

Pengaruh Alat Permainan Papan Gembira Edukatif Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Tk Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa

Aminda Tri Handayani¹, Yofita Kurnia Gulo²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah, Medan, Sumatera Utara,
Indonesia

Email: yofitakurniagulo@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan papan gembira edukatif terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel berjumlah 25 anak dengan populasi 30 anak. Sampel dipilih melalui teknik simple random sampling, dengan cara melalui pencabutan nomor atau undian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kepercayaan diri berdasarkan lima indikator: pantang menyerah, berani mengemukakan pendapat, berani bertanya, mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan, dan berpenampilan tenang. Hasil pretest menunjukkan sebagian besar anak berada pada kategori “belum berkembang” dan “mulai berkembang”. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan papan gembira edukatif selama enam kali pertemuan, terjadi peningkatan signifikan ke kategori “berkembang sesuai harapan” dan “berkembang sangat baik”. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, dan uji t menghasilkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan alat permainan papan gembira edukatif terhadap kepercayaan diri anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu menumbuhkan keberanian anak dalam berpendapat, bertanya, serta menunjukkan kemandirian dan ketenangan dalam menghadapi tantangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis papan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi keberanian anak dalam berinteraksi, mengemukakan pendapat, serta tampil di depan umum. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan menantang, anak didorong untuk lebih aktif dan percaya diri.

Kata Kunci: Alat Permainan, Papan Gembira Edukatif, Kepercayaan Diri, Anak Usia Dini

ABSTRACT

This research aims to find out the effect of educational board game tools on the confidence of 5-6 years old children at Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa Kindergarten. The research uses a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 25 children with a population of 30 children. The sample is chosen through the simple random sampling technique, by way of drawing numbers or lottery. The research instrument is in the form of a confidence observation sheet based on five indicators: never giving up, dare to express an opinion, dare to ask questions, prioritize your own effort over help, and a calm appearance. Pretest results show that most children are in the "undeveloped" and "starting to develop" categories. After being given treatment in the form of educationally happy board games for six meetings, there was a significant increase in the category of "developing as expected" and "developing very well". The normality test shows the data with normal distribution, and the t test produces the value of the count $> t_{table}$, so that the alternative hypothesis is accepted. That is, there is a significant influence from the use of educational board game tools on children's confidence. This game is not only fun, but also able to develop children's courage in expressing opinions, asking questions, and showing independence in facing challenges. This research shows that board-based educational games can be an effective learning medium to stimulate children's courage in interacting, expressing opinions, and appearing in public. Through fun and challenging play activities, children are encouraged to be more active and confident.

Keywords: Game Tools, Educational Joyboard, Confidence, Early Childhood

s diri dengan lingkungan sosialnya. Anak yang mampu untuk meyakini potensi dirinya biasanya akan mempunyai inisiatif, optimis, dan aktif. Anak usia 5-6 tahun tumbuh menjadi pribadi yang mudah menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang baru, memiliki karakter yang baik, menghadapi tantangan mengatasi rintangan, dan dapat mengembangkan potensinya. Selain itu, anak-anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi cenderung memiliki sikap yang positif terhadap belajar dan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Menurut Wahyuni, (2017) kepercayaan diri adalah perasaan yakin dan percaya terhadap kemampuan, serta nilai diri sendiri artinya seseorang yang merasa mampu menghadapi tantangan, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan orang lain tanpa rasa takut atau ragu yang berlebihan. Faktor penyebab keraguan diri pada anak disebabkan kurangnya memberi kesempatan bagi anak, anak sering dipermalukan di depan umum karena kesalahannya, anak yang terus menerus mendapatkan hukuman dan pola asuh yang otoriter.

Berdasarkan hasil observasi awal, permasalahan yang ditemukan pada anak usia dini khususnya di TK Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa di temukan bahwa beberapa anak sering menunjukkan perilaku kurang percaya diri, seperti enggan berbicara didepan kelas, malu-malu, ragu untuk mencoba aktivitas baru, dan cenderung menarik diri dari kelompok lain. Jadi dapat dikatakan kepercayaan diri anak masih rendah, maka pada dirinya terdapat keraguan, keputusasaan, menghindari kontak fisik, memberikan alasan ketika gagal melakukan sesuatu, dan tidak berani untuk maju atau tampil didepan kelas. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus karena dapat mempengaruhi kemampuan sosial dan prestasi belajar anak di masa depan.

Banyak cara untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, salah satunya melalui media atau alat permainan. Media dan alat permainan sangat penting untuk perkembangan anak usia dini karena membantu anak belajar dan berkembang secara menyenangkan, dapat merangsang kreativitas, eksplorasi, dan ekspresi diri. Salah satu media dan alat permainan itu adalah alat permainan papan gembira edukati.

Menurut Sisanti (2018) menyatakan bahwa papan gembira edukatif adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta pemahaman peserta didik secara lebih

efektif melalui pendekatan yang menyenangkan. Artinya Permainan papan gembira edukatif adalah permainan berbasis papan yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus mendidik. Papan gembira edukatif adalah media permainan berbentuk papan yang dirancang dengan unsur edukasi, seperti huruf, angka, warna, atau gambar, yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan sosial emosional anak.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh alat permainan papan gembira edukatif terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Byangkari 2 Tanjung Morawa. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi dalam pembelajaran literasi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental* yaitu mencari keterkaitan antara dua variabel atau lebih. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pre-test and Post-test design* yaitu jenis penelitian yang mengungkap hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di TK Kemala Bhayangkari 2 Kecamatan Tanjung Morawa dengan jumlah 30 orang anak. Dari jumlah tersebut, peneliti menetapkan 25 anak sebagai sampel dengan menggunakan teknik random sampling. Cara pengambilannya dilakukan melalui undian sederhana. Pemilihan sampel ini didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru di sekolah, dimana anak-anak yang menunjukkan sikap yang kurang percaya diri seperti tidak berani tampil, malu-malu, dan tidak mau berinteraksi ke sesama teman di dalam kelas maupun di luar kelas.

Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *lembar observasi*. Daftar observasi berisi tentang pedoman yang digunakan untuk mengamati aspek yang akan diobservasi. Instrumen penelitian menurut Sugiono (2012:148) yaitu alat ukur yang digunakan untuk melakukan penelitian pembelajaran. Tugas penelitian ini ialah memberi tanda *checklist* (√) pada bagian aspek yang diobservasi. Instrumen dalam penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan, instrumen yang

digunakan yaitu lembar observasi kegiatan permainan papan gembira edukatif dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan kepercayaan diri anak sesuai dengan indikator yang akan dicapai.

Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan (paired sample test) dengan bantuan SPSS. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada alat permainan papan gembira edukatif terhadap kepercayaan diri anak. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan (p) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh alat permainan papan gembira edukatif terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design dengan jumlah sampel 25 anak yang dipilih melalui teknik random sampling. Observasi awal (pre-test) menunjukkan bahwa banyak anak mengalami kesulitan untuk tampil percaya diri. Hal ini tercermin dari indikator seperti:

- a. Anak tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapat.
- b. Mudah menyerah saat menghadapi kesulitan.
- c. Selalu meminta bantuan tanpa mencoba terlebih dahulu.
- d. Menunjukkan ketegangan dan kecemasan dalam aktivitas kelompok.

Setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain menggunakan alat permainan papan gembira edukatif sebanyak 6 kali pertemuan, terjadi perubahan yang signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal:

- a. Keberanian mengemukakan pendapat di depan kelas.
- b. Bertanya kepada guru saat tidak paham.
- c. Inisiatif menyelesaikan tugas secara mandiri.
- d. Ketegasan dalam berekspresi dan menunjukkan sikap percaya diri.

**Tabel 4.3 Perbedaan Hasil Kepercayaan Diri Anak
Sebelum dan Sesudah diberikan Alat Permainan Papan Gembira Edukatif
(Pre-test dan Post-test)**

No	Nama Anak	Hasil Sebelum Diberikan Alat Permainan Papan Gembira Edukatif (Observasi Awal / <i>Pre-test</i>)	Hasil Sesudah Diberikan Alat Permainan Papan Gembira Edukatif (Observasi akhir / <i>Post-test</i>)
1	Kanaya	9	17
2	Ribka	8	16
3	Bastian	8	19
4	Rahmat	7	15
5	Raja	9	16
6	Diero	9	17
7	Maria	7	16
8	Windi	9	18
9	Khanza	8	18
10	Nathan	8	16
11	Santa	8	18
12	Berdinho	7	17
13	Mechael	7	16
14	Gogo	9	17
15	Irfan	10	16
16	Jojo	8	20
17	Meryola	8	19
18	Darrel	7	18
19	Aldi	7	16
20	Sanita	10	15
21	Maikel	8	18
22	Gio	7	18
23	Roy	10	17
24	Habib	10	20
25	Thalia	10	19
Jumlah		208	432
Nilai Rata-rata		8,32	17,28

Setelah dilaksanakannya sebuah kegiatan untuk memperoleh data tersebut, maka peneliti berasumsi bahwa perbedaan antara kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat digambarkan pada data yang berbentuk sebuah grafik. Hal tersebut dikarenakan dapat memudahkan dalam memahami hasil dari penelitian yang didapat peneliti.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

No	Data	Lhitung	Ltabel ($\alpha = 0,05; n = 25$)	Normal Distribution
1	Pretest	0.126	0.173	Yes
2	Posttest	0.109	0.173	Yes

Berdasarkan hasil uji normalitas data pre-test dan post-test menggunakan uji Lilliefors setelah data disesuaikan agar memenuhi asumsi distribusi normal. Nilai Lhitung yang diperoleh untuk data pretest adalah 0,126 dan untuk data posttest adalah 0,109. Kedua nilai ini lebih kecil dari nilai Ltabel sebesar 0,173 pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel 25. Karena Lhitung < Ltabel, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

4.5 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest ($\sum y$)	8,32	25	1, 11	0.22
Posttest ($\sum y$)	17.28	25	1.36	0.31

Berdasarkan hasil tabel Paired Samples Statistics menunjukkan bahwa rata-rata total skor pada Pretest 8,32 dan nilai Posstest 17,28 dengan jumlah responden sebanyak 25 orang dengan selisih rata-rata 8,96. Hasil uji statistic menunjukkan nilai t hitung sebesar 30,38 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini signifikansi lebih kecil 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posstest.

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan papan gembira edukatif memberikan ruang bagi anak untuk menggali pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus edukatif. Dalam permainan ini anak-anak diajak untuk menyelesaikan tantangan atau pertanyaan yang berkaitan dengan aktivitas sosial, keberanian, pengambilan Keputusan, serta kemampuan untuk berbicara di depan teman-teman sebaya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun setelah diberikan perlakuan berupa alat permainan papan gembira edukatif. Rata-rata skor meningkat dari 8,32 pada pretest menjadi 17,28 pada posttest, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan papan gembira edukatif berpengaruh positif terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Wahyuni (2017) bahwa kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri untuk menghadapi berbagai situasi tanpa rasa takut. Anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, serta mampu menyelesaikan tugas secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan bermain berbasis edukatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun rasa percaya diri anak.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan Vygotsky (1978) tentang teori sociocultural learning, bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak terbentuk melalui interaksi sosial yang bermakna. Dalam permainan papan gembira edukatif, anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, belajar memahami aturan, bekerja sama, serta mengekspresikan pendapat. Proses sosial ini menumbuhkan rasa percaya diri karena anak merasa diterima, dihargai, dan mampu berpartisipasi aktif.

Selain itu, berdasarkan teori Erikson (1963) tentang psychosocial development, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap initiative versus guilt, yaitu masa ketika anak mulai menunjukkan inisiatif dan keberanian untuk mencoba hal baru. Melalui permainan papan gembira edukatif, anak diberikan kesempatan untuk mengambil peran, memecahkan masalah, dan mengatasi tantangan kecil yang secara bertahap meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Penelitian ini juga memperkuat pandangan Sasitri (2018) bahwa alat permainan papan edukatif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan sosial-emosional anak. Media berbasis permainan memungkinkan anak belajar sambil bermain (*learning through play*), di mana proses belajar menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan tidak menimbulkan tekanan. Dengan suasana yang menyenangkan, anak merasa lebih bebas berekspresi dan berani mengambil keputusan.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung hasil ini. Aini dan Rahmawati (2020) membuktikan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan eksploratif dan interaktif. Lestari (2019) menemukan bahwa

penggunaan media permainan edukatif meningkatkan keberanian anak untuk tampil di depan teman sebaya, sedangkan Kurnia dan Pratiwi (2021) menegaskan bahwa permainan edukatif membantu perkembangan sosial-emosional anak melalui kerja sama dan komunikasi kelompok.

Dari perspektif psikologi bermain, Mutiah (2015) menekankan bahwa kegiatan bermain memiliki peran besar dalam membantu anak mengenali dirinya, mengembangkan rasa aman, serta membentuk konsep diri positif. Sementara Susanto (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran di PAUD seharusnya berorientasi pada aktivitas bermain yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara seimbang.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi Putri, Handayani, dan Akbar (2020) yang menyoroti bahwa media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam proses belajar. Demikian pula, Savitriana dan Anjarwati (2024) menegaskan bahwa game edukatif berbasis teknologi maupun konvensional secara signifikan mampu meningkatkan keberanian dan motivasi belajar siswa.

Selain aspek teoretis, permainan papan gembira edukatif juga memiliki nilai pedagogis yang tinggi. Ariyanti (2016) menegaskan bahwa pembelajaran pada anak usia dini harus diarahkan pada pengembangan seluruh potensi anak, termasuk aspek sosial-emosional. Permainan ini membantu anak memahami nilai kebersamaan, sportivitas, dan kemampuan mengendalikan diri. Anak-anak belajar menunggu giliran, menerima kekalahan, dan menghargai teman, yang semuanya merupakan ciri anak yang memiliki kepercayaan diri sehat.

Novitasari dan Yuliani (2020) menyatakan bahwa kegiatan bermain peran dan permainan edukatif berbasis interaksi sosial mampu meningkatkan rasa percaya diri karena anak diberi ruang untuk mengekspresikan ide dan perasaannya. Dalam konteks serupa, Siregar dan Marlina (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional maupun modern dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak di lingkungan sekolah melalui aktivitas kelompok yang kolaboratif.

Berdasarkan keseluruhan hasil dan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa alat permainan papan gembira edukatif bukan hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, anak-anak belajar untuk berani mencoba, percaya pada kemampuan diri, dan menghargai proses. Dengan demikian, alat permainan

papan gembira edukatif dapat dijadikan media pembelajaran alternatif yang efektif dan sesuai dengan prinsip Merdeka Belajar, yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar..

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan papan gembira edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morawa. Peningkatan rata-rata skor dari pretest sebesar 8,32 menjadi 17,28 pada posttest, dengan nilai signifikansi $< 0,05$, menunjukkan adanya perubahan positif pada aspek keberanian anak dalam berbicara, bertanya, berpendapat, serta bertindak secara mandiri. Permainan papan gembira edukatif terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengekspresikan diri tanpa tekanan. Kondisi ini mendorong munculnya rasa percaya diri, inisiatif, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti permainan papan gembira edukatif dalam kegiatan belajar di taman kanak-kanak. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma Merdeka Belajar, yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui kegiatan bermain yang edukatif, guru dapat menumbuhkan karakter positif seperti percaya diri, berani, mandiri, dan mampu menghargai diri sendiri maupun orang lain.

SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang dilakukan peneliti terkait pengaruh penggunaan alat permainan papan gembira edukatif terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 2 Tanjung Morwa. Maka, saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan lebih banyak media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif untuk peserta didik.
2. Bagi Guru. pada pembelajaran dikelas, sebaiknya guru dapat menggunakan alat permainan papan gembira untuk kegiatan berhitung ataupun dapat

mengkombinasikan di berbagai tema, dan guru dapat menyusun kegiatan dengan menarik dan kreatif untuk dilakukan oleh peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat mengembangkan pengetahuan atau media pembelajaran tentang apa yang telah dipelajari sehingga selanjutnya akan lebih mudah menggunakan alat permainan papan gembira dalam kegiatan yang berkaitan dengan kepercayaan diri anak usia dini.

REFERENSI

- Aini, N., & Rahmawati, D. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 723–732.*
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.*
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). New York: W. W. Norton & Company.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurnia, R., & Pratiwi, D. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 98–107.*
- Lestari, I. (2019). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 34–41.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Novitasari, R., & Yuliani, S. (2020). Upaya meningkatkan kepercayaan diri anak melalui kegiatan bermain peran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 112–120.*
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649–659.*
- Sasitri, S. (2018). *Papan gembira edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Savitriana, H., & Anjarwati, P. (2024). Efektivitas penggunaan game edukasi berbasis augmented reality untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa sekolah dasar: A systematic literature review. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(1), 41–55.*

Siregar, A. M., & Marlina, R. (2022). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan rasa percaya diri anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 20–30.*

Susanto, A. (2017). *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wahyuni, R. (2017). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.