



## Implementasi Media Papan Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di TK IT Darul Qur'an Madani Kota Parepare

<sup>1</sup>Rismayanti, <sup>2</sup>Tadzkirah

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri, Parepare

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Negeri, Parepare

Email : [rismayanti21@iainpare.ac.id](mailto:rismayanti21@iainpare.ac.id)<sup>1</sup>, [tadzkirah@iain.ac.id](mailto:tadzkirah@iain.ac.id)<sup>2</sup>

\*Corresponding author : [rismayanti21@iainpare.ac.id](mailto:rismayanti21@iainpare.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan oleh guru dalam menumbuhkan motivasi belajar anak. Selain itu, penelitian ini juga menggali persiapan guru dalam menerapkan APE serta cara mereka memanfaatkannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi terhadap praktik penggunaan media Papan Pintar dalam kegiatan pembelajaran. Lima jenis permainan yang digunakan adalah: menyusun huruf, puzzle, menebalkan kata, serta menyesuaikan gambar dan warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima jenis permainan dalam media Papan Pintar efektif digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Guru melakukan persiapan dengan menyesuaikan media permainan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif saat bermain, yang secara tidak langsung memperkuat aspek kognitif, motorik, dan sosial mereka. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan APE secara terencana dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penerapan permainan edukatif tidak hanya menumbuhkan motivasi intrinsik anak, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar melalui pengalaman konkret. Dengan demikian, guru memiliki peran strategis dalam memilih dan memodifikasi APE agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Motivasi, Belajar, Papan Pintar

### ABSTRACT

*This study aims to explore the types of Educational Play Tools (APE) used by teachers to foster students' learning motivation. In addition, this research also examines the teachers' preparation in applying APE and how they utilize it to solve learning problems. The approach used in this study is descriptive qualitative research with a case study method. The research focuses on data collection through observation and documentation of the practice of using Smart Board media in learning activities. Five types of games used include: letter arranging, puzzles, word thickening, and matching pictures and colors. The results show that the five types of games in Smart Board media are effective in being used by teachers to increase students' learning motivation. Teachers prepare by adjusting the game media to the learning needs and characteristics of the students. The children show enthusiasm and active engagement during the games, which indirectly strengthens their cognitive, motor, and social aspects. The findings suggest that the planned use of APE can create a fun and meaningful learning environment. The application of educational games not only fosters intrinsic motivation in children but also encourages them to learn through concrete experiences. Thus, teachers play a strategic role in selecting and modifying APE to align with the learning objectives.*

**Keywords:** Learning, Motivation, Smart Board

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merujuk pada periode perkembangan emas, yaitu rentang usia antara 0 hingga 6 tahun. Menurut Rahimah & Izzaty (2018), masa ini merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Pengalaman yang dialami anak-anak pada tahap ini akan berpengaruh besar terhadap pola hidup dan cara hidup mereka di masa-masa kehidupan selanjutnya (Shofia & Dadan, 2021).

Usia dini adalah periode yang sangat krusial bagi perkembangan seorang anak, di mana mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*. Anak-anak pada usia ini dianggap sebagai individu yang unik, karena mereka berada dalam fase kehidupan yang memiliki karakteristik khas, yang membedakan mereka dari masa kanak-kanak atau dewasa. Selain itu, mereka memiliki daya ingat yang luar biasa dan sangat peka terhadap lingkungan sekitar, terutama anak usia 0-5 tahun yang berada dalam tahap pra-sekolah. Keingintahuan mereka yang tinggi mendorong mereka untuk terus mencoba hal-hal baru. Anak belajar memahami dunia di sekitarnya dengan melibatkan kelima panca inderanya (Aulina, 2018).

PAUD, yang merupakan singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini, adalah bentuk pendidikan yang diberikan sebelum anak memasuki pendidikan dasar di jenjang pendidikan formal. Menurut Aprinawati (2017), pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar, melalui upaya membina dan mendidik anak usia 0-6 tahun di lembaga PAUD. Pendidikan ini memberikan rangsangan untuk mengembangkan kemampuan fisik dan mental anak (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pemberian rangsangan dan stimulasi kepada anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun, yang dikenal sebagai *Golden Age*. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik fisik maupun mental, agar anak siap memasuki pendidikan selanjutnya. PAUD berfungsi untuk membina, merangsang, dan mengembangkan semua potensi anak secara maksimal, sehingga perilaku dan kemampuan dasar mereka berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Shofia & Dadan, 2021).

Dalam proses belajar, anak usia dini memerlukan media pembelajaran sebagai perantara, yang berfungsi untuk menarik perhatian mereka agar tidak cepat merasa bosan dan dapat berkonsentrasi dalam suatu kegiatan untuk waktu yang lebih banyak dibandingkan tanpa penggunaan media pembelajaran. Untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, seperti nilai moral dan agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni, diperlukan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi. Hal ini penting agar stimulasi yang diberikan dapat menghasilkan perkembangan yang optimal. Terdapat berbagai media pembelajaran yang dirancang khusus oleh guru untuk merangsang kemampuan anak, namun banyak juga media yang tersedia di pasaran, sehingga guru dapat dengan mudah menemukannya (Zaini & Dewi, 2017).

Kegiatan yang paling penting bagi anak adalah bermain, karena bagi mereka, bermain memiliki nilai yang setara dengan bekerja atau belajar bagi orang dewasa. Bermain berfungsi sebagai sarana untuk mengubah energi potensial dalam diri anak, yang akan membentuk berbagai keterampilan yang berguna di masa depan. Melalui bermain, anak mendapatkan pengalaman untuk mengenal dunia sekitar. Selain itu, bermain juga memberikan rangsangan bagi anak untuk melaksanakan berbagai tugas perkembangan mereka, serta membentuk dasar yang kuat untuk menyelesaikan masalah di kemudian hari. Penjelajahan lingkungan yang menyenangkan melalui aktivitas bermain sangat penting agar anak dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, penting bagi orangtua di rumah dan guru di sekolah untuk menciptakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan mendukung (Nurhayati et al., 2021).

Kehidupan anak selalu dekat dengan dunia bermain. Aktivitas sehari-hari diisi dengan bermain mulai dari pagihari hingga malam hari. Banyak permainan-permainan yang sudah dimainkan oleh anak-anak baik yang tradisional maupun modern. Fungsi permainan adalah untuk membantu anak mengenal lingkungan serta mengajarkan mereka tentang kekuatan dan kelemahan diri mereka. Melalui alat permainan, anak akan terlibat dalam kegiatan yang jelas dan melibatkan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan yang menyenangkan dan penuh aktivitas ini juga dapat merangsang sel-sel otak

anak, yang berfungsi sebagai input untuk pengamatan dan ingatan, yang pada akhirnya akan mendukung proses pembelajaran mereka.

Tujuan anak bermain tidak hanya untuk bahagia tetapi diharapkan ada unsur pembelajarannya pada permainan tersebut, sehingga tercipta suasana belajar sambil bermain. Melalui bermain anak akan belajar mengenal kehidupan dan mendapatkan pengalaman yang membawa kesan menyenangkan baginya. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, selain itu juga dapat menjadi sarana mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Melalui aktivitas bermain, semua indera anak bekerja aktif. Semua informasi ditangkap oleh indera anak, disampaikan ke otak sebagai rangsangan, sehingga sel-sel otak aktif dan berkembang.

Oleh karena itu, kegiatan bermain anak perlu didampingi dan difasilitasi oleh orang tua atau pendidik di sekolah untuk mendukung agar anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran pada anak usia dini merupakan dasar pendidikan yang baik untuk mendukung tumbuh kembang mereka, sehingga penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, perlu dipilih apakah alat permainan yang digunakan memiliki nilai edukatif atau tidak. Sarana yang mendukung proses belajar anak usia prasekolah adalah alat permainan edukatif, atau yang lebih dikenal dengan APE. Alat permainan sangat penting dalam kehidupan anak karena saat bermain, anak akan menerima informasi yang dapat diingat, membantu mereka memahami konsep-konsep secara alami tanpa paksaan. Anak belajar dan menyerap segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Alat permainan menjadi bahan utama yang mendukung perkembangan seluruh aspek anak sehingga sangatlah penting bagi orang tua dan guru memberikan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai sarana bermain anak untuk mengembangkan 9 kecerdasan anak (PERAN AKAL DALAM TAFSIR AL-KASYAF Lukman Nurchakim, 2023).

Motivasi Belajar Anak Usia Dini adalah dorongan atau energi yang mendorong anak usia dini untuk terlibat dalam aktivitas belajar dan berkembang secara kognitif, emosional, serta sosial. Pada usia dini, motivasi belajar merupakan faktor penting dalam membentuk pola pikir, kebiasaan belajar, dan sikap anak terhadap pembelajaran di masa depan. Motivasi ini berperan besar dalam proses perkembangan anak karena memberikan arah dan semangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung pertumbuhan mereka.

Berdasarkan data hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan salah seorang guru di TK IT Darul Qu'an Madani telah berhasil menumbuhkan minat menumbuhkan motivasi belajar pada anak melalui alat permainan Papan Pintar, selain itu beliau juga menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat akan berdampak pada ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan anak usia dini, semakin penting dikarenakan perkembangan anak pada saat ini berada pada masa berfikir konkrit.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, khususnya menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif dicirikan oleh sifat deskriptifnya dan preferensi untuk menggunakan analisis induktif. Prosedur dan signifikansi yang dipamerkan mewakili prinsip-prinsip dasar dari sudut pandang subjek penelitian (Luthfiyah, 2017).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, pencatatan, dan penggunaan catatan lapangan. Dalam penelitian ini, tim peneliti menggunakan prosedur analisis data berdasarkan model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga jenis kegiatan analisis data kualitatif: (1) Reduksi data, yang meliputi pemilihan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data. Selanjutnya bahan-bahan yang belum diolah tersebut disusun secara sistematis menjadi catatan lapangan tertulis. Representasi data merupakan tindakan mengartikulasikan model sebagai kompilasi data yang akan dipamerkan. (3) Penarikan kesimpulan merupakan langkah sementara dalam proses pengumpulan data dimana data awal dikumpulkan. Namun, temuan ini dapat berubah ketika lebih banyak data dikumpulkan di lapangan, yang pada akhirnya akan menghasilkan kesimpulan akhir (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah peneliti itu sendiri dan buku catatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data, yang kemudian diikuti dengan penarikan kesimpulan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai implementasi alat permainan edukatif Papan Pintar pada anak dalam meningkatkan motivasi belajar. Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data terkait kendala yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran anak, jenis APE yang digunakan oleh guru dalam pengajaran di TK IT Darul Qur'an Madani, serta bagaimana persiapan guru dalam mengimplementasikan APE dalam proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam bentuk dokumen atau catatan yang diperlukan oleh peneliti.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada anak usia dini, proses belajar dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti berlari, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan kecil, bahkan bercocok tanam. Hal ini karena pendidikan anak usia dini berfokus pada kegiatan bermain, yang memungkinkan anak untuk belajar dan memperoleh berbagai pengalaman. Oleh karena itu, sistem pembelajaran di Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dirancang khusus dengan metode bermain sambil belajar. Belajar melalui bermain dapat membantu anak untuk mempertahankan konsentrasi lebih lama, mengingat menurut Hurlock, anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang terbatas, yaitu hanya sekitar 10-15 menit (Zaini & Dewi, 2017).

#### **Hasil Temuan**

Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) guna menumbuhkan minat belajar anak di TK IT Darul Qur'an Madani. Salah satu guru memberikan keterangan saat di wawancarai oleh peneliti bahwa "beberapa kendala-kendala yang mempengaruhi implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menumbuhkan minat belajar anak yaitu

- a) Tingkat konsentarsi anak yang berbeda-beda
- b) Ada anak yang masih terlalu aktif bermain sendiri sehingga menyebabkan anak kurang memperhatikan penjelasan guru.
- c) APE yang digunakan anak hanya lego, stik dan ayunan
- d) Pengelolaan APE kurang tertib oleh para guru sehingga menyebabkan beberapa APE rusak jumlahnya menjadi kurang dan tidak lengkap.

Keterangan tersebut terlihat jelas ketika peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang menggunakan APE, di mana jumlah APE yang tersedia ternyata tidak mencukupi. Akibatnya, siswa tidak dapat mendapatkan giliran secara merata karena jumlah APE tidak sesuai dengan jumlah siswa di TK IT Darul Qur'an Madani. Hal ini menyebabkan beberapa anak harus menunggu giliran, sementara masih ada anak yang terlalu aktif bermain sendiri.

Berdasarkan hasil observasi di TK IT Darul Qur'an Madani, kendala yang mempengaruhi penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) antara lain disebabkan oleh pengelolaan APE yang belum tertib, serta jenis APE yang tersedia di sekolah yang masih terbatas dan belum terlalu bervariasi sesuai dengan aspek perkembangan anak. Selain itu, anak-anak lebih menyukai bermain dengan lego karena cara penggunaannya yang lebih mudah dan memungkinkan mereka untuk membentuk sesuai dengan keinginan mereka. Oleh karena itu, sebaiknya pihak sekolah menyediakan fasilitas untuk pengadaan media dan APE yang lebih lengkap, khususnya yang mendukung aspek perkembangan dan motivasi belajar anak, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif dan menyenangkan.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran anak usia dini merupakan bagian dari prinsip pendidikan di TK, yaitu belajar sambil bermain. Dengan menggunakan APE sebagai media dalam pembelajaran, anak diberi kesempatan untuk bereksperimen, mengulang, menemukan, dan mempraktikkan sendiri melalui berbagai alat yang sesuai dengan tema dan materi pembelajaran. Hal ini tentunya mendukung perkembangan otak anak, membentuk mental mereka, membuat anak lebih aktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, semakin sering anak mengulang aktivitas belajar menggunakan APE, secara tidak langsung otak anak akan terstimulasi,

yang pada gilirannya akan membuat anak menjadi lebih mahir dan terampil, serta meningkatkan minat belajar pada anak usia dini (Sopiah, 2019).

Alat Permainan Edukatif (APE) dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar anak di PAUD. Peneliti melakukan observasi terhadap anak-anak yang menggunakan APE jenis lego serta diberikan lembar kerja. Hasil observasi terhadap aktivitas anak dan guru di TK IT Darul Qur'an Madani menunjukkan bahwa sebelum penggunaan alat bantu, masih terdapat banyak kekurangan, terutama dalam hal minat belajar anak yang rendah. Berdasarkan kelemahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, dilakukan perbaikan dengan menggunakan APE jenis lego. Hal ini dilakukan karena guru masih melihat adanya anak yang belum menunjukkan perkembangan yang efektif, terutama dalam aspek-aspek tertentu, seperti perhatian anak, perasaan senang, dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Adolph, 2016).

Selain itu, karena anak-anak belum terbiasa, beberapa anak ada yang menangis saat melakukan kegiatan dengan alat permainan edukatif, sehingga minat belajar mereka belum optimal. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga belum maksimal, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan menggunakan variasi bentuk APE lainnya untuk mengatasi kekurangan tersebut. Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan berbagai jenis APE, terjadi peningkatan dan perubahan dalam tingkah laku anak, di mana mereka mulai menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar anak melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa papan pintar dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas anak dengan menggunakan papan pintar untuk meningkatkan minat belajar, seperti menyelesaikan tugas-tugas yang ada di papan pintar, memerlukan motivasi dan kerjasama yang baik antara guru dan anak. Dengan dukungan tersebut, anak dapat melakukan tugas dengan benar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK IT Darul Qur'an Madani sesuai dengan pendapat Suryadi dalam bukunya *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, yang menjelaskan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki beberapa manfaat, seperti melatih kemampuan motorik kasar, meningkatkan konsentrasi anak, dan lainnya. Permainan edukatif sangat bermanfaat jika diikuti dengan pengucapan nama benda yang dibuat oleh anak.

APE merupakan salah satu jenis media pembelajaran kreatif yang menjadi bagian dari upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung jalannya proses pembelajaran di jenjang TK/PAUD. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, penggunaan APE dalam pembelajaran dilakukan secara bergantian untuk meningkatkan motivasi belajar pada hari-hari lainnya. Hal ini terlihat dari kegiatan setelah anak-anak menggunakan APE Papan Pintar, di mana mereka merasa lebih senang dan lebih tenang. Ini sesuai dengan teori yang dikutip oleh Teni dalam tulisannya, yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, salah satunya adalah fungsi motivasi, yaitu memberikan dorongan belajar pada peserta didik, baik secara sadar maupun tidak sadar, dalam proses pembelajaran.

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

Peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini mengkaji pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) dan motivasi belajar terhadap kreativitas anak usia dini di TK IT Darul Qur'an Madani. Alat permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Papan Pintar, yang merupakan alat buatan. Anak cenderung merasa bosan jika menggunakan jenis APE yang sama terus-menerus, oleh karena itu peneliti menciptakan Papan Pintar sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Maka dari itu penerapan APE di TKIT Darul Qur'an Madani Kota Parepare berhasil meningkatkan motivasi belajar terhadap kreativitas anak.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala TKIT Darul Qur'an Madani kota Parepare dan guru kelas yang telah kebersamaan penulis dalam pelaksanaan penelitian ini, kepada orang tua peserta didik

yang telah memberikan informasi, dan kepada semua pihak yang terlibat sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan sebuah karya yang masih jauh dari kata sempurna ini.

## **REFERENSI**

- Kusuma, T.C., & Listiana, H. (2021). Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini. Prenada Media
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. Jakad Media Publishing.
- Safira, A. R. (2020). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Caremedia Communicatio.
- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1>
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Luthfiyah, M. F. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus*. November, 26.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- PERAN AKAL DALAM TAFSIR AL-KASYAF Lukman Nurchakim. (2023). *Jurnal Egileaner*. 1(1), 1–12.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Sopiah, S. (2019). Pengaruh Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun RA I'anatush Shibyan Al-Irsyad 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v1i1.3>
- Zaini, H., & 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>