa puzzle, balok susun, kartu huruf dan angka, permainan konstruksi, serta berbagai media pembelajaran lainnya yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak (Arumsari et al., 2024; Euis Kusumarini & Andi Aslindah, 2021). Penggunaan APE dalam pendidikan anak usia dini didasarkan pada prinsip belajar melalui bermain. Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami konsep pembelajaran ketika disajikan melalui aktivitas yang menyenangkan. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan daya imajinasi, melatih koordinasi gerak, serta membangun keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu: Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak, difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk,

dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. aman atau tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak, bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan mengandung nilai pendidikan.

Manfaat seluruh APE tersebut bagi perkembangan kognitif anak yakni dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, mengenal warna dan bentuk sesuai keinginan anak. Perkembangan kognitif pada anak usia dini diharapkan mampu terstimulus dengan baik melalui pemanfaatan APE tadi secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan APE yang tepat dapat membantu mengoptimalkan potensi dan kemampuan anak sejak usia dini sehingga mereka memiliki kesiapan yang lebih baik untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini

Periode emas (*golden age*) adalah waktu terbaik untuk menstimulasi kemampuan ini agar anak lebih kreatif dan mudah berpikir logis. Salah satu jenis kecerdasan yang perlu dikembangkan adalah kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial adalah kemampuan anak memahami bentuk, ruang, pola, arah, dan jarak. Anak dengan kecerdasan ini biasanya pandai menggambar, mahir menyusun *puzzle*, dan memiliki imajinasi tinggi.. Anak-anak dengan penglihatan spasial yang canggih mampu membayangkan atau menggambar objek tiga dimensi. Kapasitas otak untuk mengidentifikasi dan merepresentasikan objek atau pola dikenal sebagai kecerdasan visual spasial. (Rosidah, 2014).

Anak usia 5-6 tahun dengan kecerdasan visual spasial akan mempunyai kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, harmoni, keseimbangan, bayangan, dan interaksi antar komponen kecerdasan visual spasial pada dasarnya bergantung pada seberapa baik suatu objek dilihat dan seberapa jelas objek tersebut tampak.

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif

Salah satu manfaat utama APE adalah membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Penggunaan APE menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain (Mulyati et al., 2026).

Melalui permainan seperti *puzzle*, balok susun, dan permainan berhitung, anak belajar mengenal bentuk, warna, ukuran, pola, serta hubungan sebab-akibat. Aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, berkonsentrasi, dan meningkatkan daya ingat anak. Dengan demikian, kemampuan berpikir anak dapat berkembang secara bertahap sesuai dengan usianya (Mariati & Ayuningrum, 2025).

Manfaat lainnya adalah meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Berbagai jenis APE memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menciptakan sesuatu, dan mengekspresikan ide-idenya secara bebas. Misalnya, melalui permainan balok, anak dapat membangun berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya.

Dengan demikian, Alat Permainan Edukatif memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini, salah satunya mengembangkan kecerdasan visual spasial, selain itu juga dari aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, maupun kreativitas. Oleh karena itu, pemanfaatan APE dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan secara optimal agar perkembangan anak dapat berlangsung secara menyeluruh dan seimbang.

Tantangan dalam pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Pada pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, alat Permainan Edukatif (APE) memiliki banyak manfaat dalam mendukung perkembangan anak usia dini, Tantangan tersebut dapat berasal dari keterbatasan sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, maupun faktor lingkungan sekolah dan keluarga. Apabila tidak diatasi dengan baik, berbagai kendala tersebut dapat mengurangi efektivitas penggunaan APE dalam mendukung perkembangan anak (Indrawati et al., 2025).

Salah satu tantangan yang sering munsul ditemukan adalah keterbatasan jumlah dan variasi APE yang tersedia di lembaga PAUD. Tidak semua lembaga memiliki fasilitas yang memadai untuk menyediakan berbagai jenis alat permainan edukatif sesuai kebutuhan untuk meningkatkan perkembangan anak. Akibatnya, anak kurang optimal memperoleh pengalaman belajar yang beragam dan guru memiliki keterbatasan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Zulfa & Wahidi, 2026).

Tantangan berikutnya adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan APE secara optimal. Sebagian pendidik masih menggunakan APE hanya sebagai alat bermain tanpa mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran tertentu. Padahal, penggunaan APE yang efektif memerlukan perencanaan yang baik agar setiap kegiatan bermain dapat memberikan stimulasi terhadap aspek perkembangan yang ingin dicapai (Fransiska, 2022).

Selain itu, keterbatasan kreativitas dalam pembuatan APE juga menjadi kendala. Banyak guru masih bergantung pada APE yang dibeli dari toko dan belum memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar. Padahal, berbagai jenis dan bentuk barang bekas seperti kardus, botol plastik, stik es krim, dan kertas dapat diolah menjadi alat permainan edukatif yang menarik dan bermanfaat bagi anak. Kurangnya kreativitas ini sering

kali disebabkan oleh minimnya pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam membuat APE secara mandiri (Hasanah et al., 2022).

Tantangan lainnya berkaitan dengan kondisi dan kelayakan APE. Beberapa alat permainan yang tersedia di sekolah mengalami kerusakan akibat penggunaan yang terus-menerus atau kurangnya perawatan. APE yang tidak layak digunakan dapat mengurangi minat anak untuk bermain bahkan berpotensi membahayakan keselamatan mereka. Oleh karena itu, pemeliharaan dan pengecekan kondisi APE secara berkala perlu dilakukan agar alat permainan tetap aman dan nyaman digunakan.

Di samping itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung penggunaan APE di rumah juga masih menjadi tantangan. Sebagian orang tua belum memahami pentingnya permainan edukatif sebagai sarana belajar anak sehingga lebih menekankan pembelajaran akademik dibandingkan kegiatan bermain. Padahal, sinergi antara sekolah dan keluarga sangat diperlukan agar stimulasi perkembangan anak dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, diperlukan kerja sama antara sekolah, guru, orang tua, dan pemerintah. Guru perlu diberikan pelatihan mengenai penggunaan pembuatan serta pemeliharaan APE, sekolah perlu meningkatkan ketersediaan sarana permainan yang memadai, serta orang tua perlu diberikan pemahaman mengenai pentingnya bermain sebagai bagian dari proses belajar anak. Dengan demikian, pemanfaatan APE dapat dilakukan secara optimal dan mampu mendukung perkembangan anak usia dini secara menyeluruh.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan APE dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi berbagai kemampuan salah satunya kecerdasan visual-spasial anak. Salah satu jenis kecerdasan yang perlu dikembangkan adalah kecerdasan visual spasial. Melalui penggunaan APE, anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan sesuai. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang penting dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menggabungkan kegiatan bermain dan belajar secara menyenangkan.

Meskipun demikian, pemanfaatan APE masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana prasarana, kurangnya kreativitas dalam pembuatan media, serta minimnya pemahaman mengenai penggunaan APE yang efektif. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan APE

dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pemanfaatan yang tepat dan berkelanjutan, APE dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.

DAFTAR REFERENSI

- Arumsari, A. D., Setyawan, D., Dzulkifli, D., & Marini, M. (2024). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini (AUD) melalui alat permainan edukatif (APE) papan berhitung. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 7(2), 164–170. <https://doi.org/10.31293/mv.v7i2.831>
- Aslindah, A. (2027). *Alat permainan edukatif: Media stimulus anak jadi aktif dan kreatif*. Kaaffah Learning Center.
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (3rd ed.). Pearson.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2014). Learning and teaching early math: The learning trajectories approach. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203520574>
- Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Ginsburg, H. P., Lee, J. S., & Boyd, J. S. (2008). Mathematics education for young children: What it is and how to promote it. *Social Policy Report*, 22(1), 1–24. <https://doi.org/10.1002/j.2379-3988.2008.tb00054.x>
- Hasanah, U., Kisno, K., Aneka, A., Rizqiyani, R., Sari, E. M. R., Ansory, A. L., & Indriyani, F. (2022). Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif berbasis bahan bekas bagi guru. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 106–115. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i2.213>
- Hasanah, U., Yulianti, T., Uswatun, K., & Submitted, H. (2023). Implementasi game edukatif berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah pada RA Al-Basyari Sendang Mulyo Lampung Tengah. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4(3), 356–362.
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press.
- Indrawati, N. P. V., Ningsih, S., Darmayasa, I. P., Hanifah, L., & Laksmi, N. M. S. (2025). Alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.103959>
- Mariati, D., & Ayuningrum, D. (2025). Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun di PAUD Lobi-Lobi Jakarta. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 6(2), 160–168. <https://doi.org/10.32332/472wd043>

- Mulyati, M., Irwanto, R., Jati, B. K., & Marsita, J. (2026). Peningkatan perkembangan emosi anak usia dini melalui penggunaan alat peraga edukatif di Desa Singasari, Jonggol, Jawa Barat. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 17(1), 6–11. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v17i1.24912>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Prameswari, T. W., Safitri, D., Faizah, Y. H., & Wulansari, W. (2019). *Pengembangan media pembelajaran dalam menanamkan karakter peduli lingkungan sejak usia dini* [Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri]. <http://repository.unpkediri.ac.id/3569/>
- Rosidah. (2014). Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Umamiah, F. H., Fitri, N. D., & Hariyani, I. T. (2022). Penggunaan flash card untuk kemampuan membaca anak 5 tahun dengan metode bercerita. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 86. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.927>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.