

**PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN
EDUKATIF (APE) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI
KECAMATAN RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**LISTA MELIANTIKA
1913054040**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KECAMATAN RAJABASA BANDAR LAMPUNG

OLEH:

LISTA MELIANTIKA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman guru terhadap penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di Kecamatan Rajabasa Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 79 guru dari 9 Taman Kanak-kanak yang berada di Kecamatan Rajabasa, dengan sampel penelitian 44 guru yang dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Hasil penelitian yang didapat ialah 6,81% berada pada kategori tidak paham, 43,19% berada pada kategori kurang paham, 45,45% berada pada kategori cukup paham dan 4,55% berada pada kategori paham. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru terhadap penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di Kecamatan Rajabasa bandar Lampung berada pada kategori kurang paham dan cukup paham.

Kata Kunci : guru pendidikan anak usia dini, alat permainan edukatif, pemahaman guru.

ABSTRAK

THE TEACHERS' COMPREHENSION OF EDUCATIONAL PLAY EQUIPMENT (APE) IN THE LEARNING PROCESS

BY:

LISTA MELIANTIKA

This study aims to determine teachers' understanding of the use of educational game tools (APE) in the learning process in Rajabasa District, Bandar Lampung. This study is a descriptive study with quantitative methods. The population of this study amounted to 79 teachers from 9 Kindergartens in Rajabasa District, with a research sample of 44 teachers conducted using simple random sampling techniques. The data collection technique in this study used a test technique. The results of the study obtained were 6.81% were in the category of not understanding, 43.19% were in the category of not understanding, 45.45% were in the category of understanding enough and 4.55% were in the category of understanding. So it can be concluded that teachers' understanding of the use of educational game tools (APE) in the learning process in Rajabasa District, Bandar Lampung is in the category of not understanding and understanding enough.

Keywords: early childhood education teacher, educational play equipment, teachers' comprehension.

**PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN
EDUKATIF (APE) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI
KECAMATAN RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**Lista Meliantika
1913054040**

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
2026**

Judul Skripsi : **PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI EKCAMATAN RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Lista Meliantika**

Nomor Penduduk Mahasiswa : **1913054040**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ari Sofia , S.Psi M.A. Psi
NIP 197606022008122001

Devi Nawangsasi, M.Pd.
NIP 198309102024212016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002

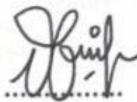
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

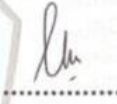
Ketua : Ari Sofia, S.Psi M.A. Psi



Sekretaris : Devi Nawangsasi, M.Pd.



Penguji : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 April 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lista Meliantika

NPM 1913054040

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Proses Pembelajaran di Kecamatan Rajabasa Bandar Lampung” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

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

Bandar Lampung, April 2026
Yang membuat pernyataan



Lista Meliantika
NPM. 1913054014

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Lista Meliantika, lahir di Bukit Kemuning, Lampung Utara pada 10 Maret 2000. Peneliti merupakan anak Kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Erman Suri dan Ibu Darlina. Pendidikan formal penulis dimulai dari taman kanak-kanak di TK Negeri Pembina bertempat di Kota Bumi yang diselesaikan pada tahun 2006 dan melanjutkan ke jenjang

pendidikan di SDN 4 Tanjung Aman yang di selesaikan pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 3 Kota dan tuntas pada tahun 2015, penulis melanjutkan di SMAN 3 Kota Bumi dan diselesaikan pada tahun 2018. Penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2018 di Universitas Lampung dan terdaftar di program studi Pendidikan Anak Usia Dini atau lebih di kenal dengan (PG-PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) melalui jalur SNMPTN. Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 2 Tahun 2022 di Desa Way Mili, Kecamatan Gunung Pelindung, Kabupaten Lampung Timur.

MOTTO HIDUP

“Apa yang menjadi takdirmu tidak akan pernah melewatkanmu, dan apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu”

(Umar Bin Khottab)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin , dengan penuh rasa Syukur kepada Allah SWT., dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk:

Ibundaku (Darlina) & Ayahandaku (Erman Suri)

Skripsi ini saya dedikasikan untuk kedua orang tua tercinta sebagai tanda bakti, dan terimakasih yang tiada terhingga atas dukungan moril maupun materil yang selama ini diberikan

Kakakku tersayang (Alm.Erlina Resty Safitri)

Skripsi ini saya persembahkan secara istimewa untuk kakak saya tercinta terimakasih telah menjadi sosok yang paling berharga, pendengaran setia keluh kesahku, serta pendukung finansial dan moral yang tak pernah putus. Semoga pencapaian ini bisa membuatmu bangga sebagaimana aku bangga memilikimu

Adikku tersayang (Rachmat Revani)

Yang telah bermemberikan dukungan kepadaku sampai bisa bertahan dan berjuang sejauh ini

Calon imamku (Azhar Hasan Adama)

Terimakasih telah menjadi pendukung dan meyakinkanku untuk menyelesaikan skripsi. Terimakasih telah sabar dan selalu memberikan tenaga, waktu serta materil serta semangat yang tak pernah habis

Para Pendidik dan Ibu Bapak Dosen

Yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran

Almamater Tercinta Universitas Lampung

**Seluruh Taman Kanak-Kanak Yang Berada Di Kecamatan Tanjung Senang
Bandar Lampung**

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT berkat Rahmat dan hidayah yang telah diberikan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Proses Pembelajaran Di Kecamatan Rajabasa Bandar Lampung”

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan 1 FKIP Universitas Lampung
4. Dr. M. Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung.
6. Ari Sofia, S.Psi M.A. Psi, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
7. Devi Nawangsasi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
8. Ulwan Syafrudin, M.Pd. selaku Pembahas yang telah membimbing, memberikan motivasi nasihat-nasihat, kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh dosen dan staff PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.

10. Almamaterku tercinta tempat penulis menimba ilmu yaitu Universitas Lampung, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendidikku baik dari segi ilmu maupun etika.
11. Seluruh kepala sekolah dan guru Taman Kanak-Kanak yang berada di Kecamatan Rajabasa Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
12. Sahabat terbaikku Hana, Ressa, Nisa, Eka yang selalu menemani dalam keadaan sedih, duka dan senang serta selalu memotivasi penulis.
13. Teman seperjuangan PG-PAUD khususnya kelas A dan B angkatan 2019 yang telah bersama-sama berjuang dan berusaha dari awal hingga akhir.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
15. Last but not least, i wanna thank me Lista Meliantika. Terimakasih telah mampu berusaha keras, mengendalikan diri dari berbagai tekanan, dan tidak memutuskan menyerah sesulit apapun prosesnya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan tetapi penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kita semua, Amin.

Bandar Lampung, April 2026

Lista Meliantika
NPM.1913054040

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
II. KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	7
2.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	7
2.2 Pemahaman Guru	8
2.3. Alat Permainan Edukatif	10
2.3.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif	10
2.3.2 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	12
2.3.3 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	15
2.3.4 Manfaat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif	18
2.4. Pemahaman Guru Tentang Alat Permainan Edukatif (APE)	21
2.5. Kerangka Berpikir	25
III. METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.3.1 Populasi	23
3.3.2 Sampel	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4.1 Tes.....	24
3.5 Definisi Konseptual dan Oprasional Variabel.....	25
3.5.1 Definisi Konseptual.....	25
3.5.2 Definisi Oprasional	25
3.6 Instrumen Penelitian.....	25
3.7 Uji Instrumen Penelitian.....	26
3.7.1 Uji Validitas	26
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	29
3.7.3 Uji kesukaran	30
3.7.4 Uji Daya Beda	31

3.8. Teknik Analisis Data	32
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	33
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	33
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	36
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1. Kesimpulan.....	45
5.2. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Subjek Penelitian	23
Tabel 2. Nama Lembaga TK yang Dijadikan Sampel.....	24
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	25
Tabel 4. Uji Validitas	27
Tabel 5. Kriteria Relibilitas	30
Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran	31
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pengelolahan Data Pemahaman Guru Paud Mengenai Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	34
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pengelolahan Data Pemahaman Guru Paud Mengenai Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	35

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Rumus Pengambilan Sampel	23
Gambar 2. Rumus Alfa Cronbach	30
Gambar 3. Rumus Tingkat Uji Kesukaran	31
Gambar 4. Rumus Uji Daya Beda	31
Gambar 5. Rumus Interval	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Uji Instrumen	51
Lampiran 2. Soal Tes Instrumen	57
Lampiran 3. Uji Validitas	61
Lampiran 4. Rekapitulasi Uji Validitas	62
Lampiran 5. Uji Reliabilitas	63
Lampiran 6. Uji Kesukaran	64
Lampiran 7. Uji Daya Beda.....	66
Lampiran 8. Rekapitulasi Pemahaman Guru Tentang Manfaat dan Fungsi Permainan Edukatif.....	68
Lampiran 9. Surat Uji Validitas.....	69
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian	78
Lampiran 13.Surat Balasan Izin Penelitian.....	85

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang menyangkut seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan dalam pembentukan karakter dan pribadi anak, Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki Pendidikan selanjutnya (Aini & Rachmi, 2020).

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kurang terstruktur namun tetap menyenangkan. Alat permainan edukatif dikembangkan secara tegas untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk membantu kegiatan Pendidikan, memudahkan guru dalam menyampaikan konten pembelajaran, dan membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya (Fasha & Hibana, 2023).

Pembelajaran di PAUD memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan pertumbuhan fisik dan motorik anak. Prinsip dasar pendekatan pembelajaran anak di PAUD meliputi bermain sambil belajar dan belajar

seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, kebutuhan anak, dan berpusat pada anak.

Piaget dan Vigotsky sama-sama menekankan pada pentingnya aktivitas bermain sebagai sarana pendidikan anak, terutama yang berkaitan dengan pengembangan kapasitas berpikir. Lebih jauh mereka berpendapat bahwa aktivitas bermain juga dapat menjadi akar bagi perkembangan perilaku moral. Hal itu terjadi ketika individu dihadapkan pada suatu situasi yang menuntut mereka untuk berempati serta memenuhi aturan dan perannya dalam kehidupan bermasyarakat (Zaman, 2014).

Sumber belajar dapat diolah atau dikreasi dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam usaha mengkreasi itu, sumber belajar bisa menjadi alat yang dapat berfungsi membantu proses belajar anak. Hal ini sering disebut Alat dan atau Aktivitas Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif menunjuk pada benda yang difungsikan, yang dibedakan menjadi alat permainan dan alat peraga. Alat permainan merupakan fasilitas yang sudah dibuat sedemikian rupa, misalnya menjadi permainan bongkar-pasang, sehingga anak belajar dengan memainkan fasilitas tersebut. Alat peraga merupakan fasilitas belajar yang dapat mewakili fungsi atau cara kerja sesuatu, misalnya alat peraga anatomi tubuh manusia. Sedangkan aktivitas permainan edukatif menunjuk pada kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak dengan berinteraksi dan bekerja sama dengan temannya. Misalnya kegiatan percobaan mencampur warna, kegiatan bermain peran dan sebagainya (Hasanah, 2019).

Alat permainan edukatif (APE) merupakan semua bentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak serta untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada anak, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat permainan edukatif sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Syamsuardi, 2012)

Adapun tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik untuk memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial dan emosional anak, memperjelas materi pelajaran yang diberikan anak, memberikan kesenangan pada anak dalam belajar sambil bermain (Ariesta, 2009).

Sebagai guru atau pendidik sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk menstimulus perkembangan fisik motorik anak. Guru atau pendidik dituntut untuk mampu merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan edukatif sesuai dengan aspek perkembangan anak. Anak bermain dengan menggunakan mainan yang konkrit (nyata). Misal guru mengenalkan konsep huruf berupa benda kepada anak guru menggunakan alat permainan yang kongkrit dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak. Dengan begitu anak akan belajar banyak hal melalui permainan yang dilakukan seperti anak mengenal warna, ukuran, bentuk, besar kecil, berat ringan, kasar halus selain itu anak juga belajar untuk mengelompokkan benda, ciri-ciri benda dan sifat-sifat benda. Alat permainan edukatif menstimulasi anak untuk bisa bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya (Mukhtar, 2018)

Keberhasilan atau tercapainya perkembangan anak tidak lepas dari keberhasilan guru dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Berbagai macam Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pendidikan, mulai dari APE yang sengaja dibuat sendiri oleh pendidik ataupun APE yang dibeli di toko-toko (Pahrul, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, pemahaman guru tentang Alat Permainan Edukatif (APE) sangat berpengaruh terhadap tercapainya aspek

perkembangan anak didik. Dimana anak usia dini sangat membutuhkan alat untuk bermain agar dapat meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya. Alat untuk bermain tersebut yaitu Alat Permainan Edukatif (APE). Oleh karena itu Alat Permainan Edukatif (APE) perlu dirancang sedemikian rupa dan dibuat semenarik mungkin sehingga mampu menarik minat anak untuk bermain sambil belajar menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah disiapkan pendidik. Anak usia dini perlu diperkenalkan hal baru secara kongkrit atau nyata. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Fasha & Hibana, 2023) bahwa yang didapat guru guru PAUD belum sepenuhnya memahami penggunaan APE terutama dari segi penggunaan APE belum memperhatikan tingkat usia dan tingkat perkembangan anak dan juga guru belum sepenuhnya paham jenis-jenis alat permainan edukatif. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Tsalisah, Sofia, & Nawangsasi, 2016) bahwa pengetahuan guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) berada kepada tingkat kurang paham bahkan terdapat guru yang tidak paham tentang Alat Permainan Edukatif (APE).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan mengambil judul penelitian “Pemahaman Guru PAUD Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Proses Pembelajaran”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kurangnya ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan standar pembelajaran
- b. Proses belajar dan media pembelajaran anak monoton
- c. Guru masih belum berpengalaman atau mengetahui cara menggunakan dan membuat Alat Permainan Edukatif (APE).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas diperlukan adanya batasan masalah. Batasan masalah didalam penelitian ini, yaitu pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengetahui pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran.

1.6.2. Secara praktis

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan dalam pendidikan.

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini terdiri dari:

- a. Kepala sekolah, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah atau pihak lembaga PAUD terutama tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran.
- b. Guru, sebagai bahan evaluasi diri, refleksi dan masukan, sejauh mana tingkat pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif

(APE) dalam proses pembelajaran untuk menambah semangat dalam meningkatkan kemampuan tugas-tugasnya ke arah yang lebih baik, sehingga kinerja guru dapat ditingkatkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang mereka laksanakan disekolah.

- c. Peneliti lain, dapat menjadi gambaran dalam pengembangan penelitian Alat Permainan Edukatif (APE) yang berkaitan dengan pemahaman guru dalam konsep yang berbeda.

II. KAJIAN PUSTAKA

1.1 Pendidikan Anak Usia Dini

1.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada masa ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui rangsangan. Di lembaga pendidikan anak usia dini para pendidik dituntut harus mengembangkan potensi anak, sehingga nantinya anak mampu menghadapi persoalan-persoalan. Para pendidik juga tidak hanya memberikan ilmu kepada muridnya, mereka juga harus memperhatikan hal-hal yang harus dikembangkan potensi didalam diri anak peserta didik (Aidil, 2018). Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Wirdasari & Rahman, 2017).

Berdasarkan uraian di atas maka pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.

1.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Terdapat dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu:

1. Tujuan utama: membentuk anak indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
2. Tujuan penyerta: membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah selanjutnya (Santi, 2009).

1.2 Pemahaman Guru

Pemahaman merupakan sutau proses dari awalnya belum tahu menjadi tahu. Menurut (Mirtha & Qalbi, 2020) Pemahaman adalah perbuatan seseorang dalam mengerti atau memahami sesuatu yang telah diketahui sebelumnya. Sedangkan pemahaman menurut (Apriyanti, 2017) adalah suatu proses, cara memahami, cara mempelajari sesuatu dengan baik supaya paham dan mempunyai pengetahuan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan pemahaman merupakan suatu kemampuan seseorang untuk dapat mengerti dan memahami suatu hal dan memiliki pengetahuan baru.

Menurut Hamalik, (2001) Dalam kegiatan belajar mengajar guru dikatakan paham apabila guru mempunyai kemampuan:

- a. Kemampuan memahami bahan
- b. Kemampuan mengelola program belajar mengajar
- c. Kemampuan mengelola kelas dengan pengalaman belajar
- d. Kemampuan menggunakan media/sumber dengan pengalaman belajar
- e. Kemampuan mengelola interaksi belajar mengajar dengan pengalaman belajar
- f. Kemampuan menilai presentasi siswa dengan pengalaman belajar
- g. Kemampuan mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan dengan pengalaman belajar

Berdasarlan uraian diatas maka pemahaman guru adalah kemampuan guru untuk dapat mengerti dan memahami bahan ajar yang akan diberikan kepada anak dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pemahaman guru merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam mengetahui, menguasai, menafsirkan, serta menerapkan berbagai konsep yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta cara mengevaluasi hasil belajar. Seorang guru yang memiliki pemahaman yang baik akan mampu menghubungkan pengetahuan teoritis dengan praktik pembelajaran di kelas sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Lestari & Riastini, 2023). Pemahaman guru juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam menginterpretasikan informasi, menganalisis berbagai situasi pembelajaran, serta mengambil keputusan yang tepat dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks pendidikan modern, pemahaman guru menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Pemahaman guru juga mencakup kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik, menggunakan media pembelajaran secara efektif, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru yang memiliki pemahaman yang baik akan lebih mudah menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi kelas, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, pemahaman guru juga berperan dalam meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, karena guru mampu menjelaskan materi dengan cara yang lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami (Azira, 2024). Penelitian pendidikan terbaru juga menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru terhadap berbagai komponen pembelajaran, seperti model pembelajaran inovatif, teknologi pendidikan, dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sangat

berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemahaman guru dapat diartikan sebagai tingkat penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan berpikir yang dimiliki oleh guru dalam memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep pendidikan guna menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik (Yofita, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru merupakan kemampuan guru dalam mengetahui, menguasai, menafsirkan, dan menerapkan berbagai konsep yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pemahaman ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, serta mengelola proses belajar mengajar secara efektif. Guru yang memiliki pemahaman yang baik akan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pemahaman guru menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi kualitas pembelajaran dan keberhasilan pendidikan.

1.3 Alat Permainan Edukatif

1.3.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik (Nurfadilah, Fadila, & Adiarti, 2021)

Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat main yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik untuk mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

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 yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli). Sejalan dengan adanya APE diharapkan dapat membantu anak dalam mengetahui setiap pembelajaran yang diberikan dengan suasana relaks, senang, dan tanpa beban. (Ariesta, 2011).

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk belajar seraya bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak (Guslinda & Kurnia, 2018)

Berdasarkan uraian di atas Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan suatu sarana belajar visual atau suatu peralatan benda yang dirancang khusus dan mengandung nilai edukatif atau pendidikan agar dapat menstimulasi dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini serta dapat memberikan anak pengalaman baru secara kongkrit dan nyata.

1.3.2 Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan antara jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif. Permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif yaitu permainan yang cukup banyak menguras energi, seperti bermain musik (bernyanyi dan memainkan alat musik), bermain tepuk, bermain petak umpet, ular naga, lompat tali dsb. Permainan non fisik atau bermain pasif yaitu permainan yang tidak banyak membutuhkan tenaga dan menguras energi, seperti menggambar, mewarnai, mendengarkan radio atau dongeng, menonton film, bermain puzzle, bermain balok dsb (Hijriati, 2017).

Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif yang mendukung kreativitas dan bisa dimainkan anak sesuai usianya:

1. Puzzle, yang paling cocok untuk potongan puzzle yang berukuran besar akan melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak serta melatih keterampilan jari-jari anak usia dini.
2. Balok, permainan balok dari kayu bisa menjadi salah satu alat untuk mengenalkan anak dengan angka dan beragam bentuk, seperti segitiga dan lingkaran. Kegiatan bermain balok dapat meningkatkan interaksi sosial, komunikasi dan kerjasama anak.
3. Kartu, menunjukkan kartu bergambar seperti alfabet atau bilangan satu per satu akan memudahkan anak untuk mengingat gambar serta nama yang ditunjuk.
4. Boneka jari, dipakai mengajarkan anak tentang banyak hal melalui cerita dan untuk mengembangkan imajinasi (Purnama, 2019)

Berdasarkan uraian di atas jenis permainan edukatif yaitu jenis permainan yang membutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif, jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif dan jenis alat permainan edukatif berdasarkan usia anak usia dini.

Jenis-jenis alat permainan edukatif merupakan berbagai media permainan yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak secara menyeluruh melalui kegiatan bermain yang bersifat edukatif (Asyipa, 2024). Dalam pendidikan anak usia dini, alat permainan edukatif dapat diklasifikasikan berdasarkan aspek perkembangan yang dirangsang serta cara penggunaannya dalam pembelajaran.

Pertama, alat permainan edukatif untuk perkembangan kognitif, yaitu permainan yang melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep dasar seperti bentuk, warna, dan angka, misalnya puzzle, balok susun, dan permainan mencocokkan gambar. Permainan seperti puzzle terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir serta konsentrasi anak dalam memahami konsep tertentu.

Kedua, alat permainan edukatif untuk perkembangan motorik, yaitu permainan yang berfungsi melatih koordinasi gerakan tubuh dan keterampilan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar, contohnya permainan meronce, balok konstruksi, permainan engklek, bola (besar & kecil), dan permainan jalur sensorik (sensory path). Permainan jalur sensorik dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas berlari, melompat, menendang, atau melempar. Permainan dengan bola besar termasuk salah satu contoh terbaik karena sangat efektif untuk melatih berbagai aspek perkembangan, terutama pada anak-anak. Permainan tradisional seperti engklek juga merupakan bentuk permainan motorik kasar yang sangat bermanfaat. Permainan ini melatih keseimbangan, kekuatan otot kaki, serta koordinasi tubuh anak. Selain itu, engklek juga membantu meningkatkan konsentrasi dan ketepatan gerak, karena anak harus menjaga agar tidak jatuh atau keluar dari garis permainan. Adapun jenis kegiatan yang merangsang anak dalam motorik halus yaitu menggambar dan mewarnai dengan kerayon.

Ketiga, alat permainan edukatif untuk perkembangan sosial dan emosional, yaitu permainan yang melatih kemampuan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami aturan dalam kelompok, seperti permainan peran, permainan kelompok, atau permainan tradisional (seperti boneka wayang, congklak, dll).

Keempat, alat permainan edukatif untuk perkembangan kreativitas dan seni, yaitu permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas, seperti kegiatan menggambar, bermain plastisin, membuat kerajinan tangan, atau permainan musik sederhana (Firdausy, 2025).

Kelima, alat permainan edukatif untuk perkembangan agama dan moral, yaitu alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak melalui kegiatan bermain yang terarah dan menyenangkan. Anak dapat belajar tentang perilaku religius melalui permainan seperti cerita nabi, simulasi ibadah, dan permainan simbolik lainnya (Al Mubarak, 2021). Selain itu, menjelaskan bahwa APE juga mengandung nilai edukatif seperti tanggung jawab, pengendalian diri, dan sikap sportif yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak secara menyeluruh (Hatta, 2021).

Keenam, alat permainan edukatif untuk perkembangan Bahasa, yaitu alat permainan edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan komunikasi, ekspresi, serta pemahaman bahasa secara lebih optimal. Oleh karena itu, penggunaan APE seperti bermain peran, storytelling, dan permainan interaktif sangat efektif dalam merangsang perkembangan bahasa anak (Ambarwati, 2015). Selain itu, B.F. Skinner melalui teori behaviorisme menjelaskan bahwa bahasa berkembang melalui proses imitasi dan penguatan. Anak belajar berbicara dengan meniru kata-kata yang didengar dan mendapatkan penguatan dari lingkungan. Dalam hal ini, penggunaan APE seperti kartu kata, lagu anak, dan permainan pengulangan kata dapat membantu memperkaya kosakata anak (Hatta, 2021).

Penggunaan berbagai jenis alat permainan edukatif tersebut sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu anak belajar secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menjadi lebih efektif dan bermakna (Siagian, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru merupakan kemampuan guru dalam mengetahui, menguasai, menafsirkan, dan menerapkan berbagai konsep yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pemahaman ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, serta mengelola proses belajar mengajar secara efektif. Guru yang memiliki pemahaman yang baik akan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, pemahaman guru menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi kualitas pembelajaran dan keberhasilan pendidikan.

1.3.3 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Munawara dalam (Natsir, 2022) mengemukakan bahwa alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia dini
2. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau manfaat multiguna
4. Aman bagi anak usia dini (tidak memiliki sudut tajam dan berukuran besar)
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas
6. Bersifat konstruksi atau ada yang di hasilkan,

Menurut Tedjasaputra (2007) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa ciri yaitu:

- a) dapat dilakukan dalam beberapa cara, maksudnya alat permainan itu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat
- b) ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan pemahaman belajar serta motorik anak, contohnya balok angka
- c) membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat permainannya sehingga anak bisa berinteraksi dengan mainan, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan
- d) bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya

Berdasarkan uraian di atas alat permainan edukatif mempunyai ciri dapat digunakan dalam bermacam cara dan bentuk, aman bagi anak, bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bertujuan untuk memiliki hasil atau bermanfaat.

Ciri-ciri alat permainan edukatif dapat dilihat dari nilai pendidikan serta manfaatnya dalam mendukung proses perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif merupakan media permainan yang dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Dalam pembelajaran PAUD, APE harus memiliki beberapa karakteristik penting agar dapat digunakan secara efektif (Martiani, 2022). Seperti APE interaktif berbentuk permainan memori kartu dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, karena dalam permainan tersebut anak dituntut untuk mengingat posisi sesuai dengan level sesuai kemampuan atau letak kartu, memperhatikan detail, serta mencocokkan pasangan kartu dengan tepat contohnya puzzle yang memiliki tingkat usia.

Alat permainan edukatif memiliki nilai edukatif, yaitu permainan tersebut mengandung unsur pembelajaran yang dapat membantu anak memahami konsep tertentu, seperti konsep angka, warna, bentuk, atau keterampilan sosial. Sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, sehingga permainan tidak terlalu sulit atau terlalu mudah bagi anak. Mendorong aktivitas dan keterlibatan anak, artinya permainan dirancang agar anak dapat berpartisipasi aktif, bereksplorasi, serta menggunakan kemampuan berpikir dan motoriknya. Bersifat menyenangkan dan menarik, baik dari segi warna, bentuk, maupun cara penggunaannya sehingga anak tertarik untuk bermain sambil belajar. Serta aman digunakan, yaitu bahan permainan tidak berbahaya, tidak memiliki bagian tajam, dan cukup kuat digunakan oleh anak (Utami, 2024). Seperti bermain boneka tangan dapat mendorong kreativitas anak karena melalui kegiatan tersebut anak memiliki kesempatan untuk menciptakan cerita, mengembangkan alur, serta membuat dialog sendiri sesuai dengan imajinasi dan ide-ide yang mereka miliki.

Selain itu, alat permainan edukatif juga bersifat multifungsi, yaitu dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak seperti kognitif, motorik, sosial, dan emosional secara bersamaan. Karakteristik tersebut penting karena permainan edukatif yang baik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan anak secara optimal melalui kegiatan bermain yang terarah dan bermakna (Utami, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan media permainan yang dirancang untuk memberikan manfaat pendidikan sekaligus mendukung perkembangan anak melalui kegiatan bermain. APE memiliki beberapa ciri utama, antara lain memiliki nilai edukatif, sesuai dengan

usia dan tahap perkembangan anak, aman digunakan, menarik dan menyenangkan, serta mampu mendorong aktivitas dan kreativitas anak. Selain itu, alat permainan edukatif juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan, seperti perkembangan kognitif, motorik, sosial, emosional, dan bahasa. Dengan adanya ciri-ciri tersebut, alat permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu anak belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan alat permainan edukatif yang tepat sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran serta mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

2.1.2 Manfaat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif

Manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak 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 APE
5. Meningkatkan daya konsentrasi anak. APE 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. Mendukung keterampilan komunikasi anak adalah buku mewarnai individu, karena kegiatan ini umumnya dilakukan secara sendiri tanpa melibatkan interaksi, diskusi, atau kerja sama dengan teman sebaya.
7. Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak. APE ini

dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stress pada anak

8. Memberikan anak kesempatan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Anak dapat bermain dengan teman sebayanya sehingga dapat dengan mudah berinteraksi dengan lingkungan contohnya permainan ular tangga. (Wahyuni et al., 2021).

Dalam penggunaanya APE memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1). Meningkatkan pengetahuan dan daya ingat anak dengan melibatkan seluruh inderanya secara bersamaan
- 2). Menyesuaikan usia dan tahap perkembangan anak dengan indikator kemampuan yang harus dimiliki
- 3). Anak-anak merasa mudah ketika menggunakannya, yang memfasilitasi interaksi dan meningkatkan tingkat pengetahuan dan ingatan mereka
- 4). Mendorong anak-anak untuk memainkannya dengan membangkitkan minat mereka (Fasha & Hibana, 2023)

Berdasarkan uraian di atas penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan kecerdasan, kemampuan dan daya ingat anak dengan menyesuaikan usia dan tahap perkembangan anak, dapat membantu anak menstimulasi kreativitas anak dan meningkatkan konsentrasi anak, dapat mendorong minat anak, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya, serta dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak.

Dalam proses pembelajaran di PAUD, penggunaan APE membantu anak belajar melalui aktivitas bermain yang terarah sehingga anak dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Secara umum, fungsi alat permainan edukatif adalah sebagai media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi,

sebagai sarana untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar anak, serta sebagai alat untuk merangsang perkembangan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional anak (Utami, 2024). Melalui permainan edukatif, anak dapat belajar mengenal lingkungan, memahami konsep-konsep dasar seperti angka, warna, dan bentuk, serta belajar bekerja sama dengan teman sebaya. Selain itu, manfaat alat permainan edukatif bagi anak antara lain membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, mengembangkan kreativitas dan imajinasi, melatih koordinasi motorik halus maupun motorik kasar, serta meningkatkan kemampuan komunikasi saat anak berdialog pada temannya dan interaksi sosial anak. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi, perhatian, serta kemampuan berpikir logis pada anak karena anak terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain dan belajar seperti telfon mainan, drama boneka dan congklak. Dengan demikian, alat permainan edukatif memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mengoptimalkan perkembangan anak usia dini secara holistik (Asyipa, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. APE tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak. Melalui penggunaan alat permainan edukatif, anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, alat permainan edukatif juga memiliki berbagai manfaat, seperti membantu mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, emosional, serta kreativitas anak. Alat permainan

edukatif (APE) yang dapat dimodifikasi sangat membantu proses belajar anak, karena memungkinkan anak untuk mencoba berbagai ide baru, bereksperimen, serta melatih kemampuan dalam memecahkan masalah (problem solving) secara mandiri maupun bersama teman. Dengan demikian, penggunaan alat permainan edukatif dapat mendukung perkembangan anak secara optimal serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, aktif, dan bermakna bagi anak.

1.4 Pemahaman Guru Tentang Alat Permainan Edukatif (APE)

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 (Mirtha & Qalbi, 2020). Konsep *safety play* menegaskan bahwa keamanan merupakan faktor utama dalam penggunaan alat bermain anak usia dini. Semua alat permainan harus memenuhi standar keselamatan, karena anak berada pada fase eksplorasi aktif yang berisiko tinggi mengalami cedera. Oleh sebab itu, alat yang tidak memenuhi standar termasuk yang mengalami kerusakan seperti retakan harus segera disingkirkan untuk mencegah bahaya fisik maupun trauma. (Fitrian, Ismaniar, & Putri, 2025). Hal ini sejalan dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Namun, efektivitas tersebut hanya dapat dicapai apabila alat yang digunakan layak, aman, dan sesuai standar. Artinya, kondisi fisik alat menjadi faktor penting yang harus selalu diperhatikan oleh guru (Dewi & Wulandari, 2023)

Pemahaman yang harus dimiliki oleh guru pendidikan anak usia dini yaitu pemahaman dasar mengenai alat permainan edukatif, seperti pengertian alat permainan edukatif, manfaat dan fungsi alat permainan edukatif, ciri-ciri alat permainan edukatif, dan jenis-jenis alat permainan edukatif. Jika guru menemukan adanya retakan kecil pada alat permainan edukatif (APE) berbahan plastik, maka langkah yang paling tepat adalah segera menyingkirkan alat tersebut dari penggunaan sementara, kemudian melakukan perbaikan atau menggantinya dengan yang baru agar tetap menjamin keamanan dan keselamatan anak saat bermain.

Pemahaman guru terhadap alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian penting dari kompetensi pedagogik dalam pendidikan anak usia dini. APE adalah alat permainan yang dirancang untuk memberikan nilai edukatif dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun moral. Guru yang memiliki pemahaman baik tentang APE akan mampu memanfaatkan alat tersebut sebagai media pembelajaran yang efektif (Pahrul, 2022).

Pemahaman ini berkaitan erat dengan kompetensi pedagogik guru, yaitu kemampuan dalam memahami karakteristik peserta didik, merancang pembelajaran, serta memilih media yang sesuai. Penelitian menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik memiliki hubungan yang signifikan dengan pemahaman guru dalam penggunaan APE. Semakin tinggi kompetensi pedagogik seorang guru, maka semakin baik pula kemampuannya dalam memilih dan menggunakan APE secara tepat (Sum & Awul, 2023).

Selain itu, pemahaman guru juga mencakup kemampuan dalam memilih APE yang aman, sesuai usia, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Namun, masih terdapat guru yang belum sepenuhnya memahami kriteria pemilihan APE, terutama dalam aspek keamanan bahan dan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman guru masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan dan pengembangan profesional (Fasha & Hibana, 2023).

Dalam perspektif konstruktivisme, anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, guru perlu memahami bagaimana APE dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Guru yang memiliki pemahaman yang baik akan mampu memfasilitasi anak melalui penggunaan berbagai jenis APE yang mendukung eksplorasi dan kreativitas (Fransiska, 2021).

Lebih lanjut, pemahaman guru terhadap APE juga mencakup kemampuan dalam merancang dan mengembangkan alat permainan secara mandiri.

Pelatihan pembuatan APE terbukti dapat meningkatkan kreativitas guru serta kualitas pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan bahan sederhana atau bahan bekas untuk menciptakan APE yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan anak (Budiyono et al., 2019).

Selain itu, penggunaan APE berbasis lingkungan juga dapat meningkatkan kesadaran guru dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan ramah lingkungan. Guru yang memahami konsep ini akan lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga berkelanjutan (Firdayani et al., 2023).

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru terhadap APE meliputi kemampuan memahami konsep APE, memilih alat yang sesuai, menggunakan secara efektif dalam pembelajaran, serta mengembangkan APE secara kreatif. Pemahaman yang baik akan berdampak pada optimalisasi proses pembelajaran dan perkembangan anak secara holistik.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan- hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Metode deskriptif merupakan salah satu macam metode penelitian kuantitatif dengan suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam. Macam-macam metode penelitian kuantitatif seperti deskriptif ini bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat (Abdullah et al., 2021).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian dilakukan di TK se-Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Pengertian populasi menurut (Syahrums & Salim, 2012) adalah keseluruhan objek yang akan diteliti, dapat berupa benda hidup maupun benda mati dan manusia dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau diamati. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang ada di TK se-Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung

Tabel 1. Data Subjek Penelitian

No.	Nama TK	Jumlah Guru
1.	TK Al Akbar	14 Guru
2.	TK Al-Hairiah	10 Guru
3.	TK Al-Kautsar	14 Guru
4.	TK Darul Ikhsan	7 Guru
5.	TK Global Surya	16 Guru
6.	TK IT Qurrota Ayun	13 Guru
7.	TK Kuntum Mekar Kids	5 Guru
Jumlah: 79 Guru		

Sumber: Data Pokok Pendidikan 2023

3.3.2 Sampel Penelitian dan Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah cluster akreditasi yaitu setiap elemen populasi memiliki akreditasi yang sama untuk terpilih sebagai subjek .

Penelitian ini akan mengambil sampel dari populasi guru yang ada di Kecamatan Rajabasa yang mana populasinya sebanyak 79 guru. Rumus yang akan digunakan untuk menentukan besar jumlah sampel dengan menggunakan rumus *cluster area sampling* yaitu:

$$\frac{n}{N} \times Ni$$

Gambar 1. Rumus Pengambilan Sampel

Keterangan

n = total sample

N = total populasi

n_i = sample tiap cluster

e = Perkiraan tingkat kesalahan (10% atau 0,1)

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 79 orang, dengan tingkat kesalahan 10% (0,1) dengan menggunakan pemilihan 0,56. Maka, perhitungannya adalah sebagai berikut

$$n = \frac{0,56}{0,1}$$

$$n = 44$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 44 responden dari 4 sekolah. Untuk menentukan sampel pada setiap sekolah dilakukan dengan menggunakan kriteria sekolah tertentu menggunakan cluster akreditasi.

Adapun pemilihan sampel sebagai berikut:

Tabel 2. Nama Lembaga TK yang Dijadikan Sampel

No	Nama TK	Jumlah Guru
1	TK Al-Kautsar	14 Guru
2	TK IT Qurrota Ayun	13 Guru
3	TK Al-Hairiah	10 Guru
4	TK Darul Ikhsan	7 Guru
Jumlah		44

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Tes

Pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu menggunakan tes. Tes adalah teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian berupa sederet pertanyaan untuk mengetahui tentang kemampuan,

prestasi belajar, intelegensi, dan bakat yang dimiliki oleh seseorang, dalam penelitian ini tes akan diberikan atau dibagikan untuk mengetahui pemahaman guru tentang alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran kepada seluruh guru TK kelas B se-Kelurahan Rajabasa.

3.5 Definisi Kenseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual

Pemahaman guru pendidikan anak usia dini tentang alat permainan edukatif merupakan suatu kemampuan guru untuk dapat mengerti dan memahami dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

3.5.2 Definisi Operasional

Pemahaman guru tentang alat permainan edukatif dapat dilihat dari pemahaman guru tentang jenis-jenis alat permainan edukatif, pemahaman guru tentang ciri-ciri alat permainan edukatif, dan pemahaman guru tentang manfaat dan fungsi alat permainan edukatif.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data yang kemudian digunakan untuk penelitian. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang disusun dalam penelitian ini:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir Pernyataan
	Jenis-jenis Alat	Pemahaman tentang alat permainan edukatif non fisik	1,2,3

Pemahaman Guru Tentang Alat Permainan Edukatif	Permainan Edukatif	Pemahaman tentang alat permainan edukatif fisik	4,5,6
	Ciri-ciri alat permainan edukatif	Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik anak	7,8,9
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan interaksi anak	10,11,12
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang bersifat konstruksi	13,14,15
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang aman untuk anak	16,17,18
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang dapat mendorong kreativitas anak	19,20,21
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang dapat dimodifikasi dari cara dan bentuk	22,23,24
		Manfaat dan fungsi alat permainan edukatif	Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan aspek berfikir kritis anak
	Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan konsentrasi anak		28,29,30
	Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat menstimulasi perkembangan bersosialisasi dan komunikasi anak		31,32,33
	Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan kecerdasan dan pemahaman belajar anak		34,35,36

3.7 Uji Instrumen

Uji instrument dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, penjelasan uji instrumen yaitu sebagai berikut:

3.7.1 Uji Validitas

Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur itu akurat untuk digunakan. Menurut (Sugiyono,

2015) valid dapat diartikan instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas terbagi menjadi tiga yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruk (*construct validity*), dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dihitung dengan bantuan program SPSS versi 26

Peneliti juga menggunakan validitas konstruksi (*construck validity*). Uji validitas construck dilakukan dengan uji oleh ahli, karena setiap instrumen baik itu test ataupun nontest yang akan digunakan untuk meneliti suatu variabel memilih butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang perlu diuji validitasnya dan dikonsultasikan dengan ahli baru kemudian digunakan dan dianalisis.

Dalam uji validitas konstruk, peneliti menggunakan instrumen berupa tes yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan diuji di lapangan. Proses validasi dilakukan oleh dua dosen ahli (*expert judgment*) yang diminta memberikan penilaian terhadap kelayakan instrumen yang telah disusun. Berdasarkan hasil penilaian, instrumen dinyatakan layak digunakan tanpa perlu perbaikan. Namun, setelah dilakukan uji coba lapangan, terdapat (**lihat Lampiran 3, halaman 61**).

Peneliti juga menggunakan uji validitas isi (*content validity*) validitas isi menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dihitung dengan bantuan program SPSS versi 25. berikut uji validitas isi:

Tabel 4. Uji Validitas

Variabel	Dimensi	Indikator	Banyak Item	No Soal
	Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	Pemahaman tentang alat permainan edukatif non fisik	3	1,2,3

Pemahaman Guru Tentang Alat Permainan Edukatif		Pemahaman tentang alat permainan edukatif fisik	2	4,5
	Ciri-ciri alat permainan edukatif	Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik anak	3	6,7,8
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan interaksi anak	1	9
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang bersifat konstruksi	1	10
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang aman untuk anak	3	11,12, 13
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang dapat mendorong kreativitas anak	2	14,15
		Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif yang dapat dimodifikasi dari cara dan bentuk	1	16
		Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan aspek berfikir kritis anak	1	17
		Pemahaman Alat Permainan		

	Manfaat dan fungsi alat permainan edukatif	Edukatif dapat meningkatkan konsentrasi anak	3	18,19, 20
		Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat menstimulasi perkembangan bersosialisasi dan komunikasi anak	3	21,22, 23
		Pemahaman Alat Permainan Edukatif dapat meningkatkan kecerdasan dan pemahaman belajar anak	1	24
Jumlah				24

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji validitas pada variabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat 24 item yang valid dan 12 item yang tidak valid. Uji validitas dilakukan dengan taraf signifikansi 5% dan melibatkan 30 responden yang merupakan guru TK di Kecamatan Rajabasa. Dari perhitungan diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361, sedangkan nilai r hitung berkisar antara 0,763 hingga -0,003 (**lihat lampiran 4, halaman 62**).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrument ini dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Menurut (Sugiyono, 2015) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara test-retest (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal realibilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir soal yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan internal *concistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan intrumen sekali saja menggunakan lembar observasi checklist, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus *Crounbach Alpha*.

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

Gambar 2. Rumus Alfa Cronbach

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrument
 k = banyaknya butir pernyataan
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

Tabel 5. Kriteria Relibilitas

Rentan koefiensi (r_t)	Kriterian
$0,80 \leq r_{11} \leq$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq$	Sangat rendah

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha dan melibatkan 44 responden. Proses perhitungan reliabilitas terhadap instrumen pemahaman guru paud tentang alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di kecamatan rajabasa bandar lampung dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 (lihat Lampiran 5, halaman 63). Hasil perhitungan menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,888, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dan reliabel.

3.7.3 Uji kesukaran

Uji kesukaran merupakan Langkah yang dilakukan untuk menguji tingkat kesukaran instrument yang akan dijadikan alat dalam suatu peneltian agar dapat mengetahui hasil pembelajaran atau pengetahuan seseorang. Untuk menguji tingkat kesukaran suatu instrument dapat dilakukan menggunakan rumus tingkat kesukaran.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Gambar 3. Rumus Tingkat Uji Kesukaran

Keterangan :

P = Angka indeks kesukaran item

B = Banyaknya responden yang menjawab benar pada butir item

JS = Jumlah responden

Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks kesukaran	Keterangan
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Uji analisis Tingkat kesukaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran atau kerumitan pada tiap item instrumen tes. Instrument penelitian ini tergolong ke dalam Tingkat kesukaran sedang dengan angka indeks kesukatan item berkisar 0.7729 - 0.3865. Adapun hasil uji analisis Tingkat kesukaran instrument penelitian ini dapat dilihat pada (lampiran 6, hal 64).

3.7.4 Uji Daya Beda

Uji daya beda merupakan pengujian instrumen penelitian untuk mengetahui taraf beda pada setiap item soal, sehingga dapat membedakan responden masuk ke dalam kelompok pandai dan kelompok kurang. Adapun rumus uji daya beda sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Gambar 4. Rumus Uji Daya Beda

Keterangan:

D = Daya pembeda item soal

BA = banyaknya responden kelompok atas yang menjawab benar pada setiap butir item

BB = banyaknya responden kelompok bawah yang menjawab benar pada setiap butir item

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

Berdasarkan hasil pengujian daya beda, instrument penelitian ini memiliki Tingkat daya beda kurang baik sebanyak 0 item, cukup/ sedang sebanyak 1 item, baik sebanyak 4 item dan sangat baik sebanyak 19 item. Adapun hasil uji daya beda instrument penelitian ini dapat dilihat pada (lampiran 7, hal 66).

3.8. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah peneliti mengumpulkan data-data dari lapangan adalah melakukan analisis data. Data yang telah dikumpulkan merupakan data yang masih bersifat mentah yang harus diadministrasikan secara jelas agar memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data. Tujuan analisis data adalah menyederhanakan seluruh data yang terkumpul, menyajikannya dalam susunan yang sistematis, kemudian mengelola dan menafsirkan atau memaknai data yang sebelumnya telah dikumpulkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus interval. Adapun rumusnya sebagai berikut:

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

Gambar 5. Rumus Interval

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran di Kecamatan Rajabasa Bandar Lampung. Guru kurang memahami pada dimensi ciri-ciri dan manfaat dan fungsi permainan untuk mengembangkan kreativitas dan konsentrasi anak. Sebagian besar guru sudah memahami jenis-jenis alat permainan edukatif. Namun, pemahaman mengenai ciri-ciri, manfaat dan fungsi permainan, serta permainan untuk mengembangkan kreativitas dan konsentrasi anak masih tergolong kurang. Selain itu, guru juga masih kurang memahami konsep permainan permainan yang dapat mengembangkan kreativitas serta konsentrasi anak yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan pengetahuan dan pelatihan bagi guru agar permainan dalam pengembangan kreativitas dan konsentrasi dapat digunakan secara lebih efektif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil yang telah didapat bahwa pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) berada pada kategori kurang paham dengan hasil yang menunjukkan dari 44 guru.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan di atas, penulis menyarankan kepada :

a. Guru

Bagi guru hendaknya lebih aktif dalam mencari informasi terkait manfaat dan fungsi alat permainan edukatif (APE), baik melalui pelatihan, workshop, maupun sumber literatur lainnya. Pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan APE diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memilih, memanfaatkan, serta mengintegrasikan

alat permainan edukatif dengan kegiatan pembelajaran sehingga perkembangan anak dapat didukung secara optimal.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada guru melalui penyediaan sarana dan prasarana APE yang memadai. Selain itu, kepala sekolah juga dapat mendorong guru mengikuti pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional terkait pemanfaatan APE, sehingga penggunaan alat permainan edukatif dapat diterapkan secara tepat dalam proses pembelajaran di sekolah.

c. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), terutama yang berkaitan dengan efektivitas jenis APE tertentu terhadap perkembangan anak. Penelitian ini dapat menjadi referensi serta bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., ... Sari, M. E. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif. PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3).
- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini Erine, *I*(1), 1–9. Retrieved from file:///D:/data mel/1.+Lay_Bu+Erin.pdf
- Aidil, S. (2018). Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini |. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, *10*(2), 209.
- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 111. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.22>
- Ariesta, R. (2009). *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Anak Usia*. Bandung: PT. Samdiarta Sukses.
- Dewi, E. O., & Wulandari, S. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, *6*(2).
- Ernanda, W. A. (2025). Systematic Literature Review : The Role of Educational Toys (APE) in the Development of Early Childhood Development Aspects, (2021). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v13i4.136141>
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, *9*(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>
- Fitrian, S., Ismaniar, I., & Putri, L. D. (2025). Terapkan Safetyplay untuk Mencegah Bahaya pada Anak Usia Dini saat Bermain Playground. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *4*(1), 124–132.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Harahap, E., & Pulungan, M. Y. (2022). Implementasi Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Satu Atap, *I*(1), 61–76.
- 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. (2025). Profesionalisme Guru Paud Dalam Menciptakan Lingkungan

Belajar Yang Berbasis Bermain Dan Kreativitas Anak, *1*(3), 23–32.
Retrieved from file:///D:/data mel/23+--+32.pdf

- 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>
- Lestari, M. O., Safitri, A., Bogor, I. K., Edukatif, A. P., Pendidikan, D., & Usia, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Anak Usia Dini Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, *6*(1).
- Maghfiroh, Q. A., Alifaturrohmah, D., Aisyah, L. N., Lestari, H. P., Yuliati, N., & Khoiriah, A. (2024). Dampak Ketidaksesuaian Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun, *5*, 13–24.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.423>
- Mirtha, H., & Qalbi, Z. (2020). *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*. Pdfs.Semanticscholar.Org, *9*(2), 83–88.
- Mukhtar, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, *4*(2), 125–138.
- Musdalifa, U., Halimah, A., & Alwi, B. M. (2025). Analisis Kreativitas Peserta Didik Dalam Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Balok Susun Berwarna Di Tk, *5*(2), 464–475.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Sanabil.
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68.
- Pahrul, Y. (2022). Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-Kanak terhadap Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(2017), 1349–1358.
- Purnama, S. (2019). *Pengembangan Alat dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Santi, D. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Index.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.

- Syahreni, R., Diana, R., Kholilah, A., & Juwita, P. (2024). Pentingnya Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Furqon Madina, *1*(7), 616–621.
- Syahrum, & Salim. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, *II*(1), 59–67.
- Tauhid, I. I., & Ismail. (2025). Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ba Aisyiyah Baleharjo, *06*(02), 135–143. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/391873166_Efektivitas_Penggunaan_Alut_Permainan_Edukatif_Ape_Dalam_Meningkatkan_Kemampuan_Kognitif_Anak_Usia_5-6_Tahun_Di_Ba_Aisyiyah_Baleharjo_Pacitan
- Tedjasaputra, M. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Tsalisah, H. N., Sofia, A., & Nawangsasi, D. (2016). Pengetahuan Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran, *4*(1), 1–23.
- Wahyuni, M., Kurniati, E., Muis, A., Mirawati, M., Syamsiatin, E., Islamiyah, R., & Justicia, R. (2021). Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri, 1–27.
- Wirdasari, A., & Rahman, K. A. (2017). Persepsi Masyarakat Terhadap Urgensi PAUD di Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, *2*(1), 31.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Dan Sumber Belajar TK*, 1–39.