

**HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATI DENGAN
PERKEMBANGAN BEREKSPLOKASI ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK BERINGIN RAYA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh
VEREEN DINA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN PERKEMBANGAN BEREKSPLORASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BERINGIN RAYA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Vereen Dina

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya perkembangan bereksplorasi anak dan kurangnya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Beringin Raya kelompok B yang berjumlah 29 anak. Analisis data menggunakan korelasi *Spearman Rank*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata variabel X sebesar 80 dengan kategori sangat aktif dan rata-rata pada variabel Y sebesar 79 dengan kategori berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak dengan koefisien r sebesar 0,90.

Kata kunci : alat permainan edukatif, anak usia dini, perkembangan bereksplorasi.

ABSTRACT

THE CORRELATION OF USING EDUCATIVE GAME TOOLS AND EXPLORATION DEVELOPMENT TOWARD 5-6 YEARS CHILDREN IN BERINGIN RAYA KINDER GARDEN BANDAR LAMPUNG

By

Vereen Dina

The problem on this research was the low of children's exploration development and the less of using educative game tools in learning. The research aimed to know the correlation of using educative game tools and development of children's exploration. The reeseach used a quantitative method with the correlation approach. The research subject was 29 student of group B in Beringin Raya Kinder Garden. The data analysis used Spearman Rank. The research result showed the average score of X variable which is 80 includes a very active category and the average score of Y variable which is 79 includes very well developing category. The result showed that there is a correlation positive and significant between the use of educative game tools and the children's exploration with the coefficient r is 0,90.

Keywords: children, educative game tools, exploration development.

**HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN
PERKEMBANGAN BEREKSPLORASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
BERINGIN RAYA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

VEREEN DINA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN PERKEMBANGAN BEREKSPLORASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BERINGIN RAYA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Vereen Dina**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054088

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Dr. Een Y. Haenillah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001

Pembimbing II

Dra. Sasmiati, M.Hum.
NIP 19500424 198103 2 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

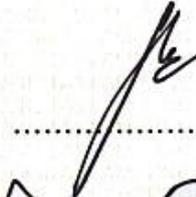
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

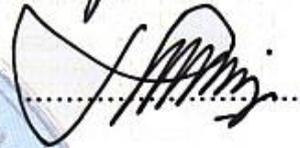
Ketua : **Dr. Een Y. Haenillah, M.Pd.**



Sekretaris : **Dra. Sasmiati, M.Hum.**



Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**





Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad M. Hum.

NIP. 195907221986031003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Juli 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa	: Vereen Dina
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1213054088
Program Studi	: PG PAUD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian	: TK Beringin Raya Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Perkembangan Bereksplorasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 22 Juli 2016

Yang Membuat Pernyataan,



Vereen Dina
NPM. 1213054088

RIWAYAT HIDUP



Vereen Dina lahir di Sukoharjo, Pringsewu tanggal 06 Desember 1993, anak pertama dari pasangan bapak Danang Sukanto dan ibu Sri Mulyowati. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Handayani Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 2000, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 8 Gedong Air, Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 10 Bandar Lampung ditamatkan pada tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Perintis 1 Bandar Lampung pada tahun 2012. Pada tahun 2012, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD). Tahun 2015 penulis melaksanakan Program KKN-KT di Desa Sinar Bangun Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus, dan penulis melakukan penelitian di TK Beringin Raya Bandar Lampung untuk menyelesaikan tugas skripsi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan.

MOTO HIDUP

*“Berdoalah kepada Allah dalam keadaan yakin akan dikabulkan,
dan ketahuilah bahwa Allah tidak mengabulkan doa dari hati yang
lalai.”*

(HR. Tirmidzi no. 3479)

*“Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk
merancang”*

(William J. Siegel)

KATA PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SAW beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa banggaku kepada:

Ibuku tercinta (Sri Mulyowati)

Yang sudah membesarkanku penuh dengan kasih sayang dan kesabaran, yang telah mendidikku hingga menjadi seperti sekarang, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, yang selalu memaafkan setiap kesalahanku dan yang tidak pernah lelah untuk selalu memberikan do'a, dan nasehat.

Ayahku tersayang (Danang Sukanto)

Yang telah menjadi sosok seorang ayah yang aku kagumi, yang aku banggakan selalu mengingatkanku untuk hal-hal yang baik, bekerja membanting tulang yang tiada ternilai harganya, yang telah memberikan pelukan dan menegur ku saat aku membuat salah serta selalu memberikan motivasi dan dorongan untuk menggapai cita-citaku.

Keluarga Besarku Tersayang

Yang selalu memberikan motivasi dalam setiap senyuman dan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, terimakasih.

Teman-teman angkatan 2012

Yang selalu memberikan motivasi, senyum dan semangat untuk terus berjuang dalam menyelesaikan studi ini, terima kasih.

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jatidiriku kelak

SANWACANA

Bismillahirrohmannirrohim

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmatnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP UNILA. Skripsi ini berjudul “Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan Kemampuan Bereksplorasi Anak Usia 5-6 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Ari Sofia, M. Psi, selaku Ketua Program S1 PG-Paud Universitas Lampung
4. Ibu Dr. Een Yayah Haenillah M. Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan motivasi nasihat-nasihat, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini
5. Ibu Dr. Sasmiati, M.Hum, selaku Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Nia Fatmawati, M. Pd, yang telah bersedia memberikan bimbingan, motivasi, nasihat-nasihat, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
8. Seluruh staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.
9. Ibu Nurlaily, S.Pd selaku kepala TK Beringin Raya Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
10. Ibu Parti dan para tenaga pendidik di TK Beringin Raya Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penelitian berlangsung.
11. Keluargaku yang selalu mendoakan, menyayangi dan memberikan dukungan untuk kesuksesanku

12. Teman-teman seperjuangan PG PAUD khususnya di kelas b angkatan 2012, senang rasanya bisa bersama-sama satu kelas dengan mereka selama kurang lebih empat tahun. Semoga kita tetap menjalin silaturahmi yang baik. Aamiin.
13. Tenaga admin yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah hingga selesainya skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, Juli 2016

Penulis,

Vereen Dina

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
JUDUL DALAM	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO HIDUP	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA.....	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Hakikat Anak Usia Dini	8
1. Pendidikan Anak Usia Dini	8
2. Perkembangan Anak Usia Dini	9
B. Teori Belajar	10
1. Teori Kognitif.....	10
2. Teori Konstruktivisme.....	13
C. Perkembangan Bereksplorasi	14
1. Perkembangan Bereksplorasi.....	14
2. Tahapan Permainan Eksplorasi.....	16
D. Alat Permainan Edukatif (APE).....	17

1. Pengertian APE	17
2. Syarat-syarat Pembuatan APE	19
3. Fungsi APE	20
4. Jenis APE.....	21
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	22
F. Kerangka Pikir	23
G. Hipotesis.....	25
III. METODE PENELITIAN.....	26
A. Metode Penelitian.....	26
B. Tempat Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel	26
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	31
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif	36
2. Perkembangan Bereksplorasi	38
3. Uji Analisis Hipotesis	40
B. Pembahasan Penelitian.....	43
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Perkembangan Bereksplorasi Anak Usia Dini Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung	4
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel X	2
3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	30
4. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	34
5. Nilai-nilai ρ (Rho), Korelasi Spearman Rank	34
6. Tolak Ukur Penggunaan APE	37
7. Rekapitulasi Penggunaan APE	37
8. Tolak Ukur Perkembangan Bereksplorasi Anak	39
9. Rekapitulasi Perkembangan Bereksplorasi Anak.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	23
2. Rumus Interval	32
3. Rumus Korelasi Spearman Rank	33
4. Rumus Koefisien Determinasi	33
5. Rumus Uji t	34
6. Diagram Rekapitulasi Penggunaan APE	37
7. Diagram Perklembangan Bereksplorasi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	52
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	55
3. Lembar Observasi Penggunaan APE	70
4. Lembar Observasi Perkembangan Bereksplorasi	76
5. Rekapitulasi Hasil Penelitian Penggunaan APE	82
6. Rekapitulasi Hasil Penelitian Perkembangan Bereksplorasi	84
7. Tabel Penolong untuk Menghitung Koefisien Korelasi Spearman Rank	86
8. Foto Penelitian	89
9. Izin Penelitian Pendahuluan	91
10. Izin Penelitian	92
12. Surat Izin Penelitian Di TK Beringin Raya Bandar Lampung	93

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah individu kecil yang secara psikologis memerlukan pendidikan dan perkembangan. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan pesat dan fundamental. Anak sedang mengalami masa keemasan (*golden age*) dalam tahapan kehidupan yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini sangat penting demi mewujudkan generasi penerus bangsa yang baik dan berhasil. PAUD dapat dilakukan melalui upaya pembinaan yaitu pendidikan Kelompok Bermain (Kober) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Dalam pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) anak diberikan stimulus sesuai dengan usia dan tingkat kebutuhan perkembangannya. Merujuk pada Permen 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini terdapat 6 lingkup

perkembangan yaitu, moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Perkembangan kognitif merupakan cara berfikir anak untuk memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman nyata. Piaget (dalam Sujiono 2010: 29), menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar.

Bereksplorasi merupakan kegiatan menjelajah yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan baru. Kegiatan menjelajah atau eksplorasi anak diberikan kesempatan untuk mengamati, melihat tentang lingkungannya dengan tujuan mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak. Perkembangan bereksplorasi anak mencakup perkembangan anak mengenali lingkungan sekitar, mengamati objek yang ada dalam lingkungan sekitar dan kemudian menyampaikan hasil pengamatan yang telah dilakukan di lingkungan sekitar. Perkembangan bereksplorasi perlu dikembangkan pada anak usia dini untuk mengembangkan imajinasi kreatif anak, salah satunya bisa dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Perkembangan bereksplorasi juga mendorong anak untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan pengalaman baru yang akan dijelajahnya. Perkembangan bereksplorasi dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi untuk merangsang daya pikir anak dengan menggunakan alat permainan edukatif. Menurut Hasnida (2015 : 161) alat permainan edukatif adalah semua

alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Alat permainan edukatif merupakan media belajar yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak termasuk perkembangan bereksplorasi.

Permainan edukatif memberikan pengalaman pembelajaran dan kesenangan bagi anak, permainan tradisional dan permainan modern termasuk dalam permainan edukatif. Orang tua dan guru harus pintar dalam memilih dan menyesuaikan alat permainan dengan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran dapat menarik minat anak karena anak pada dasarnya menyukai kegiatan bermain. Melalui bermain menggunakan APE yang menyenangkan anak akan menikmati dan tidak sadar bahwa sedang belajar.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di TK Beringin Raya Bandar Lampung kegiatan pembelajaran masih konvensional yaitu menggunakan majalah dan buku tulis tanpa kegiatan main untuk menstimulasi membaca, menulis, berhitung anak. Sebaiknya pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain menggunakan media alat permainan. Berdasarkan data dari guru kelas kelompok B TK Beringin Raya alat permainan yang tersedia masih terbatas jumlahnya sehingga pembelajaran melalui bermain masih kurang. Alat permainan digunakan sebelum atau sesudah anak belajar atau saat waktu istirahat kelas. Pembelajaran belum menunjukkan kegiatan bereksplorasi sehingga perkembangan bereksplorasi anak masih kurang.

Perkembangan bereksplorasi penting untuk dikembangkan karena melatih berfikir kognitif anak terhadap kejadian yang ada di sekitarnya. Untuk memperjelas perolehan data hasil observasi dapat dilihat dengan table sebagai berikut :

Tabel 1. Data Perkembangan Bereksplorasi Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung

No.	Dimensi	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah anak
1.	Menyebutkan objek yang ada	-	15	14	-	29
2.	Menunjukkan objek yang ada sesuai nama	-	18	11	-	29
3.	Mengelompokkan objek yang ada	-	15	14	-	29
4.	Melakukan percobaan dengan objek yang ada	-	18	11	-	29
5.	Menyimpulkan hasil percobaan yang telah dilakukan	-	16	13	-	29
6.	Menceritakan tentang percobaan yang telah dilakukan	-	19	10	-	29
		-	101 (60%)	97 (40%)	-	168 (100%)

Sumber : data observasi peneliti di TK Beringin Raya Bandar Lampung

Berdasarkan data dari tabel hasil observasi di atas dapat diketahui dari 29 anak di kelompok B sebagian besar belum menunjukkan perkembangan bereksplorasi yaitu sebesar 60%. Perkembangan bereksplorasi anak pada dimensi menyebutkan objek yang ada terdapat 15 anak yang mulai berkembang dan 14 anak berkembang sesuai harapan. Dimensi menunjukkan objek yang ada sesuai nama terdapat 18 anak mulai berkembang dan 11 anak berkembang sesuai harapan. dimensi mengelompokkan objek yang ada terdapat 15 anak mulai berkembang dan 14 anak berkembang sesuai harapan. Pada dimensi melakukan percobaan dengan objek yang ada terdapat 18 anak yang mulai berkembang dan 11 anak

berkembang sesuai harapan. Dimensi menyimpulkan hasil percobaan yang telah dilakukan terdapat 16 anak yang mulai berkembang dan 13 anak yang berkembang sesuai harapan. Dimensi menceritakan hasil percobaan yang telah dilakukan terdapat 19 anak yang mulai berkembang dan 10 anak yang berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan uraian di atas serta melihat permasalahan yang ada di TK Beringin Raya Bandar Lampung ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih konvensional yaitu menggunakan panduan majalah dan buku tulis tanpa kegiatan main untuk menstimulasi membaca, menulis, berhitung
2. Alat permainan yang tersedia masih terbatas jumlahnya sehingga pembelajaran melalui bermain masih kurang
3. Alat permainan edukatif digunakan setelah proses pembelajaran dan saat istirahat.
4. Perkembangan bereksplorasi anak dalam menjelajah lingkungan sekitar dan menyampaikan hasil pengamatan masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat mengarah ke inti masalah, maka peneliti membuat pembatasan masalah yaitu (1) kurangnya penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran dan (2) rendahnya perkembangan bereksplorasi anak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah di atas rumusan masalah yaitu :

Apakah terdapat hubungan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan permasalahan yang telah dibuat tujuan dilakukannya penelitian yaitu :

Untuk mengetahui hubungan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung

F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dan manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis.

Sebagai informasi pengetahuan untuk mengembangkan perkembangan bereksplorasi pada anak usia 5-6 tahun

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memudahkan guru untuk mengembangkan perkembangan bereksplorasi pada anak didik.

Memudahkan guru untuk menstimulasi perkembangan kognitif pada anak didik.

Mengembangkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan APE dalam proses pembelajaran.

b. Bagi kepala sekolah

Memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk lebih menyediakan APE untuk kegiatan pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Memudahkan untuk melakukan penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan proses pengembangan berbagai aspek yang ada dalam diri manusia. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak. Menciptakan kondisi lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan.

Menurut Fadillah (2012 : 65) pendidikan ialah suatu bentuk bimbingan dan pengembangan potensi peserta didik supaya terarah dengan baik dan mampu tertanam menjadi kepribadiannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sejalan Undang-undang di atas berdasarkan dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 (dalam Suyadi 2014: 23) yang menegaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan perkembangan dan keterampilan pada anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak usia 0-6 tahun yang ditujukan untuk mengembangkan potensi anak supaya terarah dengan baik melalui pemahaman pembelajaran yang diperolehnya. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni sehingga menghasilkan perkembangan dan keterampilan pada anak.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki kecerdasan akademik maupun non akademik yang masih harus dikembangkan. Aspek perkembangan anak usia dini antara lain perkembangan moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan perkembangan berfikir anak. Menurut Wiyani (2014 : 62) perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap perkembangan berfikir anak usia dini. Anak dengan perkembangan berfikirnya dapat mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

Menurut Steiner (dalam Yus 2012 : 7) anak berkembang melalui pengalaman dan proses berfikir, anak perlu banyak berhubungan dengan lingkungannya dan mengeksplorasi lingkungan untuk memperoleh suatu pemahaman. Perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan melalui kegiatan bermain. Menurut Comenius (dalam Yus 2012 : 2) pentingnya bermain dalam pengembangan diri anak, kegiatan bermain akan memberi peluang kepada anak untuk mengekspresikan diri dan bereksplorasi secara bebas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif, kognitif dapat dikembangkan melalui pengalaman dan proses berfikir dengan kegiatan bermain dan bereksplorasi untuk memperoleh suatu pemahaman.

B. Teori Belajar

Teori belajar dikembangkan dari kenyataan bahwa manusia secara alami memiliki perkembangan dan kemauan untuk belajar yang luar biasa.

1. Teori Belajar Kognitif

Teori-teori yang berorientasi pada aspek kognitif manusia lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Menurut teori belajar kognitif, ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seorang individu terbangun melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Robert Gagne (dalam Suyanto 2005: 86) teori kognitif memandang belajar adalah

proses memperoleh, mengolah, menyimpan serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Anak usia dini merupakan pembelajar aktif sehingga orang dewasa harus memberikan contoh yang baik karena hal itu akan diingat dan ditiru oleh anak. Anak usia dini selalu diwarnai keberhasilan mempelajari banyak hal.

Menurut Piaget (dalam Sujiono 2010 : 29) perkembangan kognitif terjadi ketika anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran bagi anak usia dini disesuaikan dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangan. Menurut Piaget (dalam Jufri 2013 : 17) proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap kognitif yang dilalui seseorang. Piaget juga mengemukakan belajar untuk anak harus melalui proses aktif menemukan dan harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidikan dimulai melalui anak belajar melalui pengetahuan langsung dan interaksi sosial. Anak usia 5-7 tahun termasuk dalam fase praoperasional, fase ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun perkembangannya dalam menyusun pikirannya. Piaget juga menjelaskan bahwa pengalaman belajar anak lebih banyak didapat dengan cara bermain, melakukan percobaan dengan obyek nyata, dan melalui pengalaman konkret.

Beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam pembelajaran kognitif. Prinsip-prinsip piaget dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam program-program

yang menekankan pada 1) pembelajaran melalui proses pencarian dan pengalaman nyata untuk menemukan sesuatu (inkuiri) dengan memanipulasi alat dan bahan atau media belajar, dan 2) peranan guru adalah mempersiapkan lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang diperlukannya.

Menurut Dale (dalam Haenillah 2015: 107) pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Kerucut pengalaman membentangkan pengalaman konkrit sampai abstrak yang dilalui anak sesuai tahap perkembangannya.

1. Pengalaman langsung, adalah kegiatan tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini
2. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui kontak dengan benda atau kejadian tiruan karena alasan tertentu
3. Pengalaman dramatisasi, pengalaman ini diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura atau *role play*.
4. Demonstrasi atau percontohan, diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara kerja sesuatu
5. Darmawisata, berbentuk kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek diluar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak.
6. Pameran, bertujuan untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau sekolah.
7. Televisi, suatu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak.
8. Gambar hidup, rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan teratur seperti mekarnya sebuah bunga.
9. Rekaman, kemasam suatu cerita atau narasi yang dapat diperdengarkan setiap saat.
10. Lambang visual, ilustrasi sebuah benda atau kejadian dalam bentuk dua dimensi.
11. Lambang kata, narasi yang dibentuk buku atau bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses kognitif anak untuk mendapatkan informasi melalui proses aktif dan disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak, didukung dengan

media pembelajaran dan peranan guru. Proses belajar anak didapat melalui pengalaman nyata dari hal yang konkrit ke abstrak.

2. Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme belajar adalah proses menyusun struktur pemahaman atau pengetahuan dengan cara mengaitkan dan menyelaraskan fenomena, ide, kegiatan atau pengetahuan baru ke dalam struktur pemahaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Tiap individu manusia memiliki perkembangan untuk mengkonstruksi pengetahuan atau keterampilan yang telah dimilikinya dengan pengalaman atau pengetahuan baru yang diperolehnya. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa konstruktivisme merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya secara aktif dengan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Menurut Dahar (dalam Jufri 2013 : 33) petunjuk tentang proses pembelajaran yang mengacu teori belajar konstruktivisme diantaranya sebagai berikut:

- (1) menyiapkan benda –benda nyata untuk digunakan para peserta didik
- (2) menganjurkan peserta didik untuk berpikir dengan caranya sendiri.

Penerapan teori konstruktivisme dalam kegiatan bermain pada anak usia dini haruslah memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) anak hendaknya memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya,
- 2) pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya,

- 3) peran guru anak usia dini dalam hal ini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara terbaik dengan membangun minat anak, kebutuhan dan kelebihan-kelebihan yang ada pada setiap anak.

Sujiono (2010 : 31) menyimpulkan bahwa aliran konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia disekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas tentang teori konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan pengetahuan yang dibangun sendiri melalui pengalaman nyata peserta didik yang berasal dari proses interaksi dengan lingkungan sekitarnya melalui membangun perkembangan dan pengetahuan. Belajar anak didukung dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai benda nyata untuk membangun pengetahuannya.

C. Perkembangan Bereksplorasi

1. Perkembangan Bereksplorasi

Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Menurut Sujiono (2010: 7) melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pengamatan tersebut bisa berupa lingkungan, di antaranya hutan, bukit, pasir laut, kolam dan lingkungan alam lainnya.

Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan.

Menurut Sujiono (2010 : 25) senang menjelajah (bereksplorasi), ditandai dengan suatu keadaan dimana anak tidak pernah diam, mereka bergerak kesana kemari untuk mengetahui keadaan lingkungannya, mengamati mengapa suatu peristiwa dapat terjadi dan mereka sangat peka terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan.

Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat ditempat itu, belajar mengelaborasi dan menggunakan perkembangan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memerhatikan setiap bagiannya yang unik serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan eksplorasi akan memberikan kesempatan pada anak untuk memahami hasil penjelajahannya berupa:

1. Menambah informasi serta pengetahuan baru
2. Menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi tentang objek tertentu
3. Menumbuhkan keterampilan serta kreativitas

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bereksplorasi bagi anak usia dini adalah perkembangan melihat, mengamati dan menjelajah untuk mendapatkan pengalaman belajar dan ilmu pengetahuan baru. Pendidikan anak usia dini diharapkan menyediakan

lingkungan, pengalaman dan material belajar yang diminati dan menantang anak untuk melakukan eksplorasi pengalaman anak dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

2. Tahapan Permainan Eksplorasi

Permainan eksplorasi mempunyai pola tersendiri yang bisa diamati melalui tiga tahap permainan saat anak usia dini mengeksplorasi sendiri objek atau kegiatan baru. Agar mudah dikenali dan diingat, sering disebut “3M”: manipulasi, menguasai dan makna. Anak-anak melalui tahapan perkembangan tersebut diperbolehkan mengeksplorasi sendiri objek dan kegiatan baru.

Menurut Beaty (2013: 274) jika kita menyuruh anak berlaku seperti cara kita, kita sedang memutus proses pembelajaran mereka. Panduan kita seharusnya menyusul setelah anak-anak punya kesempatan mencoba sendiri berbagai hal. Anak-anak butuh pengalaman manipulasi untuk menemukan bagaimana benda berfungsi. Misalnya anak pertama kali memulai eksplorasi objek baru, mereka membalikkannya atau menggunakan dengan cara-cara yang unik. Selanjutnya ke tahapan permainan eksplorasi menguasai, untuk menguasai objek atau permainan anak harus mencobanya berulang-ulang. Pengulangan merupakan tahap menguasai, anak sedang menyusun otak untuk mengingat dan mengembangkan ingatan. Selanjutnya tahapan eksplorasi baru dimana mereka punya makna sendiri dalam kegiatan. Tidak semua anak usia prasekolah mencapai tahap makna ini, tapi banyak anak mencapainya jika mereka diberikan stimulasi secara alami lewat permainan eksplorasi.

Permainan bereksplorasi dengan pendekatan ilmiah berbasis bermain pada pembelajaran PAUD. Menurut Haenillah (2015 : 97) aktivitas belajar mulai dari mencermati objek yang faktual, bereksplorasi dalam rangka memenuhi rasa ingin tahu, melakukan percobaan sebagai pembuktian rasa ingin tahu, sampai melaporkan hasilnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan

ada tiga tahap permainan eksplorasi dikenal dengan “3M” manipulasi, menguasai dan makna. Anak mencapai tahapan makna perlu diberikan stimulasi lewat permainan eksplorasi. Panduan guru diberikan setelah anak-anak diberi kesempatan untuk mencoba sendiri berbagai hal., hal tersebut dilakukan untuk memenuhi rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

D. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Masa anak-anak selalu berkaitan dengan bermain sehingga dunia anak adalah dunia bermain. Sebagian besar kegiatan bermain menggunakan media yaitu alat permainan yang mengandung edukasi. Menurut Rolina (2012 : 5) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudono (dalam Rolina 2012 : 4) alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sebuah bentuk utuhnya.

Sejalan pemikiran di atas, Hasnida (2015 : 162) mengungkapkan permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menterampilan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Lebih lanjut, Tedjasaputra (dalam Rolina 2012 :7) berpendapat bahwa APE adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri, antara lain:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk
2. Ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik anak
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
4. Membuat anak terlibat secara aktif
5. Sifatnya konstruktif

Pendapat lain, Soetjningsih (dalam Rolina: 2012 : 6) mengatakan bahwa APE adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan halus), bahasa, kognitif, dan sosial.

APE sebagai benda konkrit yang dapat digunakan anak sebagai aktivitas belajar melalui kegiatan bermain.

Menurut Haenillah (2015 : 102) ketika anak menggunakan APE, berarti anak sedang belajar mengembangkan pengetahuannya mengenai sesuatu hal (*learning to know*), anak belajar untuk dapat melakukan sesuatu dengan konteksnya (*learning to do*), anak juga belajar untuk dapat menjadi dirinya sekaligus empati terhadap orang lain (*learning to be*) dan anak juga belajar untuk dapat hidup bersama orang lain (*learning to live together*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan serta bernilai edukatif untuk mengoptimalkan aspek perkembangan sesuai tahapan usia anak, melalui penggunaan APE anak mengembangkan pengetahuannya dengan cara bermain yang menyenangkan.

2. Syarat-Syarat pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif)

Mengetahui syarat-syarat pembuatan APE merupakan hal utama agar APE yang dibuat dapat bermanfaat.

Menurut Hasnida (2015 : 172) adapun syarat-syarat pembuatan APE adalah :

1. Syarat edukatif
 - a. Pembuatan APE disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran (kurikulum yang berlaku)
 - b. Pembuatan APE disesuaikan dengan didaktik metodik, artinya APE dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran, mendorong aktivitas dan kreativitas anak sesuai dengan perkembangan (tahap perkembangan anak)
2. Syarat teknis
 - a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep)
 - b. APE hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan lain
 - c. APE dibuat menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah
 - d. Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak, misalnya tajam, beracun, dll)
 - e. APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama
 - f. APE hendaknya mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
 - g. APE hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal
3. Syarat estetika
 - a. Bentuk yang elastis (mudah dibawa anak)
 - b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)
 - c. Warna (kombinasi warna serasi dan menarik)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan apabila ingin membuat APE harus memperhatikan syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika agar APE dapat berfungsi secara optimal untuk membantu keberhasilan program pembelajaran.

3. Fungsi Alat Permainan Edukatif

APE yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Hasnida (2015: 173-174) alat permainan edukatif berfungsi sebagai berikut :

1. Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
3. Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
4. Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Selain itu, menurut Badru Zaman (dalam Rolina 2012 : 8-9), fungsi dari APE adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator perkembangan anak.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan perkembangan dasar pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan pada anak usia dini.
4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui APE mempunyai berbagai fungsi yang tujuannya untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan perkembangan anak.

4. Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif merupakan media penunjang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai jenis APE yang bervariasi bentuknya, agar anak menjadi tertarik dalam memainkannya. Penggunaan APE bagi anak disesuaikan dengan usia dan tingkat pencapaian perkembangannya. Di usia 5-7 tahun anak-anak membutuhkan 30% APE sensori motor, 20% APE simbolik, dan 30% pembangunan.

Menurut Haenilah (2015 : 103-105) jenis APE tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. APE yang bersifat sensori motor adalah seluruh alat indera dan motorik anak. Aktivitas yang dapat memfasilitasi anak untuk menggunakan APE yang bersifat sensori motor diantaranya yaitu, bermain pasir, bermain air dan meniup gelembung.
- b. APE yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak dalam memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan APE ini difasilitasi melalui bermain fantasi dan imajinasi.
- c. APE yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan perkembangannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah kisah nyata. Terdapat dua jenis APE pembangunan ini bahan sifat cair/bahan alam seperti air, pasir dan cat jari kemudian pembangunan yang terstruktur seperti balok dan lego.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui kebutuhan anak dalam menggunakan jenis APE disesuaikan dengan usianya, beda usia berbeda juga kebutuhan jenis APE yang digunakan. Anak usia 5-7 tahun membutuhkan kombinasi APE yang bersifat sensori motor, simbolik dan pembangunan.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian Windani (2011) tentang Pengaruh APE Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD LAB Site PLS UM Arjowinangun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis APE seperti plastisin, crayon, balok, puzzle, bentuk angka dan huruf di PAUD LAB Site PLS UM dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada variabel terikat dan tujuan penelitiannya, peneliti ingin mengetahui tentang adakah hubungan APE dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun. Sedangkan penelitian Windani (2011) tujuannya untuk mendeskripsikan pengaplikasian APE dan mendeskripsikan kreativitas anak usia dini serta mengetahui apakah ada pengaruh APE terhadap kreativitas anak usia dini.

Selain itu, penelitian Tomahayu (2014) tentang Meningkatkan Kemampuan Bereksplorasi Anak Melalui Teknik Bermain Kelompok Di TK Al-Huda. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bereksplorasi anak TK Al-Huda pada observasi awal, siklus I pertemuan 1 dari 12 orang (48%), pada siklus III meningkat menjadi 20 orang (80%) dari jumlah anak 25 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sesuai analisa data pada observasi awal sebelum dikenakan tindakan kelas, 12 orang anak atau 48% dari keseluruhan anak yang telah memiliki kemampuan eksplorasi dengan kategori mampu, pada akhir siklus III jumlah tersebut meningkatkan menjadi 80% dari keseluruhan anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Teknik Bermain Kelompok Dapat Meningkatkan Kemampuan Bereksplorasi Anak TK Al-Huda.

Perbedaannya yaitu pada variabel bebas yang diamati, peneliti menggunakan alat permainan edukatif dalam melatih perkembangan bereksplorasi anak sedangkan Tomahayu (2013) menggunakan teknik bermain kelompok untuk meningkatkan kemampuan bereksplorasi.

F. Kerangka Pikir

Pendidikan anak usia dini membutuhkan media sebagai faktor pendukung dalam proses pembelajarannya. Anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk memperoleh pengalaman belajar. Anak usia dini memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain dengan benda konkret serta melakukan percobaan dengan objek nyata. Penggunaan alat permainan edukatif dianggap dapat menjadi penunjang aktivitas bermain anak. Penggunaan alat permainan edukatif secara aktif dapat dilihat saat anak menemukan, memilih, menentukan, mendeskripsikan, menggunakan, dan merapikan APE setelah selesai memainkannya.

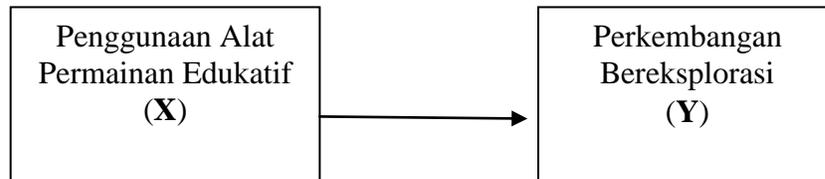
Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai objek nyata, anak dapat bereksplorasi dengan cara memainkan benda-benda konkret dalam kegiatan belajar. Alat permainan edukatif juga dapat mengembangkan aspek motorik, bahasa, sosial emosional dan khususnya aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini dimulai dari konkret menuju ke abstrak, sehingga dalam perkembangan berpikirnya anak usia dini membutuhkan benda konkret sebagai media penunjang pembelajaran.

Menurut Piaget (dalam Sujiono 2010 : 29) perkembangan kognitif terjadi ketika anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar. Perkembangan bereksplorasi yaitu aktivitas mengamati serta menjelajah untuk mendapatkan pengetahuan baru dari objek yang ada di lingkungan sekitar anak. Perkembangan beresplorasi dapat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar anak yang mendukung, kegiatan bermain yang dapat menstimulasi, rasa ingin tahu anak yang tinggi sehingga aktif dalam proses belajar serta penggunaan media yang mendukung.

Perkembangan bereksplorasi dapat dilihat dari dimensi perkembangan anak dalam menyebutkan objek yang ada, menunjukkan objek yang ada sesuai nama, mengelompokkan objek yang ada, melakukan percobaan dengan objek yang ada, menyimpulkan hasil percobaan yang telah dilakukan dan menceritakan tentang kegiatan percobaan yang telah dilakukan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak. APE terdiri dari berbagai jenis dan memiliki fungsi yang fleksibel yang artinya dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Jenis alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah yang bersifat sensori motor seperti bermain air, balok kemudian bersifat simbolik yaitu puzzle bergambar, kartu huruf dan bersifat pembangunan yaitu sifat cair/ahan alam seperti cat air dan pembangunan terstruktur seperti balok. Penelitian ini didukung oleh penelitian Windani (2011) yang hasilnya APE dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Selain itu,

penelitian Tomahayu (2014) hasilnya kemampuan bereksplorasi anak meningkat melalui teknik bermain.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas diajukan hipotesis sebagai berikut:

Terdapat hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 3) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode non eksperimental dengan analisis data korelasi.

Menurut Siregar (2015: 200) analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan dua variabel dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu yaitu variabel bebas terhadap variabel lainnya yaitu variabel terikat.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Beringin Raya yang terletak di Jln. Minak Sangaji No.1 Kec. Kemiling Bandar Lampung, pada semester genap tahun ajaran 2015/2016

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di TK Beringin Raya yang berjumlah 48 anak, terbagi dalam kelompok A(usia 4-5 tahun) berjumlah 19 anak dan kelompok B(5-6 tahun) berjumlah 29 anak.

2. Sampel

Pengambilan sampel didasarkan pada teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011 :124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan penggunaan *purposive sampling* maka diambil sampel kelompok B yang berjumlah 29 anak dikarenakan peneliti ingin meneliti anak usia 5-6 tahun.

D. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

1. Variabel independen (bebas) : alat permainan edukatif (X)

- a. Definisi konseptual : alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan serta bernilai edukatif untuk mengoptimalkan aspek perkembangan sesuai tahapan usia anak.
- b. Definisi operasional : alat permainan edukatif digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan bermain. Penggunaan APE dapat dinilai melalui dimensi saat anak menemukan APE, anak memilih APE sesuai dengan kegiatan main yang akan dilakukan, menentukan APE yang akan digunakannya, kegiatan saat anak mendeskripsikan APE yang telah dipilihnya, aktivitas anak saat menggunakan APE dalam kegiatan belajar, dan kemudian anak merapikan APE setelah kegiatan main selesai.

2. Variabel dependen (terikat) : perkembangan bereksplorasi (Y)

- a. Definisi konseptual : perkembangan bereksplorasi bagi anak usia dini adalah segala aktivitas anak dalam melihat, mengamati dan menjelajah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan pengalaman belajar.
- b. Definisi operasional : perkembangan bereksplorasi bagi anak usia dini dilihat dari dimensi yaitu menyebutkan berbagai objek yang ada, menunjukkan berbagai objek yang ada sesuai nama, mengelompokkan objek yang ada, melakukan percobaan dengan objek yang ada, menyimpulkan hasil dari percobaan terhadap objek yang ada dan menceritakan tentang kegiatan percobaan yang telah dilakukan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2011: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi berbentuk daftar ceklis. Instrumen penelitian dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen variabel penelitian yaitu penggunaan APE (X) dan perkembangan bereksplorasi (Y) sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Aktivitas Penggunaa Alat Permainan Edukatif

Variabel	Dimensi	Indikator
Alat Permainan Edukatif	1. Aktivitas anak dalam menemukan APE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas anak menemukan berbagai warna cat air yang telah disembunyikan 2. Aktivitas anak menemukan berbagai macam balok yang telah disembunyikan 3. Aktivitas anak menemukan kartu huruf untuk merangkai kata pada puzzle
	2. Aktivitas anak dalam memilih APE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas anak memilih warna cat air sesuai keinginannya 2. Aktivitas anak memilih balok sesuai keinginannya 3. Aktivitas anak memilih kartu huruf yang akan disusun sesuai keinginannya
	3. Aktivitas anak dalam menentukan APE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas anak menentukan cat air yang akan dicampurkan warnanya 2. Aktivitas anak menentukan balok yang akan dimasukkan kedalam air 3. Aktivitas anak menentukan kartu huruf sesuai dengan kata yang ada sesuai puzzle
	4. Aktivitas anak dalam menggunakan APE dalam kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas anak menggunakan cat air untuk menggambar dikertas gambar 2. Aktivitas anak menggunakan balok-balok untuk dimasukkan kedalam air 3. Aktivitas anak dalam mencocokkan puzzle yang ada
	5. Aktivitas anak dalam mendeskripsikan APE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas anak dalam mendeskripsikan (menyebutkan warna,bentuk,ukuran) gambar yang telah dibuatnya dengan cat air 2. Aktivitas anak dalam mendeskripsikan (menyebutkan warna,bentuk,ukuran) balok-balok yang ada 3. Aktivitas anak dalam mendeskripsikan (menyebutkan warna,bentuk,ukuran) puzzle yang ada
	6. Aktivitas anak merapihkan APE setelah kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas anak dalam merapihkan cat air setelah kegiatan main 2. Aktivitas anak merapihkan balok setelah kegiatan main 3. Aktivitas anak dalam merapihkan puzzle dan kartu huruf setelah kegiatan main

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perkembangan Bereksplorasi (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator
Perkembangan Bereksplorasi	1. Menyebutkan objek yang ada	1. Menyebutkan benda yang ada untuk bermain warna ajaib 2. Menyebutkan benda yang ada untuk bermain tenggelam terapung 3. Menyebutkan benda yang ada untuk bermain puzzle
	2. Menunjukkan objek yang ada sesuai nama	1. Menunjukkan cat air sesuai nama warna 2. Menunjukkan balok sesuai nama (balok gabus, balok kayu, balok busa, kelereng) 3. Menunjukkan huruf pada puzzle sesuai kata Kartini
	3. Mengelompokkan objek yang ada	1. Mengelompokkan cat air sesuai wadah yang disediakan 2. Mengelompokkan balok sesuai wadah yang disediakan 3. Mengelompokkan kartu huruf yang ada pada puzzle sesuai wadah yang disediakan
	4. Melakukan percobaan dengan objek yang ada	1. Melakukan percobaan percampuran warna dengan cat air 2. Melakukan percobaan tenggelam terapung dengan balok 3. Melakukan percobaan memasang puzzle hingga cocok
	5. Menyimpulkan hasil percobaan yang telah dilakukan dengan objek yang ada	1. Menyimpulkan hasil dari percampuran warna 2. Menyimpulkan hasil dari percobaan balok tenggelam/terapung 3. Menyimpulkan gambar apa saja yang ada pada puzzle setelah puzzle dicocokkan
	6. Menceritakan tentang kegiatan percobaan yang telah dilakukan	1. Menceritakan kegiatan bermain warna ajaib dari awal hingga akhir 2. Menceritakan kegiatan bermain tenggelam terapung dari awal hingga akhir 3. Menceritakan kegiatan mencocokkan puzzle dari awal hingga akhir

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan proses pelaksanaan observasi partisipan. Dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari anak yang sedang diamati. Menurut Sugiyono (2011 : 204) dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak.

Pengumpulan data menggunakan lembar observasi ceklis. Data pada variabel X digolongkan menjadi 4 kategori yaitu Sangat Aktif (SA), Aktif (A), Cukup Aktif (CA), dan Kurang Aktif (KA). Sedangkan untuk menyajikan data pada variabel Y juga digolongkan menjadi 4 kategori yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dirahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh setelah mengadakan penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan tentang objek yang diteliti dalam keadaan yang sebenarnya. Analisis data untuk menguji hipotesis hubungan antar dua variabel, bila datanya ordinal maka statistik yang digunakan adalah korelasi *Spearman Rank*.

Data yang diperoleh anak disajikan dengan menggunakan rumus rubrik sebagai berikut :

$$\text{Pencapaian hasil belajar} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Data yang diperoleh disajikan secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 2. Rumus Interval
Sumber : Hadi (2006: 178)

Keterangan :

i = Interval
NT = Nilai tertinggi
NR = Nilai terendah
K = Kategori

1. Analisis Uji Hipotesis

Hipotesis asosiatif yang dirumuskan oleh peneliti merupakan hipotesis yang dibuat untuk memberikan jawaban pada permasalahan yang bersifat hubungan. Peneliti menggunakan teknik analisis korelasi *Spearman Rank*, untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya. Teknik tersebut digunakan untuk menguji variabel X penggunaan alat permainan edukatif dan variabel Y perkembangan bereksplorasi dengan rumus sebagai berikut:

$$R_{\text{rank}} = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Gambar 3. Rumus Korelasi *Spearman Rank*
Sumber: Susanti (2010: 217)

Keterangan:

R_{rank} = Nilai korelasi spearman
 $6 \& 1$ = Bilangan konstan
 d_i = Selisih Peringkat Setiap Data
 n = Jumlah Data/banyaknya pasangan *rank*

Setelah nilai diperoleh lalu mencari nilai koefisien determinasi yang didapat dari kuadrat koefisien korelasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Koefisien Determinasi} = r^2 \times 100\%$$

Gambar 4. Rumus koefisien Determinasi
 Sumber : Sugiyono (2011 : 246)

Keterangan :

r : Hasil Korelasi

Selanjutnya untuk mengetahui besar kecilnya hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun.

Pedoman koefisien korelasi digunakan untuk memberikan interpretasi terhadap kuatnya hubungan hasil uji analisis dengan rumus *Spearman Rank* sebagai berikut :

Tabel 4. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2011 : 231)

Selanjutnya untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan signifikan atau tidak, maka harus dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus uji t lalu dibandingkan dengan tabel nilai Rho sebagai berikut :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Gambar 5. Rumus Uji t
Sumber: Simbolon (2009: 281)

Tabel 5. Nilai-nilai ρ (Rho), Korelasi *Spearman Rank*

N	Taraf	Signif	N	Taraf	Signif
	5%	1%		5%	1%
5	1,000		16	0,506	0,665
6	0,886	1,000	18	0,475	0,626
7	0,786	0,929	20	0,450	0,591
8	0,738	0,881	22	0,428	0,562
9	0,683	0,833	24	0,409	0,537
10	0,648	0,794	26	0,392	0,515
12	0,591	0,777	28	0,377	0,496
14	0,544	0,715	30	0,364	0,478

Sumber: Sugiyono (2010 : 25)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan alat permainan edukatif dengan perkembangan bereksplorasi anak usia 5-6 tahun di TK Beringin Raya Bandar Lampung. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil uji analisis data dengan menggunakan rumus korelasi *Spearman Rank*. Hubungan penggunaan APE dengan perkembangan bereksplorasi bernilai positif dan signifikan. Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran memberikan kontribusi kepada perkembangan bereksplorasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru

Diharapkan guru menggunakan alat permainan edukatif dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini. Guru lebih berinovasi untuk menggunakan APE yang beragam serta bervariasi agar menambah minat anak untuk belajar.

2. Kepada Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk lebih menyediakan APE untuk kegiatan pembelajaran

3. Kepada peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan lebih kreatif lagi dalam menggunakan alat permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, Janice J. 2013. *Observing Development Of The Young Child*. . Kencana Prenadamedia: Jakarta. Diterjemahkan oleh Arif Rakhman
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodelogi Penelitian*. Andi Offset: Yogyakarta
- Haenillah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. PT.Luxima Metro Media: Jakarta
- Jufri, Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran SAINS*. Pustaka Reka Cipta: Bandung
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak usia Dini*. Ombak: Yogyakarta.
- Simbolon, Hotman. 2009. *Statistika*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Siregar, Sofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. PT.Bumi Aksara: Jakarta
- Susanti, Indah. 2010. *Statistik Deskriptif dan Induktif*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Sugiyono. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- . 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT.Indek: Jakarta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.Indeks: Jakarta

- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar PAUD*. Hikayat Publishing: Yogyakarta
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta
- Tomahayu , Asna . 2014. *Meningkatkan Perkembangan Bereksplorasi Anak Melalui Teknik Bermain Kelompok Di TK Al-Huda Kecamatan kota Selatan Kota Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo (eprintis.ung.ac.id diakses pada 24 Februari 2016)
- Windani, Yuniar Asri. 2011. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD LAB Site PLS UM Arjowaningrum Kec. Kedungkandang Malang*. Universitas Negeri Malang (karya-ilmiah.um.ac.id diakses pada 06 februari 2016)
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak usia Dini*. Gava Media: Yogyakarta
- Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta