

**PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TENTANG
ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

(Skripsi)

Oleh:

HENI AGUSTINA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Oleh

HENI AGUSTINA

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini di Kecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 79 guru, dengan sampel 31 guru. Sementara teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Proportional random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru TK se-Kecamatan Anak Ratu Aji memahami tentang alat permainan edukatif. Seperti, memahami tentang hakikat APE, memahami tentang ciri-ciri APE, memahami tentang jenis-jenis APE, dan memahami tentang manfaat dan fungsi APE, dari jumlah 31 responden terdapat 28 responden paham tentang APE dengan persentase 90,32258% dan terdapat 3 responden yang tidak paham tentang APE dengan persentase 9,677419%.

Kata Kunci: pemahaman guru, alat permainan edukatif

ABSTRACT

EARLY CHILD EDUCATION TEACHERS' UNDERSTANDING ABOUT EDUCATIVE GAME TOOLS

By

HENI AGUSTINA

This study aims to describe the understanding of Early Childhood Education (PAUD) teachers about Educational Game Tools (APE) in early childhood learning activities in Anak Ratu Aji District, Central Lampung Regency. This type of research is a quantitative research. The population of this study amounted to 79 teachers, with a sample of 31 teachers. While the sampling technique used is proportional random sampling. The data collection technique in this study used a questionnaire technique. Data analysis techniques in this study used quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that kindergarten teachers in Anak Ratu Aji District understand educational game tools. For example, understanding the nature of APE, understanding the characteristics of APE, understanding the types of APE, and understanding the benefits and functions of APE, out of a total of 31 respondents there were 28 respondents who understood APE with a percentage of 90.32258% and there were 3 respondents who do not understand about APE with a percentage of 9.677419%.

Keywords: teacher understanding, educational game tools

**PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TENTANG
ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

**Oleh
HENI AGUSTINA**

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

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Nama Mahasiswa : **Henri Agustina**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1713054028

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

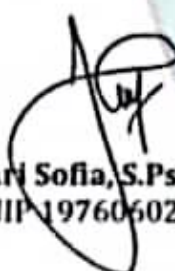



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

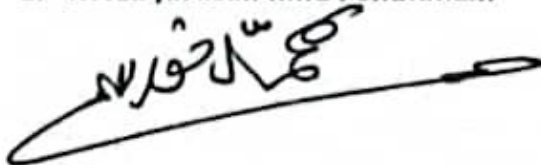
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001


Renti Oktaria, M.Pd.
NIP 19881013 201903 2 013

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

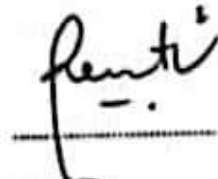
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Sekretaris : Renti Oktaria, M.Pd.



Penguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 April 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah,

Nama : Heni Agustina
Nomor Pokok Mahasiswa : 1713054028
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas/Jurusan : KIP/ Ilmu Pendidikan
Alamat : Srimulyo, RT 01/ RW 03 Kec. Anak Ratu Aji
Kab. Lampung Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif" adalah benar hasil karya penulis sendiri.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Bandar Lampung, 12 April 2023
pernyataan


Heni Agustina
NPM 1713054028

RIWAYAT HIDUP



Penulis yang bernama Heni Agustina dilahirkan di Srimulyo, pada tanggal 17 Agustus 1998. Penulis adalah anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Sukijan dan Ibu Sutiyem. Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2005 di SDN 2 Srimulyo sampai tahun 2011. Kemudian tahun 2011 melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Anak Ratu Aji sampai tahun 2014. Pada tahun 2014 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Anak Ratu Aji sampai tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis diterima dan terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi PG PAUD melalui jalur SBMPTN. Pada akhir tahun 2019 peneliti melakukan kuliah kerja nyata (KKN) Di Desa Kebumen Tanggamus dan melakukan program pengenalan lapangan (PPL) di TK Subulussalam Desa Karang Jawa Kecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

“Ing Madya Mangun Karsa”

Yang artinya

Seorang guru adalah pendidik yang selalu berada di tengah-tengah para muridnya dan terus-menerus membangun semangat dan ide-ide mereka untuk

berkarya

(Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

*Aku persembahkan karyaku ini sebagai tanda bakti dan cinta kepada:
Keempat orang tuaku tercinta Bapak Sukijan, bapak widodo, Ibu Sutyem dan ibu
wantinem.*

Kakak laki-lakiku Suhardiyanto

Suamiku Mukhlis Khoirudin

*Yang telah memberikan doa restu, materi, dukungan, motivasi, dan segala
dorongan positif hingga terselesaikannya studi.*

*Teruntuk sahabatku HCL20 (Heni, Cucu, Lilis, Leni, dan Okta) yang selalu
memberikan support.*

*Teruntuk pinus family (Anita, Septi dan Serly) dan teman angkatan PG PAUD
2017*

*Keluarga keduaku Keluarga besar Bapak Dr. Purwanto Putra, M.Hum., dan Ibu
Renti oktaria, M.Pd.*

*Terimakasih telah memberikan support terbaiknya, mencitai aku begitu tulus
seperti keluarga kandung.*

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini tentang Alat Permainan Edukatif” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IP.M, Selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Lampung dan dalam hal ini juga selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan saran, dan bimbingan dalam perbaikan skripsi.
5. Renti Oktaria, M.Pd., Dosen Pembimbing II sekaligus menjadi ibu yang telah memberikan bimbingan, dukungan, perhatian, motivasi, semangat, dan saran dalam pengerjaan skripsi.
6. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., Dosen Pembahas atau Penguji yang telah memberikan saran, dan bimbingan dalam perbaikan skripsi.
7. Seluruh Dosen PG PAUD FKIP Universitas Lampung, terimakasih atas semua ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
8. Mba Merita, admin jurusan Ilmu Pendidikan yang senantiasa membantu segala urusan administratif selama proses penyusunan skripsi.

9. Guru dan Kepala TK se-Sekecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah, terimakasih telah berjasa, memberikan izin untuk melakukan penelitian, membimbing dan memberikan support terbaik hingga terselesainya studi.
10. Teman-teman seperjuangan PG PAUD angkatan 2017 terimakasih telah menjadi bagian cerita dalam kehidupanku.
11. Almamater tercinta, Universitas Lampung terutama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terimakasih telah menjadi salah satu tempat menimba ilmu dan pengalaman yang luar biasa.
12. Seluruh lembaga PAUD KB dan TK se-Kecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah, terimakasih atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian.
13. Teman-teman KKN dan Keluarga Besar di desa Kebumen Tanggamus
14. Seluruh pihak yang tak dapat penulis sebutkan namanya, terimakasih atas doa dan dukungan yang diberikan.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi calon guru khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 12 April 2023

Penulis

Heni Agustina

NPM 1713054028

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Kegunaan dan Manfaat Penelitian.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini	8
2.1.1 Pengertian Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2.2 Alat Permainan Edukatif	9
2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif	9
2.2.2 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	11
2.2.3 Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	12
2.2.4 Manfaat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif	13
2.2.5 Tujuan penggunaan alat permainan edukatif	15
2.3 Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif	16
2.4 Kerangka Pikir.....	18
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	22
3.6 Instrumen penelitian	23
3.7 Uji Instrumen Penelitian.....	27

3.8	Teknik Analisis	30
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	32
4.1.1	Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Hakikat Alat Permainan Edukatif	32
4.1.2	Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	32
4.1.3	Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif.....	33
4.1.4	Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Manfaat Dan Fungsi APE	34
4.2	Pembahasan	34
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
	DAFTAR PUSTAKA	39
	LAMPIRAN.....	41

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Jumlah Guru TK Di Kecamatan Anak Ratu Aji	20
2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif	24
3. Kategori Pemahaman Guru	30
4. Persentase Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Hakikat Alat Permainan Edukatif	32
5. Persentase Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	32
6. Persentase Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	33
7. Persentase Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Manfaat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Rumus <i>Pearson Product Moment</i>	28
2. Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	29
3. Rumus Interval	30
4. Rumus Persentase.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif.....	41
2. Angket Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif.....	43
3. Rekapitulasi Hasil Angket Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif	45
4. Tabulasi Data Induk	46
5. Hasil Uji Validitas.....	47
6. Distribusi nilai r tabel signifikasi 5% dan 1%.....	48
7. Uji Reliabilitas	49
8. Kegiatan Belajar Anak Di Sekolah	51
9. Surat Balasan Izin Penelitian	56
10. Surat Izin Penelitian	67

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kunci utama dalam proses belajar anak usia dini adalah membuat anak bermain dengan nyaman dan menyenangkan, karena hakikatnya dunia anak adalah dunia gembira, menyenangkan, hangat, dan ceria. Berdasarkan hal itu, pembelajaran dalam layanan pendidikan anak usia dini dan seluruh aktivitas yang diperuntukkan bagi anak hendaknya melahirkan kenyamanan dan kesenangan bagi anak yang dikemas melalui bermain. Salah satu komponen penting dalam kegiatan bermain anak adalah alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi istilah familiar yang sering terdengar, namun tidak semua memahami jika alat permainan edukatif tidak hanya berupa mainan yang sudah jadi tetapi juga bisa dibuat secara mandiri. Alat permainan edukatif dapat memberikan stimulasi terhadap aspek perkembangan anak.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan bernilai pendidikan di dalamnya. Alat permainan digunakan pada saat bermain dan secara tidak sadar anak akan mendapatkan nilai pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman belajar secara nyata. Selain memiliki nilai pendidikan, alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur, artinya ketika pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif dapat membantu kegiatan belajar menjadi menyenangkan, anak terlibat langsung

dalam kegiatan tersebut tanpa adanya paksaan dari siapapun. Sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Soetjiningsih mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial (Aprilia, 2016).

Pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang menarik akan membantu guru lebih mudah menyampaikan informasi kepada anak. Kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak itu sendiri melalui hadirnya benda-benda kongkrit atau nyata yang hadir di tengah-tengah anak. seperti balok, *puzzle*, kartu huruf, kartu angka, dan lain-lain. Atau juga bisa ketika guru hendak mengenalkan macam-macam buah guru bisa mengajak anak untuk satu anak membawa satu macam buah. Disana selain anak mengenal nama buah, anak juga bisa mengenal macam-macam buah, bentuk, ukuran jumlah, dan sebagainya. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dilihat, dipegang karena akan lebih membekas dan mudah diterima oleh otak dalam sensori dan memori pada otak. Oleh sebab itu, penggunaan alat permainan yang kongkrit atau nyata dalam setiap proses kegiatan pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak akan lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru dengan cepat.

Tujuan Alat Permainan Edukatif yaitu untuk memudahkan anak belajar, melatih konsentrasi anak, sebagai media kreativitas dan imajinasi anak, menghilangkan kejenuhan anak, menambah ingatan anak, dan sebagai bahan percobaan anak (Fadillah, 2019). Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membuat materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik. Semakin kecil anak, semakin anak memerlukan visualisasi/konkret (alat permainan) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan dan didengarnya. Dapat

mengarahkan perhatian anak (membantu anak untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran) dan dapat membantu anak mendapatkan pengertian yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru (Rahmawati, 2014).

Pemahaman APE yang tinggi dapat mendukung konteks pembelajaran yang efektif. Hal ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa konteks pembelajaran menjadi bersatu padunya kegiatan belajar dan bermain. Karena hanya ketika bermain anak usia dini bisa belajar mencari tahu, bereksplorasi, membuktikan, mengumpulkan data dengan sukacita dan penuh tanggung jawab. Jika kondisi ini selalu diciptakan pada pembelajaran anak usia dini, maka tidak mustahil manusia akan bisa melalui program belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Melalui bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan majemuk melalui pengembangan aspek-aspek (a) nilai agama dan moral (b) sosial dan emosi, (c) kognisi, (d) bahasa, (e) fisik dan motorik, (f) seni yang bermuara pada kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkolaborasi, terampil berkomunikasi, dan kreatif (Haenilah dkk, 2019).

Berdasarkan uraian di atas anak usia dini sangat membutuhkan alat untuk bermain agar dapat meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya. Alat permainan edukatif merupakan salah satu sarana belajar yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosional dan moral agama anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat memenuhi aspek kebahagiaan anak, ketika anak merasa senang pertumbuhan otak anak akan meningkat sehingga memudahkan anak dalam melakukan beberapa kegiatan dalam pembelajaran, oleh sebab itu Alat permainan edukatif tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak. Media yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini berupa alat permainan edukatif, karena pada dasarnya kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain. Anak dapat mempelajari

segala sesuatu melalui kegiatan bermain. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memfasilitasi kegiatan belajarnya dengan menggunakan media atau alat permainan untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Selain memenuhi kebutuhan bermain pada anak, guru juga perlu memperkenalkan hal baru kepada anak secara konkrit atau nyata. Seperti ketika guru mengenalkan konsep berupa angka maupun huruf pada anak, guru menggunakan media berupa alat permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak. Sehingga tanpa sadar bahwa anak sedang belajar karena kegiatan yang dilakukan tidak menimbulkan tekanan pada anak.

Pembelajaran anak usia dini seharusnya lebih memperhatikan tingkat pencapaian perkembangan anak melalui kegiatan bermain, karena pembelajaran yang dikemas melalui permainan lebih menyenangkan dan tidak membuat anak merasa tertekan. Kegiatan pembelajaran yang menarik mampu membuat anak lebih tertarik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun selama kegiatan pembelajaran belum dilengkapi dengan media belajar yang mendukung dan sesuai kebutuhan. Guru lebih mengutamakan kegiatan belajar menggunakan buku paket, buku majalah, buku tulis, papan tulis, spidol dan penggunaan pensil. Sangat jarang sekali guru menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Padahal kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media yang dibutuhkan yaitu alat permainan edukatif akan mempermudah penyampaian informasi yang disampaikan kepada anak sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan tercapai sesuai harapan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika pra penelitian di beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di Kecamatan Anak Ratu Aji yang di lakukan pada tanggal 7-11 November 2022 ditemukan permasalahan pokok yang menjadi acuan utama dalam penelitian ini yaitu kenyataan yang dihadapi di lapangan, guru belum menerapkan penggunaan media ataupun Alat Permainan Edukatif (APE) di setiap proses

pembelajaran meskipun mereka memahami tentang hakikat alat permainan edukatif, ciri-ciri alat permainan edukatif, jenis-jenis alat permainan edukatif, dan manfaat maupun fungsi alat permainan edukatif untuk anak usia dini anak. Hal tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bersifat aka demistis dan tidak dilakukan seraya bermain, dengan mengedepankan membaca, menulis dan berhitung untuk mempersiapkan anak menuju jenjang sekolah dasar. Setiap hari anak disodorkan untuk menulis salah satu angka, huruf bahkan kata. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan alat permainan edukatif digunakan hanya setelah anak selesai belajar itupun alat permainan edukatif di luar ruangan seperti perosotan maupun ayunan. Sehingga alat permainan edukatif yang lebih banyak digunakan cenderung alat permainan berada di luar ruangan. Sedangkan alat permainan edukatif yang berada di dalam ruangan sangat minim, tidak semua lembaga memiliki alat permainan edukatif dalam ruangan. Alat permainan Edukatif dalam ruangan itu sendiri seperti balok, boneka tangan, *puzzle*, *playdough*, dan lain-lain. Hal ini dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan media papan tulis dan sepidol untuk memberi contoh huruf atau kata yang akan ditulis. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi ke dalam beberapa hal seperti pembelajaran yang belum dilakukan melalui pendekatan bermain, proses pembelajaran masih bersifat akademis yang menekankan pada membaca, menulis dan berhitung, sehingga kurangnya penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang identifikasi di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran anak usia dini di Kecamatan Anak Ratu Aji.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran belum dilakukan melalui pendekatan bermain.
2. Proses pembelajaran masih bersifat akademis, yang menekankan pada membaca, menulis dan berhitung.
3. Minimnya penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimana pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif.

1.6 Kegunaan Dan Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan gambaran tentang pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif. Adapun manfaat bagi semua pihak yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini secara teoritis bermanfaat bagi pengembangan disiplin ilmu pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

1.6.2 Secara Praktis

1) Bagi Guru

- a. Menambah bahan pengetahuan bagi guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif sebagai salah satu sarana belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran yang disukai anak sehingga anak merasa senang tanpa adanya paksaan.
- b. Menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif.

2) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada kepala sekolah untuk mengikutsertakan guru-guru dalam setiap kegiatan pelatihan tentang pendidikan anak usia dini, dan juga memfasilitasi alat permainan dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini serta dapat dikembangkan lebih luas oleh peneliti selanjutnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pemahaman Guru

2.1.1 Pengertian Pemahaman

Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini. maka dari itu hendaknya guru pendidikan anak usia dini memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Berbicara tentang pemahaman guru, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pemahaman memiliki arti proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat (Sudijono, 2005). Pemahaman (*comprehencion*) adalah kemampuan ini umumnya mendapatkan penekanan dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain (Astini, 2017).

Pemahaman adalah perbuatan seseorang dalam mengerti atau memahami sesuatu yang telah diketahui sebelumnya. Selain itu juga pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dilihat dari kemampuan seseorang apabila telah mampu memberikan penjelasan secara rinci dengan menggunakan kata katanya sendiri. (Nursalam, 2016 & Fallis, 2013). Pemahaman guru merupakan satu kesatuan antara proses, perbuatan serta cara memahami guru dalam menyampaikan

suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Cindy dkk, 2015).

Seorang guru dikatakan memahami sesuatu apabila ia memberikan penjelasan atau memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri sehingga penjelasan yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami oleh anak. Guru memahami apa yang akan disampaikan kepada anak itu artinya guru mengetahui maksud dari tujuan isi dari apa yang sebenarnya akan guru sampaikan kepada anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas maka pemahaman guru pendidikan anak usia dini adalah kemampuan guru memahami bahan ajar yang akan diberikan kepada anak usia dini dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar mengetahui dan memahami bahan ajar apa yang akan disampaikan, tetapi guru juga memahami capaian tujuan dari apa yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan pembelajaran.

2.2 Alat Permainan Edukatif

2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif merupakan suatu sarana belajar yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosional dan agama moral anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat memenuhi aspek kebahagiaan anak, ketika anak merasa senang pertumbuhan otak anak akan meningkat sehingga memudahkan anak dalam melakukan beberapa kegiatan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu alat permainan edukatif tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah segala bentuk alat permainan yang dirancang

sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan bernilai pendidikan di dalamnya. Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat sendiri ataupun beli (Riany, 2009).

Alat permainan digunakan pada saat bermain dan secara tidak sadar anak akan mendapatkan nilai pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman belajar secara nyata (Villela, 2013). Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan kemampuan (Aqib, 2011). Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Sugianto, 1995). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Zaman, 2007).

Peralatan yang dapat membantu anak mendapatkan pengalaman atau nilai pendidikan dan dapat mengembangkan kemampuan anak. Hal ini juga sejalan dengan pengertian alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Fadillah, 2017). Belajar yang anak rasakan adalah mereka sedang bermain. Ketika anak belajar dengan bermain pada dasarnya tidak terlepas dari alat edukatif. Diciptakan alat permainan edukatif yang sesuai

dengan kebutuhan aspek perkembangan anak dapat membantu optimalnya perkembangan pada anak. Alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Memfasilitasi kebutuhan belajar anak dengan memberikan alat permainan edukatif membantu anak berkembang secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif sengaja dipersiapkan guna untuk membantu tercapainya aspek perkembangan bagi anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan tersebut diantaranya aspek fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, moral agama, seni dan bahkan membantu mengembangkan kreatifitas anak usia dini.

2.2.2 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Menurut alat permainan dukatif memiliki berbagai macam jenis yaitu:

1. APE Berdasarkan Proses Pembuatan

Apabila dilihat dari proses pembuatannya, maka APE dapat dibedakan menjadi:

- a. Pabrikan, yaitu yang sudah tersedia/dibeli di toko-toko mainan.
- b. Dibuat sendiri, yaitu sarana bermain yang dibuat sendiri oleh pendidik/orang tua, terbuat dari bahan-bahan yang tersedia di lingkungan, termasuk dari bahan bekas yang

layak pakai, seperti: kayu, karton, botol plastik, tutup botol bekas, dan lain-lain. Bahan daur ulang yang digunakan sebagai sarana bermain peserta didik harus aman.

- c. Tersedia di alam, yaitu sarana bermain yang memanfaatkan bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Contohnya pewarna alami dari daun, bunga, kunyit, dan lain-lain, bau-bauan dari rempah-rempah, tekstur dari bebatuan, kayu, daun, biji-bijian, tanah, pasir, kerang, dan lain-lain.

2. Berdasarkan Lingkungan Belajar Peserta didik

Berdasarkan lingkungan belajar alat permainan edukatif dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu luar dan dalam ruang. Masing-masing Alat permainan edukatif tersebut memiliki fungsi dan jenis yang berbeda. Alat permainan edukatif luar ruang adalah alat-alat permainan yang dapat dimainkan oleh peserta didik sesuai kondisi dan luas lingkungan main di luar ruang. Alat permainan edukatif dalam ruang adalah alat-alat permainan yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, dan dimainkan sesuai dengan kondisi dan luas tempat main di dalam ruang. Semua jenis alat permainan edukatif dapat digunakan dalam pembelajaran, namun dalam panduan ini, penekanannya lebih pada alat permainan edukatif jenis pabrikan sehingga pemilihannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kemampuan satuan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas jenis alat permainan edukatif tidak hanya ada di dalam ruangan kelas, namun ada juga jenis-jenis di luar ruangan kelas seperti jungkat-jungkit, papan luncur, tangga pelangi, dan lain-lain. Namun, seringkali tidak disadari bahwa permainan di luar ruangan juga merupakan alat permainan edukatif

yang menjadikan anak bebas untuk berekspresi saat bermain. Selain itu juga anak memiliki kebebasan untuk bergerak secara aktif serta dapat mengasah keberanian anak dengan permainan-permainan yang membutuhkan keseimbangan tubuh di tempat yang sedikit tinggi seperti papan titian dan jungkat jungkit, selain itu juga mengasah anak untuk mengenal lingkungan luar kelas anak.

2.2.3 Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif selain memiliki berbagai macam jenis juga memiliki ciri-ciri yang dapat digunakan dalam berbagai cara artinya alat permainan edukatif dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk, alat permainan ditujukan untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan kecerdasan serta motorik anak. selain itu segi keamanan untuk anak juga sangat diperhatikan baik dari bentuk, maupun penggunaan cat, membuat anak terlibat secara aktif, sifatnya konstruktif. Alat permainan edukatif yang baik dan memiliki nilai edukatif yaitu sesuai dengan usia anak, membantu merangsang tumbuh kembang anak, menarik dan bervariasi (Fadillah, 2017). Alat permainan edukatif memiliki banyak kegunaan, aman digunakan, bentuk yang sederhana namun membuat anak merasa senang sehingga anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut tanpa paksaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disebutkan bahwa alat permainan edukatif memiliki ciri-ciri dapat digunakan dalam bermacam cara artinya seperti apapun cara penggunaan alat permainan edukatif selalalu memiliki tujuan, alat permainan edukatif tidak hanya memiliki satu bentuk maupun ukuran tetapi memiliki berbagai macam bentuk dan ukuran, alat permainan edukatif tidak asal diciptakan akan tetapi alat permainan edukatif ditujukan untuk

anak usia pra sekolah sehingga tidak membahayakan anak. Selain itu juga alat permainan edukatif memiliki fungsi untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan pada anak, aman tidak membahayakan anak, menarik, sehingga membuat anak merasa senang.

2.2.4 Manfaat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah membuat alat indera aktif secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak, alat permainan edukatif memiliki kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak sehingga tercapai capaian kemampuan yang harus dimiliki anak (Ariesta, 2009). Selain itu juga mudah digunakan oleh anak sehingga anak lebih mudah untuk berinteraksi, memperkuat tingkat pemahaman dan membantu mengembangkan daya ingat anak, membangkitkan minat kepada anak sehingga mendorong anak untuk memainkan alat permainan tersebut tanpa harus dengan paksaan. Alat permainan edukatif memiliki nilai edisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Manfaat alat permainan edukatif terhadap stimulasi perkembangan anak menurut MierEdu (2020) dan Sander (2019) antara lain:

1. Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik;
2. Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak;
3. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak;
4. Menstimulasi kreativitas anak
Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan alat permainan edukatif.
5. Meningkatkan daya konsentrasi anak
Alat permainan edukatif dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak

akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlatih dengan baik;

6. Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak
Alat permainan edukatif ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. Alat permainan edukatif juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan daya serap dan daya ingat anak, membantu mengembangkan aspek perkembangan dan kemampuan anak, menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, memberikan kesempatan anak bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya, anak menjadi mudah berinteraksi, anak mendapatkan ilmu dan pengalaman yang secara langsung dan nyata sehingga membantu anak lebih mudah dan cepat mendapatkan pengalaman baru.

2.2.5 Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif memiliki tujuan terutama untuk anak usia dini yaitu:

- (1) memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya; (2) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya; (3) memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional); (4) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik; (5) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Fungsi bermain bagi anak TK adalah (1) menirukan apa yang dilakukan orang dewasa seperti meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit; (2) untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar

di kelas, sopir mengendari bus; (3) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata ibu memandikan adik, ayah membaca koran dan sebagainya. (Syamsuardi, 2012).

Menurut Ardy dan Barnawi alat permainan edukatif memiliki tujuan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi atau mempermudah penyampaian materi yang diberikan kepada anak, memberikan motivasi pada anak, merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan juga bertujuan untuk membuat anak merasa senang (Ariesta, 2009). Berdasarkan tujuan dari pembelajaran itu sendiri menyampaikan informasi kepada penerima informasi, dalam pendidikan itu sendiri penerima informasi adalah anak usia dini. Guru tidak hanya sebagai pengajar atau sebagai penilai tetapi juga perlu memfasilitasi bahan ajar yaitu alat permainan edukatif guna membantu tersampainya pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Adanya alat edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak yaitu belajar melalui bermain hal ini akan membantu anak lebih mudah mendapatkan pengalaman baru, dan tercapainya tujuan dari kegiatan pembelajaran yang diterima oleh anak usia dini. Tidak hanya tercapainya tujuan pembelajaran, dengan bantuan tersedianya alat permainan akan membantu anak belajar dengan perasaan senang tanpa ada rasa tertekan atau terpaksa.

2.3 Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif

Pemahaman guru merupakan satu kesatuan antara proses, perbuatan serta cara memahami guru dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pemahaman yang dimiliki oleh guru pendidikan anak usia dini adalah pemahaman dasar mengenai alat permainan edukatif, yakni pengertian alat permainan edukatif, tujuan alat permainan edukatif, fungsi

alat permainan edukatif, ciri-ciri alat permainan edukatif dan jenis alat permainan edukatif. Guru pendidikan anak usia dini sangat berperan penting dalam kegiatan bermain anak usia dini, maka dari itu hendaknya guru pendidikan anak usia dini memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan edukatif yang akan digunakan oleh anak usia dini, karena alat permainan edukatif selain untuk kebutuhan bermain anak, juga sebagai sarana belajar anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Anak usia dini sangat membutuhkan alat untuk bermain agar dapat meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya. Alat permainan edukatif merupakan suatu sarana belajar yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosional dan agama moral anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat memenuhi aspek kebahagiaan anak, ketika anak merasa senang pertumbuhan otak anak akan meningkat sehingga memudahkan anak dalam melakukan beberapa kegiatan dalam pembelajaran, oleh sebab itu alat permainan edukatif tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

Adapun indikator dari pemahaman guru pendidikan anak usia dini terhadap alat permainan edukatif sebagai berikut:

- a. Pemahaman guru tentang konsep alat permainan edukatif.
- b. Pemahaman guru tentang jenis-jenis alat permainan edukatif.
- c. Pemahaman guru tentang ciri-ciri alat permainan edukatif.
- d. Pemahaman guru tentang manfaat dan fungsi alat permainan edukatif.

Jadi, pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif dalam konteks penelitian ini merupakan satu kesatuan antara proses, perbuatan serta cara memahami guru dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.4 Kerangka Pikir

Guru memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dan hal yang paling penting adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak didiknya secara menyeluruh. Dalam kegiatan belajar mengajar guru juga memiliki peran penting untuk menyediakan fasilitas belajar yang dapat mendukung tercapainya pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini. bentuk dari memfasilitasi itu sendiri yaitu menyediakan alat permainan edukatif (APE) yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan aspek perkembangan anak usia dini. pada dasarnya anak belajar melalui bermain dan anak terlibat langsung dalam kegiatan yang dilakukan, maka dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak supaya anak tetap belajar melalui kegiatan bermain. Adanya alat permainan edukatif dapat membantu meningkatkan semangat belajar anak dan memotivasi mereka supaya tetap belajar dengan menyenangkan tanpa adanya rasa tertekan. Selain itu juga keterlibatan anak dalam kegiatan membantu merangsang anak untuk bereksplorasi, menstimulasi aspek perkembangan pada anak usia dini, mendorong anak untuk bereksperimen, dan yang paling penting adalah memberikan kesenangan bagi anak usia dini.

Pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam memahami bahan ajar yang akan diberikan kepada anak usia dini dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar mengetahui dan memahami bahan ajar apa yang akan dipergunakan, tetapi guru juga memahami capaian tujuan dari apa yang akan disampaikan kepada anak dalam kegiatan pembelajaran. Memiliki pengetahuan dan memahami tentang alat permainan edukatif akan membantu guru lebih mudah menyiapkan bahan ajar sesuai kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Menggunakan alat permainan edukatif sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini dapat membantu aspek

perkembangan anak seperti aspek kognitif, bahasa, moral agama, sosial emosional, fisik motorik dan seni berkembang secara menyeluruh.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivism yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme yang telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, sehingga data yang diperoleh konkrit, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Penelitian ini akan mendeskripsikan pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah.

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Taman Kanak-Kanak se-Kecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah, Lampung. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan guru yang dijadikan sebagai objek dalam penelitian yaitu seluruh guru pendidikan anak usia dini ada di Kecamatan Anak Ratu Aji, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

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 dalam penelitian ini berjumlah 79 guru TK yang ada di delapan kelurahan Kecamatan Anak Ratu Aji, Kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

Tabel 1. Jumlah Guru TK di Kecamatan Anak Ratu Aji

No.	Kecamatan Anak Ratu Aji		
	Kelurahan	Nama TK	Jumlah
1.	Sukajaya	TK Perintis Bhakti Karya	8
2.	Karangjawa	TK Subulus Salam	4
		TK Al Furqon	14
3.	Gedungsari	TK Aisyiyah Bustanul Athfal	8
4.	Gedung Ratu	TK Maarif Gedung Ratu	5
		TK Pertiwi	2
5	Bandar Putih Tua	TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bandar Putih Tua	4
		TK Handayani	4
		TK Bintang Ceria	8
6.	Srimulyo	TK Ulya Kids	6
		TK Rawa Jaya	8
		TK Al-Huda	4
		TK Mambaul Ulum Sri Mulyo	4
Total		13	79

3.3.2 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportional Random Sampling* (*sampling* berimbang).

Apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih tergantung pada kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga dan dana (Abdullah, 2015).

Mengingat keterbatasan peneliti, maka sampel yang diambil hanya 40% dari jumlah populasi di setiap sekolah (79 orang), sedangkan

setelah mendapatkan jumlah sampel dari tiap sekolah, peneliti melakukan *random* dalam memilih guru yang akan menjadi sampel penelitian dengan melakukan pengocokan nama guru, jumlah sampel akhir sebanyak 31 orang guru dari 13 lembaga TK yang ada di Kecamatan Anak Ratu Aji Kabupaten Lampung Tengah.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara-cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni angket. Berikut ini penjelasannya:

3.4.1 Angket

Menyebarkan angket kepada guru akan dapat menemukan apa sebenarnya masalah yang dirasakan guru tersebut. Kegiatan ini dilakukan biasanya sebagai studi awal untuk mengadakan peninjauan tentang permasalahan yang ada di lapangan dan juga untuk meyakinkan adanya permasalahan-permasalahan di masyarakat. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata, 2009). Penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket tertutup yaitu responden diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pilihannya. Responden memberikan tanda ceklis (\surd) pada jawaban yang telah dituliskan. Skala yang digunakan dalam angket yaitu menggunakan skala guttman. Skala Guttman termasuk salah satu skala self report yang paling simpel dan sederhana. Skala Guttman biasanya akan digunakan jika peneliti membutuhkan jawaban yang tegas terhadap isu atau permasalahan yang akan diteliti. Umumnya pada skala ini, pilihan yang diberikan hanya ada dua, ke arah positif atau ke arah negatif. Misalnya benar, salah, ya,

tidak, setuju, tidak setuju, puas, tidak puas, dll. Untuk pilihan yang bernilai positif biasanya akan diberikan nilai 1, sementara untuk jawaban yang bernilai negatif akan diberikan nilai 0. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala guttman dengan dua alternative jawaban yaitu benar dan salah. Jika jawaban itu benar maka memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor nol.

3.5 Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

Pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif merupakan satu kesatuan antara proses, perbuatan serta cara memahami guru dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif adalah skor yang diperoleh dari hasil pemberian angket kepada guru yang diukur berdasarkan pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif. Aspek pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif pada penelitian ini menggunakan skala guttman yaitu pilihan yang diberikan yaitu hanya dua pilihan diantaranya benar salah dengan skor 1= benar dan skor 0= salah. Dimensi untuk pemahaman guru tentang alat permainan edukatif yaitu pemahaman guru tentang hakikat alat permainan edukatif, pemahaman guru tentang ciri-ciri alat permainan edukatif, pemahaman guru tentang jenis-jenis alat

permainan edukatif dan pemahaman guru tentang manfaat dan fungsi alat permainan edukatif.

3.6 Instrument Penelitian

Penelitian yang diteliti akan lebih mudah apabila menggunakan alat ukur. Pada suatu penelitian, alat ukur yang diteliti disebut sebagai instrument. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi yang akan dikumpulkan. Instrument penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014). Dengan demikian, penggunaan instrument penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas

Dimensi	Indikator	Sebaran Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1. Konsep Alat Permainan Edukatif	1.1. pemahaman tentang pengertian alat permainan edukatif, 1.2. pemahaman tentang hakikat alat permainan edukatif, 1.3. pemahaman tentang tujuan dari penggunaan alat permainan edukatif.	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	2.1. Pemahaman tentang jenis-jenis alat permainan edukatif berdasarkan strukturnya, 2.2. Pemahaman tentang jenis-jenis alat permainan edukatif berdasarkan tempatnya, 2.3. Pemahaman tentang jenis-jenis alat permainan edukatif berdasarkan pembuatannya.	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	8
3. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	3.1. Pemahaman tentang alat permainan edukatif mudah digunakan untuk anak usia dini, 3.2. Pemahaman tentang kesederhanaan bentuk alat permainan edukatif, 3.3. Pemahaman tentang alat permainan edukatif dirancang untuk mengembangkan berbagai kecerdasan, 3.4. Pemahaman tentang alat permainan edukatif dapat dimodifikasi, memiliki	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	12

	<p>3.5. bentuk, ukuran bervariasi, berwarna-warni, Pemahaman tentang APE melatih konsentrasi anak,</p> <p>3.6. Pemahaman tentang APE bersifat abstrak,</p> <p>3.7. Pemahaman tentang APE dapat melatih motorik dan daya nalar anak,</p> <p>3.8. Pemahaman tentang APE dapat mengenalkan warna, bentuk dan jumlah,</p> <p>3.9. Pemahaman tentang alat permainan edukatif juga membantu guru lebih mudah memberikan kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak.</p>		
4. Manfaat Dan Fungsi Alat Permainan Edukatif	<p>4.1. pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek motorik,</p> <p>4.2. pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek kognitif,</p> <p>4.3. pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek bahasa,</p> <p>4.4. pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek sosial emosional, dan juga mengembangkan aspek moral dan agama,</p> <p>4.5. pemahaman tentang APE dapat mengembangkan kreatifitas,</p> <p>4.6. pemahaman tentang APE dapat membantu anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi,</p> <p>4.7. pemahaman tentang APE dapat membantu anak untuk bereksplorasi,</p> <p>4.8. pemahaman tentang APE dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasi pada anak.</p>	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	10
Jumlah			36 soal

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument Sesudah Uji Validitas

Dimensi	Indikator	Sebaran Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1. Konsep Alat Permainan Edukatif	<p>1.1 Pemahaman tentang pengertian alat permainan edukatif,</p> <p>1.2 Pemahaman tentang hakikat alat permainan edukatif,</p> <p>1.3 Pemahaman tentang tujuan dari penggunaan alat permainan edukatif.</p>	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	<p>2.1 Pemahaman tentang jenis-jenis alat permainan edukatif berdasarkan strukturnya,</p> <p>2.2 Pemahaman tentang jenis-jenis alat permainan edukatif berdasarkan tempatnya,</p> <p>2.3 Pemahaman tentang jenis-jenis alat permainan edukatif berdasarkan pembuatannya.</p>	7, 8, 9, 11, 12, 13, 14	7
3. Ciri-Ciri Alat Permainan	3.1 Pemahaman tentang alat permainan edukatif mudah digunakan untuk anak	15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 25,	

Edukatif	usia dini, 3.2 Pemahaman tentang kesederhanaan bentuk alat permainan edukatif, 3.3 Pemahaman tentang alat permainan edukatif dirancang untuk mengembangkan berbagai kecerdasan, 3.4 Pemahaman tentang alat permainan edukatif dapat dimodifikasi, memiliki bentuk, ukuran bervariasi, berwarna-warni, 3.5 Pemahaman tentang APE melatih konsentrasi anak, 3.6 Pemahaman tentang APE bersifat abstrak, 3.7 Pemahaman tentang APE dapat melatih motorik dan daya nalar anak, 3.8 Pemahaman tentang APE dapat mengenalkan warna, bentuk dan jumlah, 3.9 Pemahaman tentang alat permainan edukatif juga membantu guru lebih mudah memberikan kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak.	26	9
4. Manfaat Alat Permainan Edukatif	4.1 pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek motorik, 4.2 pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek kognitif, 4.3 pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek bahasa, 4.4 pemahaman tentang APE dapat mengembangkan aspek sosial emosional, dan juga mengembangkan aspek moral dan agama, 4.5 pemahaman tentang APE dapat mengembangkan kreatifitas, 4.6 pemahaman tentang APE dapat membantu anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi, 4.7 pemahaman tentang APE dapat membantu anak untuk bereksplorasi, 4.8 pemahaman tentang APE dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasi pada anak.	27, 28, 30, 31, 32, 34, 35, 36	8
Jumlah			30 soal

1.4 Uji Instrumen Penelitian

1.4.1 Uji Validitas

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sukmadinata, 2009).

Penelitian yang valid apabila data yang dikumpulkan dengan objek yang diteliti memiliki kesamaan dan instrument dapat dikatakan valid ketika hasil dari penelitian yang diukur mendapatkan data yang benar (Sugiyono, 2018). Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen penelitian mampu mencerminkan isi sesuai dengan hal yang seharusnya diukur. Artinya setiap butir instrumen telah benar-benar menggambarkan keseluruhan isi dan dinyatakan teruji validitasnya.

Uji validitas instrumen penelitian diuji kepada 21 guru sebagai responden di TK se-Kecamatan Anak Ratu Aji. Pengambilan responden untuk uji validitas diambil dari populasi di luar sampel. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2014) bawa pengujian validitas ini dapat menggunakan *teknik product momen*, dengan rumus sebagai berikut:

Gambar 2. Rumus Product Momen

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Rumus *Pearson Product Momen* (Sugiyono, 2014)

Keterangan:

R_{xy} : koefisien antara skor item dengan skor total

$\sum x$: Jumlah skor masing-masing butir jawaban

$\sum y$: Jumlah skor seluruh butir jawaban (total)

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat tiap butir jawaban

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat total

$\sum xy$: Jumlah perkalian skor butir jawaban dengan skor total

N : Jumlah responden

Data dihitung menggunakan rumus *pearson product moment* dengan taraf signifikansi 5% (0,05%) apabila hasil r hitung $>$ r tabel maka item dinyatakan valid, jika r hitung $<$ r tabel maka item dinyatakan

tidak valid. Pada penelitian ini r tabel sebesar 0,433. Jumlah item keseluruhan dalam penelitian ini sebanyak 36 item pernyataan. Berdasarkan hasil uji validasi lapangan yang dihitung menggunakan *Microsoft excel* terdapat 6 item pernyataan pada angket yang dinyatakan tidak valid yaitu terdapat pada nomor 10, 16, 18, 24, 29, dan 33. Sehingga jumlah akhir item pernyataan pada angket penelitian terdapat berjumlah 30 item pernyataan.

1.4.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran (Sukmadinata, 2009). Suatu instrument memiliki tingkat reliabilitas yang memadai bila instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama. Pengujian reliabilitas instrument dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrument penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

Gambar 3. Rumus *Alpha Cronbach*

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Sumber Sugiyono, (2013)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varian butir tiap pertanyaan

σ_t^2 = varians total.

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	keterangan
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber: (Sujianto, 2009)

Uji reliabilitas dilakukan kepada responden sebanyak 21 guru dari luar jumlah sampel penelitian. Reliabilitas dilakukan menggunakan rumush *alpha cronbach* pada program *SPSS* versi 25. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai sebesar 0,734 yang artinya angket yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dengan kriteria tinggi.

1.5 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti. Analisis data Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus interval sebagai berikut:

Gambar 4. Rumus Interval

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

Sumber (Muncarno, 2016)

Keterangan:

I= Interval

NT= Nilai Tinggi

NR= Nilai Terendah

K= Kategori

Berikut ini merupakan tabel kategori yang menjadi acuan untuk mendeskripsikan pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif.

Tabel 4. Kategori Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Alat Permainan Edukatif

Interval	Kategori
22-36	Paham
8-21	Tidak Paham

Cara menentukan tingkat persentase dapat menggunakan rumus berikut:

Gambar 5. Rumus Persentase

$$p = \frac{fx}{N} \times 100\%$$

Sumber (Sutrisno, 2006)

Keterangan:

P= besarnya persentasi

Fx= jumlah nilai yang diperoleh diseluruh item

N= jumlah perkalian seluruh item dengan responden.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

Guru paham terkait konsep alat permainan edukatif yaitu pengertian alat permainan edukatif, hakikat permainan edukatif, dan tujuan permainan edukatif. Ciri-ciri alat permainan edukatif itu sendiri guru paham seperti kesederhanaan bentuk alat permainan edukatif, alat permainan edukatif bersifat mendidik, memodifikasi alat permainan edukatif. Begitu juga manfaat alat permainan edukatif guru paham bahwa alat permainan edukatif dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan motorik, aspek kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga aspek nilai moral dan agama. Kegunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran membantu mendorong minat bermain pada anak dan alat permainan edukatif juga mendukung proses pembelajaran. Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Menambah bahan pengetahuan bagi guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif sebagai salah satu sarana belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran yang disukai anak sehingga anak merasa senang tanpa adanya paksaan.
- b. Menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif.

5.2.1 Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada kepala sekolah untuk mengikutsertakan guru-guru dalam setiap kegiatan pelatihan tentang pendidikan anak usia dini, dan juga memfasilitasi alat permainan dalam proses pembelajaran.

5.2.2 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk bahan bacaan yang menunjang peneliti-peneliti yang akan datang serta dapat dikembangkan lebih luas oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'aruf. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo.
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. 2015. Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58–69. <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpt/article/view/243>
- Astini, B. N. dkk. 2017. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/15678>
- Cindy, G., Sasmiasi, & Risyak, B. 2015. Pemahaman Guru PAUD Tentang APE Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(November), 1689–1699. <http://digilib.unila.ac.id/13334/123/COVER%20DALAM.pdf>
- Eka Sri Hendayani. 2012. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran PAU Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(9), 92–104.
- Fadlillah, M. 2019. *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Harahap, S. D., & Wahyuni, A. 2021. Kreatifitas Mahasiswa Paud Dalam Merancang APE (Alat Pembelajaran Edukatif) Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Tila(Tarbiyah ...)*, 1(2), 52–71. <https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/tila/article/view/557%0Ahttps://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/tila/article/download/557/518>
- Hardani, Nur Hikmatul Auliyah, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, D. J. S. & R. R. I. 2020. Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif. In *Repository.Uinsu.Ac.Id* (Issue April).
- Hasanah, U. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hasbi, M., Soendjojo, R. P., Fazrin, A. N. S., Masykouri, A., & Rosita, W. 2021. *Penataan Lingkungan Paud Inklusif*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hijriati, H. 2017. Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>

- Mita, H., & Qalbi, Z. 2020. JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88.
<https://pdfs.semanticscholar.org/4a6f/6c113bdf39a4c5d5abb33a4ab287459220e.pdf>
- Muasmara, R., Abror, M., Nurintan Sahri Sinaga, S. E., Nela Rosa, N., & M.Pd.I, M. 2021. Meningkatkan Pemahaman Guru Melalui Pelatihan Online Pembuatan APE pada Kondisi Covid-19 di RA Al Falah Tanjungpinang. *JPPM Kepri: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 1(1), 65–73.
<https://doi.org/10.35961/jppmkepri.v1i1.180>
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. 2021. *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 1–68.
- Pratiwi, H.P., Rini, K., & Kurniawati, Asih B. 2015. Hubungan Kegiatan Meronce Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di TK At-Taqwa Lampung Tengah Tahun Ajaran 2014/2015.
[http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/index.php?ref=browse&mod=viewjournal&journal=1555&issue=%20Vol%201,%20No%204%20\(2015\):%20Jurnal%20Pendidikan%20Anak](http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/index.php?ref=browse&mod=viewjournal&journal=1555&issue=%20Vol%201,%20No%204%20(2015):%20Jurnal%20Pendidikan%20Anak)
- Riany, Ariesta. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Rolina, M. R. K. R. D. P. N. 2022. *Panduan Area Bermain Dalam Ruang*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 1–36.
- Silviani. 2013. Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/16928/12074>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. 2017. Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. 7(2), 84–91.
<https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewati Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(1), 59-67. <https://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend/article%20/view/1586>