

Desain Permainan Papan Labirin Untuk Pengenalan Pancasila Bagi Anak Usia Dini

Andi Farid Hidayanto,^{1*} Moja Nursalam,² Dwi Cahyadi³

^{1,2,3} Jurusan Desain, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

Diterima : 19 Desember 2024

Direvisi : 31 Januari 2025

Diterbitkan : 01 April 2025

Abstract

Indonesia has a guideline for life as the basis of the state that has been formulated by the country's founders, namely Pancasila. Therefore, the introduction of Pancasila as a national character needs to be formed and introduced from an early age. Challenges in introducing Pancasila to children include the lack of innovative and relevant educational methods to the times. One form of media is educational props in the form of games. Because the target is early childhood, most of which activities are filled with play. So that while playing, you can learn while learning. The game is used in the form of a maze, children will match the sound of the precepts and the image of the precepts in the maze. In designing this product, we use the design process from Vinod Goel. With the step of starting the preliminary design to record the needs, the design process is in the form of steps in designing, and the final design is in the form of the final result that is manifested in the finished product. The result of this design is a prop for the introduction of Pancasila for children with a maze system. The material uses wood, with a simple system so that it can be produced using simple tools owned by craftsmen..

Key words: Pancasila, maze, educational toys, early childhood

Abstrak

Indonesia memiliki pedoman hidup sebagai dasar negara yang telah dirumuskan para pendiri negara yaitu Pancasila. Maka pengenalan Pancasila sebagai karakter bangsa perlu dibentuk dan dikenalkan sejak usia dini. Tantangan dalam mengenalkan Pancasila kepada anak-anak antara lain minimnya metode edukasi yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk media adalah alat peraga edukasi dalam bentuk permainan. Karena sasarannya adalah anak usia dini, yang sebagian besar aktifitasnya diisi dengan bermain. Sehingga sambil bermain, bisa sambil belajar. Permainan yang digunakan dalam bentuk labirin, anak-anak akan mencocokkan bunyi sila dan gambar sila dalam jalur labirinnya. Dalam mendesain produk ini menggunakan proses desain dari Vinod Goel. Dengan langkah-langkah dimulai preliminary desain untuk mendata kebutuhan, proses desain berupa langkah-langkah dalam mendesain, dan desain akhir berupa wujud hasil akhir yang diwujudkan dalam produk jadi. Hasil dari perancangan ini adalah alat peraga pengenalan Pancasila untuk anak-anak dengan sistem labirin. Material menggunakan kayu, dengan sistem sederhana sehingga bisa diproduksi menggunakan alat-alat sederhana yang dimiliki pengrajin.

Kata kunci: Pancasila, labirin, mainan edukasi, anak usia dini

* Corresponding author : andifarid@polnes.ac.id

1. Pendahuluan

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang sangat penting untuk dipahami dan dijaga oleh setiap warga negara. Namun, tantangan dalam mengenalkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi muda, khususnya anak usia dini, membutuhkan metode yang kreatif dan menyenangkan. Dari beberapa metode pendekatan yang bisa dialikasikan adalah permainan edukatif yang dapat membantu menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara lebih efektif.

Pancasila merupakan hasil penggalian budaya bangsa. Sebagai landasan bangsa dan falsafah bangsa dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia, Pancasila yang terdiri dari lima sila tersebut didefinisikan sesuai KBBI yaitu: 1) Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab, 3) Persatuan Indonesia, 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, dan 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Sebagai bangsa besar Indonesia perlu mewariskan budaya luhur bangsa ini kepada generasi penerusnya, supaya tidak kehilangan kultur yang penting ini. Ini mutlak sebagai bangsa besar untuk peduli pada warisan budayanya. Salah satunya melalui pendidikan (Unggul, Ajati, Saputra, & Fitrono, 2022).

Pancasila sebagai dasar negara memegang peranan penting dalam menjaga keberlangsungan bangsa Indonesia. Di dalamnya terkandung nilai-nilai luhur yang mencerminkan kepribadian bangsa. Selain itu, sebagai pandangan hidup, Pancasila mengandung nilai-nilai positif dalam setiap butirnya (Sabina, Dewi, & Furnamasari, 2021). Oleh karena itu, Pancasila harus diperkenalkan kepada anak sejak usia dini agar menjadikan itu bagian dari rutinitas harian. Upaya tersebut harus dimulai dari pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran anak usia dini terjadi melalui stimulasi, bimbingan, pengawasan, dan berbagai kegiatan pendidikan yang mengembangkan kemampuan dan keterampilan (kompetensi) anak. Peningkatan mutu pendidikan anak memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap perkembangan anak, khususnya aspek pembelajaran yang merangsang perkembangan fisik motorik. Salah satu cara yang efektif untuk melaksanakan hal tersebut adalah melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE). Mengingat dunia anak erat kaitannya dengan bermain, sebagian besar waktu mereka dihabiskan dalam aktivitas ini. APE berperan dalam menstimulasi anak agar dapat mengeksplorasi dan bereksperimen dengan lingkungan sekitarnya, sehingga membantu mereka membangun pemahaman dan pengetahuan secara mandiri (AH, 2018). Alat permainan edukasi berperan sebagai teman bermain bagi anak. Melalui alat ini, anak dapat mengekspresikan imajinasinya dan membuat sesuatu yang sudah ada dalam pikiran dia. Anak-anak masih dapat menggunakannya dengan baik, bahkan tanpa bantuan orang dewasa (Hatta, 2021).

Program pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada manajemen sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting yang selalu diperhatikan oleh pengelola pendidikan anak usia dini. Ini dikarenakan kemampuan guru dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh keterampilannya dalam mengelola alat permainan, terutama alat permainan edukasi (Syamsuardi, 2012). Terdapat berbagai bentuk dan jenis permainan yang dapat mendukung proses tumbuh kembang anak. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, permainan juga mengalami perkembangan melalui media elektronik seperti ponsel, game player, dan televisi. Saat ini, memilih permainan edukatif bukanlah hal yang mudah. Menurut Nursalam (2005), permainan yang efektif dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat pertumbuhannya. Permainan ini juga membantu perkembangan fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak, adalah alat permainan edukatif (APE) (Lisa, Mustika, & Lathifah, 2020).

Permainan edukasi adalah media bermain yang dimaksudkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan kemampuan anak, menciptakan lingkungan yang nyaman bagi anak usia dini, dan menyampaikan informasi. Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam perkembangan dan pembentukan karakter, dan bermain membantu perkembangan kognitif anak karena mereka cenderung lebih aktif terlibat dalam aktivitas tersebut. Akibatnya, pembelajaran anak-anak sejak dini harus menggabungkan ide-ide belajar dengan bermain permainan yang memiliki nilai edukatif (Zega, 2023).

Guru dapat meningkatkan keterampilan peserta didik mereka dengan menggunakan berbagai alat permainan edukatif (APE). Pendidikan pada usia dini sangat penting untuk membangun dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak. Proses pendidikan di tingkat berikutnya bergantung pada hasil yang dicapai pada tahap ini (Syamsuardi, 2012).

Guru lebih sering menggunakan metode ceramah untuk mengajar, tetapi alat peraga masih sangat terbatas. Seiring waktu, anak jenjang pendidikan TK/PAUD harus dilatih untuk mempertahankan fokus dan mendengarkan guru (Affandi et al., 2023).

Semakin banyak orang yang menyadari betapa pentingnya pendidikan anak usia dini untuk membangun fondasi yang kuat untuk perkembangan masa depan anak. Akibatnya, semakin banyak penelitian yang berfokus pada topik ini (HK, Putri, Winda, & Zulkarnain, 2023).

Segala jenis alat yang dirancang untuk mendukung tujuan pendidikan dan digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermain mereka disebut alat permainan. Pembelajaran menggunakan berbagai jenis alat permainan edukatif (APE). Ini termasuk puzzle besar, balok Cuisenaire, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, dan permainan lotto warna dan bentuk (Syamsuardi, 2012).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang dirancang untuk membantu anak belajar dengan menggunakan elemen pendidikan dan pengajaran. Di sisi lain, permainan edukatif adalah jenis permainan yang dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang mengandung elemen pendidikan dan pengajaran. APE dapat membantu anak belajar secara alami tanpa menyadari (Khosiah, Octavia, & Hidayah, 2023). Namun, Alat Permainan Edukatif (APE) tidak selalu harus berupa permainan yang canggih dan mahal. APE juga dapat dibuat dari bahan limbah yang biasanya terbuang atau dari material sederhana yang mudah ditemukan, sehingga tetap dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran anak (Pratama, Azama, & Cahyono, 2023).

Game adalah permainan yang melibatkan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu. Game biasanya memiliki pemenang dan kalah, dengan tujuan utama untuk menghibur atau bersenang-senang. Game tidak hanya berfungsi sebagai media rekreasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat pendidikan dan simulasi. Game edukasi dimaksudkan untuk menjadi alat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif menurut Marc Prensky (2012) (Angwarmasse & Wahyudi, 2021). Permainan labirin adalah salah satu dari banyak jenis game yang dapat membantu anak belajar. Anak-anak tidak hanya dilatih untuk berkonsentrasi, memecahkan masalah, dan berpikir logis dengan permainan ini.

Labirin adalah permainan di mana pemain harus menemukan jalan keluar melalui berbagai hambatan untuk mencapai tujuan. Permainan ini melatih kemampuan berpikir logis, strategi, serta ketekunan dalam menyelesaikan tantangan (Setya & Rosada, 2021). Permainan Labirin adalah serangkaian jalur yang saling berhubungan yang dipisahkan satu sama lain oleh tembok. Jalannya berkelok-kelok dan terkadang berakhir di jalan buntu. Labirin juga dapat digambarkan sebagai permainan strategi untuk menemukan jalan keluar, dan yang mampu menembus jalan keluar dari permainan labirin dapat dinyatakan bahwa permainan selesai, atau sebagai pemenang. Lorong atau jalan dibuat buntu, agar pemain bisa berfikir dan memecahkan masalah untuk menemukan jalan keluar pada permainan labirin ini. Kecerdasan visual spasial dalam bermain labirin dapat terstimulasi karena dalam permainan ini menunjang kemampuan Kemampuan ini berkaitan dengan daya ingat visual dan persepsi ruang, yaitu keterampilan untuk mengingat secara rinci bentuk serta tata letak suatu objek yang diamati. Selain itu, juga melibatkan kemampuan dalam mengenali dan memahami bentuk serta hubungan antar ruang, yang berperan penting dalam pengembangan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah (Frindani & Widayanti, 2023).

Game Labirin (maze) dapat memberikan tantangan yang seru bagi anak dengan memperkenalkan konsep petualangan. Permainan ini membantu melatih keterampilan anak dalam menghadapi berbagai rintangan, mengasah kemampuan berpikir strategis, serta meningkatkan daya konsentrasi dan ketekunan dalam menyelesaikan masalah (Angwarmasse & Wahyudi, 2021).

Papan labirin adalah jenis permainan teka-teki di mana pemain harus menemukan jalan keluar melalui jalur yang berliku. Dalam permainan ini, peserta didik bermain dengan menemukan rute yang tepat untuk keluar dari labirin yang dipenuhi tantangan. Selain itu, elemen gambar yang dapat dipindah-pindahkan menambah daya tarik permainan, sehingga semakin menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Pembatas pada labirin dapat dirubah bentuknya (Gita, 2016).

Dari latar belakang tersebut maka perlu metode lain dalam mengenalkan Pancasila kepada anak-anak. Salah satunya dalam model labirin. Media ini dapat membantu anak-anak mengenal dan memahami pancasila. Oleh karena itu, permainan labirin dapat membantu membangun pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam permainan, metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar, melatih keterampilan berpikir logis, serta membantu anak dalam memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan efektif. serta meningkatkan pemahaman siswa tentang Pancasila melalui media permainan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan desain untuk merancang produk media pembelajaran dan mengujinya dalam konteks pendidikan. Dalam mendesain menggunakan langkah langkah proses desain dari Vinod Goel. Proses desain terdiri tiga tahap yaitu: (1) preliminary design, (2) design development, dan (3) final design (Hidayanto, Nur, & Atmono, 2023).

Preliminary design adalah perumusan masalah objek penelitian. Diambil dari kasus di lapangan, selanjutnya dihimpun literatur yang mendukung untuk penyelesaiannya. Disusun dalam wujud konsep, fungsi, pasar, dan pemakai. Design development adalah dimulainya proses desain. Dimulai dari analisis data sampai tersusunnya spesifikasi desain. Dilanjutkan dengan pembuatan sketsa sketsa awal, pengembangan desain, sampai desain akhir terpilih. Final design, adalah hasil akhir proses desain diwujudkan dalam bentuk prototipe dan file pendukung. Meliputi gambar presentasi, gambar teknik, modelling dan poster.

3. Pembahasan

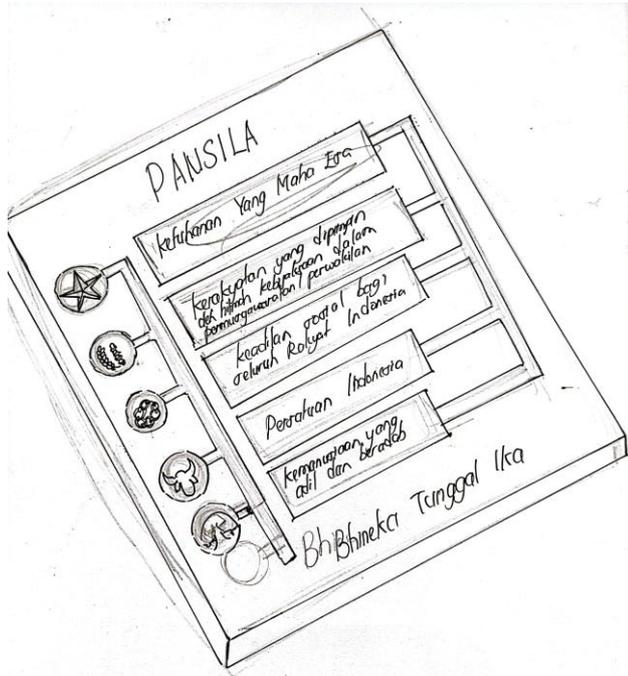
Media pembelajaran ini ditujukan untuk anak anak yang menempuh pendidikan di jenjang TK/PAUD. Mengacu pada Pasal 28 Ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, usia kelompok bermain tersebut di rentang umur 3 – 6 tahun (admin, 2025).

Aktifitas permainan dilakukan dengan mengenalkan Pancasila lewat lambang sila silanya dan urutan silanya. Dilakukan dengan menggeser angka urutan sila ke bunyi silanya. Untuk memudahkan bunyi sila tersebut diberi lambang silanya. Angka urutan tersebut digeser menuju bunyi silanya lewat labirin yang bercabang cabang. Sehingga pemakai menggunakan lajur tersebut untuk mencapai tujuannya. Bila salah tujuan, bisa digeser ke arah lain, karena jalur labirin ini bisa menuju ke segala sila. Dari analisa kebutuhan, didapat keperluan fasilitas adalah jalur labirin, tuas penggeser, pengunci tuas, bunyi sila, gambar lambang sila dan angka urutan sila.

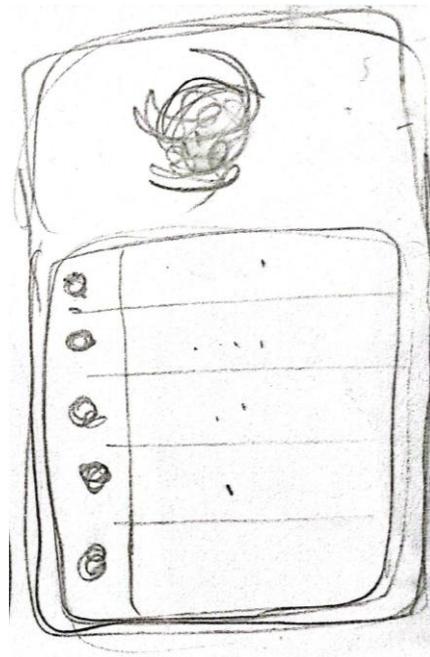
Media permainan dibuat dari kayu limbah yang ada di sekitar kita. Yaitu kayu pinus bekas peti kemas. Penggunaan material bekas sebagai langkah memanfaatkan bahan bekas pakai agar bisa dimanfaatkan dan juga konsep dari produk ini sebagai produk yang memanfaatkan material daur ulang. Material ini murah, mudah diolah, lunak, dan mudah didapatkan di lokasi penelitian. Material kayu digunakan hampir di semua bagian produk. Yaitu lembaran melingkar dasar untuk media utama, tuas pilihan untuk menggeser pilihan gambar sila dan bunyinya. Untuk ilustrasi menggunakan kertas print yang ditempel, dan dilaminasi agar warna tidak pudar dan tahan lama. Produk dibuat sesuai ergonomi anak anak. Produk dibuat sesuai dengan ergonomi anak anak. Dengan diameter 30 cm, tebal 25 mm, yang nyaman digenggam anak-anak dan tidak berat. Diameter tuas 20 mm, sesuai pegangan jari anak anak.

Agar bisa berfungsi, nyaman, dan memudahkan perakitan, diperlukan sistem yang sesuai. Meliputi sistem pengolahan, sambungan dan finishing. Meliputi sistem utama dan sistem pendukung (Iskandar & Cahyadi, 2021). Dalam pembuatan produk ini menggunakan peralatan sederhana. Berupa peralatan tangan atau mesin sederhana portabel. Meliputi gergaji, pahat, palu, dan bisa dikerjakan tanpa menggunakan peralatan modern. Sehingga produk ini bisa diproduksi oleh UMKM. Pemotongan kayu menggunakan gergaji tangan, karena ketebalan kayu dibawah 20 mm. Pembuatan tuas dan pengunci tuas dari kayu. Penyambungan tuas dengan penguncinya menggunakan paku atau pasak kayu, dengan penguatan lem kayu. Pembuatan jalur labirin menggunakan gergaji dengan diawali bor untuk membuat alurnya. Agar tampilan bagus sekaligus melindungi tampilannya, diberi finishing transparan.

Produk mengaplikasi gaya modern, yang simpel minimalis, dengan bentuk membulat tanpa sisi tajam. Ini sesuai dengan segmen konsumen yaitu anak usia dini yang suka memegang dan menggigit untuk meminimalisir kecelakaan saat bermain. Bentuknya sederhana, berupa lingkaran dan jalur labirinnya lurus kotak. Pegoperasian dengan menggeser tuas yang terdapat lambang sila ke tulisan silanya dengan menggeser geser di labirin tersebut. Agar tampilannya menarik, diberi warna dan ilustrasi sesuai jenjang anak usia dini. Ilustrasinya dari stiker yang ditempel pada produk. Untuk melindungi grafis supaya tahan lama diberi lapisan cat transparan. Dengan kondisi tersebut produk ini bisa dikerjakan oleh UMKM skala kecil.



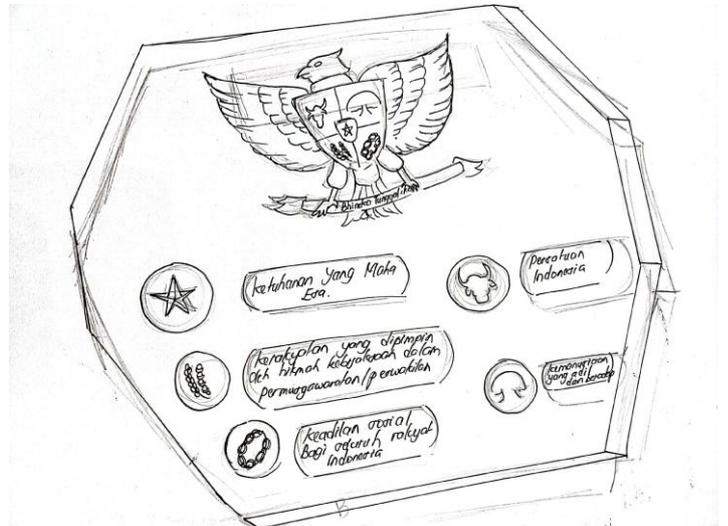
Gambar 1. Sketsa awal



Gambar 2. Sketsa awal

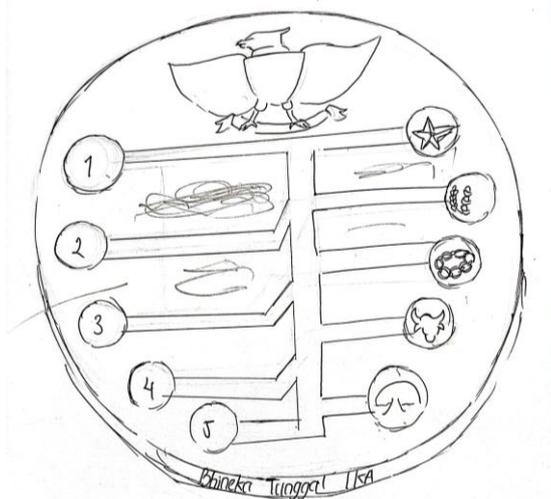


Gambar 3. Sketsa awal

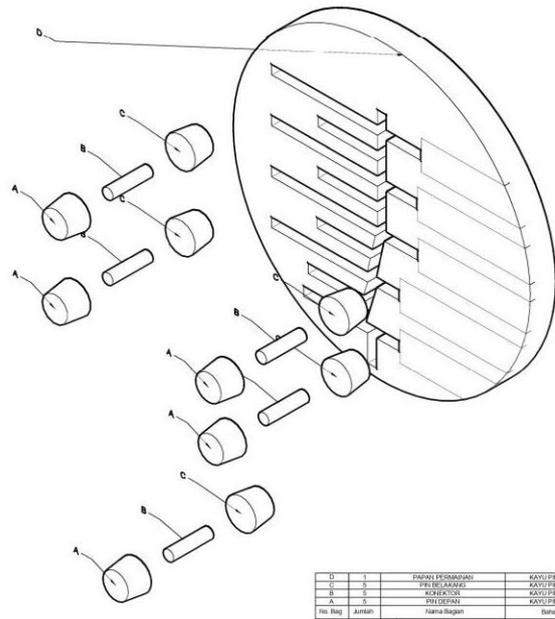


Gambar 4. Sketsa awal

Langkah pertama mendesain, setelah tersusunnya spesifikasi produk, dilakukan membuat beberapa sketsa awal. Sketsa sketsa awal tersebut selanjutnya dianalisis sesuai kriteria yang telah ditentukan sampai terpilih sketsa yang memenuhi. Sketsa yang memenuhi spesifikasi desain tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa sketsa pengembangan. Sketsa pengembangan dianalisis untuk dilihat kemungkinan masuk ke tahap produksi sehingga ada yang terpilih menjadi desain terpilih. Desain terpilih ini disempurnakan agar bisa masuk ke tahap produksi. Diwujudkan dalam bentuk gambar presentasi, gambar modelling, gambar teknik, dan gambar urai. Hal tersebut bisa menjadi pedoman bagi tukang untuk memproduksinya.



Gambar 5. Sketsa pengembangan



Gambar 6. Produk urai



Gambar 7. Prototipe produk

Diharapkan bahwa pengembangan permainan simulasi labirin ini akan membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga melatih keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kemampuan kognitif mereka. Selain itu, metode ini dapat menjadi pilihan yang bagus untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dalam mengenal Pancasila. Anak-anak dibuat senang sehingga secara tidak langsung bisa menyerap materi yang diberikan dengan media yang lebih inovatif. Penjelasan mengenai mekanisme permainan, aturan-aturan dasar yang harus diikuti pemain, serta cara memainkannya cukup mudah pada media ini. Seperti ilustrasi, pertanyaan moral, dan situasi yang mendorong pemain untuk mengetahui sila-sila Pancasila.

4. Kesimpulan

Permainan papan labirin dirancang untuk membawa pemain melalui berbagai tantangan yang menguji pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila. Setiap bagian labirin akan mewakili sila-sila Pancasila, dengan pertanyaan atau tugas yang berhubungan dengan nilai-nilai tersebut. Media ini efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak karena disampaikan dalam suasana bermain.

Produk dibuat dari bahan limbah, yaitu kayu pinus bekas peti kemas. Karena material ini murah, mudah diolah, lunak dan mudah didapatkan di lokasi penelitian. Pengolahan produk ini menggunakan sistem dan alat sederhana. Bisa dikerjakan dengan peralatan tangan, sehingga bisa dikerjakan oleh industri masyarakat sederhana atau UMKM.

Agar lebih sempurna, produk ini bisa dikembangkan oleh peneliti lain. Dengan penambahan fungsi lain yang mendukung seperti media lain sejenis. Misalnya kartu permainan, cerita pendukung, serta wadah atau kemasan permainan ini.

Daftar pustaka

- admin. (2025). Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from <https://siln-riyadh.kemdikbud.go.id/paud/>
- Affandi, L., Sappaile, B. I., Warwer, F., Widianingsih, B., Nugroho, W., Yana, M., & Kirom, A. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Bermain sambil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 141-149.
- AH, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138.
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1). doi:10.29210/120212953
- Frindani, F. M. A., & Widayanti, M. D. (2023). Pengaruh Media Permainan Labirin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pancasila III Kota Surabaya *PAUD Teratai*, 12(1), 1-9. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Gita, D. D. (2016). *Media Papan Labirin Untuk Menstimulasi Pemerolehan Bahasa Peserta Didik Hambatan Pendengaran ENDENGARA*. (Sarjana). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta. (1335125771)
- Hatta, M. (2021). Alat Permainan Edukatif Berbasis Model. *JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 13(1), 1-15.
- Hidayanto, A. F., Nur, D. J. S., & Atmono, Y. F. S. (2023). Desain Meja Belajar Anak Bergaya Tetris. *Jurnal Kreati : Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 11(02), 21-29. doi:10.46964/jkdpia.v11i2.428
- HK, H. N., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). Retrieved from <https://jurnal.staibslg.ac.id/index.php/bouseik/index>
- Iskandar, M. A., & Cahyadi, D. (2021). Desain Wadah Permainan Scrabbledan Ludo untuk Anak-Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Kreati : Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(02), 116-123. doi:10.46964/jkdpia.v9i2.183
- Khosiah, Octavia, P., & Hidayah, M. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud Al Ma'arif Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Retrieved from <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125-132. Retrieved from <http://ejournal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>
- Pratama, H. C., Azama, I. M., & Cahyono, B. D. (2023). Taman Cendikia sebagai pengembangan Alat Permaianan Edukatif berbasis Ecomedia. *Jurnal Literasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 97-105.
- Sabina, D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pancasila Sebagai Dasar Negara dan Implementasinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9103-9106.
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 85-89.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(2), 59-67.
- Unggul, A. R. P., Ajati, D. T., Saputra, R. W., & Fitriyono, R. A. (2022). Pancasila Sebagai Dasar Negara *INTELEKTIVA*, 4(4), 25-31.
- Zega, R. f. W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 53-64.