
PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PADA TAMAN KANAK-KANAK DI KOTA METRO LAMPUNG

Uswatun Hasanah

Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung

Email: u.hasanah19@rocketmail.com

Article received: 01 November 2018, Review process: 20 January 2018

Article published: 30 March 2019

Abstract

Educators in managing the use of educational games should be able to develop patterns of interaction between various parties involved in learning and must be good at motivating students to be open, creative, responsive, and interactive in learning activities. Based on the background above, researchers want to find out: 1) The types of Educational Game Tools (APE) are used in kindergarten in Metro. 2) Managing the use of Educational Game Tools (APE) in kindergartens in Metro. 3) Accuracy in the use of Educational Game Tools (APE) in kindergartens in Metro. The method of this research is a qualitative naturalistic research method. The respondents from this study were: RA Perwanida, TK of the Pembina Negeri Metro City, TK Pertiwi. The results of this study are: 1) Types of Educational Game Tools (APE) in Kindergarten in Metro, namely: The use of Educational Game Tools used in Kindergarten in Metro, the researcher divided them into two types, namely: a) Indoor educational tools (APE) include: Lego, circle towers, geometry towers, origami, rubber balls, story books, and congklak. b) Outdoor Educational Games Tools (APE), including: Slide, Seesaw, Swing, Rocking Bridge, World Ball, Swivel Train, Swing Train; 2) The management of using APE at Kindergarten in Metro City adjusted to RPPH (Daily Learning Implementation Plan); 3) The accuracy of the use of APE in TK throughout the Metro City can be obtained by prioritizing the selection of APE in terms of its usefulness which impacts on aspects of child development.

Key Word: *Educative Game Tools (APE), Early Childhood, Metro*

Abstrak

Pendidik dalam mengelola penggunaan alat permainan edukatif seharusnya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi siswa untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Berangkat dari latar belakang diatas, peneliti ingin mencari tahu: 1)Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) apa saja yang digunakan pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro. 2) Pengelolaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro. 3)Ketepatan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat naturalistik. Adapun responden dari Penelitian ini yaitu: RA Perwanida, TK Negeri Pembina Kota Metro, TK Pertiwi. Hasil penelitian ini, yaitu: 1) Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

(APE) di TK Se-Kota Metro, yaitu: Penggunaan Alat Permainan Edukatif yang digunakan di Taman Kanak-kanak Se-Kota Metro peneliti membaginya menjadi dua jenis, yaitu: a) Alat Permainan Edukatif (APE) *indoor* meliputi: lego, menara lingkaran, menara geometri, Origami, Bola Karet, Buku Cerita Bergambar dan congklak. Sedangkan b) Alat Permainan Edukatif (APE) *Outdoor*, meliputi: Perosotan, Jungkat-jungkit, Ayunan, Jembatan Goyang, Bola Dunia, Kereta Putar, Kereta Ayun.; 2) Pengelolaan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro disesuaikan dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian); 3) Ketepatan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro dapat diperoleh dengan memprioritaskan dalam pemilihan APE ditinjau dari segi kebermanfaatannya yang berdampak pada aspek perkembangan anak.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Metro

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah: usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Depdiknas, 2003: 5)

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. Misalnya kegiatan percobaan mencampur warna, kegiatan bermain peran dan sebagainya. (Sri Joko Yunanto, 2004:

23-24) Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. (Ratna Pangastuti, 2014:15)

Anak bukanlah orang dewasa dalam ukuran kecil. Oleh karena itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Hanya saja, didalam praktik pendidikan sehari-hari, tidak selalu demikian yang terjadi. Banyak contoh yang menunjukkan betapa para orangtua dan masyarakat pada umumnya memperlakukan anak tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya. (MA.Muazar Habibi, 2015:143)

Dunia anak adalah dunia bermain, yang merupakan fenomena sangat menarik perhatian bagi para pendidik, psikolog, dan ahli filsafat sejak zaman dahulu. (Mansur,2009:149)

Sebagaimana kita ketahui bersama, dunia anak dunia bermain. Oleh karena itu, selama rentang perkembangan anak usia dini anak melakukan kegiatan dengan bermain. Mulai dari bayi, balita hingga masa kanak-kanak kebutuhan atau dorongan internal (terutama tumbuhnya sel syaraf di otak) sangat memungkinkan anak melakukan berbagai aktivitas bermain tanpa mengenal lelah dengan bermain anak dapat menyalurkan kelebihan energi yang terkandung dalam tubuhnya sekaligus belajar atau berlatih dalam suasana riang untuk meningkatkan fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya.

Dalam melakukan aktivitas tersebut, anak tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik di PAUD disebut juga dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan edukatif penting untuk diberikan kepada anak-anak usia dini. Tanpa alat permainan edukatif, anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Selain bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar APE juga akan membuat anak menjadi bertambah senang dan dapat bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Oleh karena itu, pada setiap pembelajaran di usia dini, orangtua atau pendidik perlu menyediakan alat permainan edukatif tersebut dan memilih jenis APE yang tepat untuk anak didiknya. (Riany Ariesta, 2009:1)

Dengan demikian, agar tujuan pembelajaran tercapai dan juga tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan, kita perlu memahami secara tepat tingkat perkembangan anak. (Anggani Sudono, 2000: 44)

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu: (1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk; (2) ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; (3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat; (4) Membuat anak terlibat secara aktif; (5) sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 81-82)

Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Beberapa cara dilakukan kepada anak didik untuk belajar adalah dari permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan. (Intan Pratiwi, 2017:h.6)

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang Filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah dan mempelajari aritmetika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. (Dadan Suryana, 2016:199)

Adapun kondisi lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) yang berada di Kota Metro berjumlah 54 sekolah, diantaranya yaitu: TK Pertiwi, RA Perwanida, TK Negeri

Pembina Kota Metro, TK Kristen Metro, TK Bhayangkari Metro, TK Xaverius Metro, TK PKK 1 Yosomulyo Metro, TK Islam Al Jihad Metro, dan lain sebagainya.

Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa usia dini dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri dan dengan bermain anak akan dapat memahami kehidupan. (Moeslichatoen,2004:24). Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui interaksi dengan sebayanya atau orang dewasa lain selain ibunya. Mereka belajar mengenai peraturan-peraturan, belajar bekerjasama dan berbagi. Mereka membangun percaya diri dan menantang diri mereka sendiri, dengan berinteraksi dengan anak-anak lain dan dengan menguasai tantangan-tantangan pribadi, fisik intelektual dan sosial. (Dwi Yulianti, 2010:27)

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa. (Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013: 25-26)

Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Diana Mutiah, 2015: 113)

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di TK, namun dalam penelitian kali ini pembahasan hanya akan dikhususkan pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Dalam kaitannya dengan kemampuan kognitif, alat permainan edukatif sangat berperan untuk merangsang pertumbuhan otak anak agar lebih kognitif. adapun salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah kemampuan kognitif'. Shofyatun A. Rahman, 2010: 22)

Peran orangtua dan guru mengarahkan agar bermainnya anak menjadi lebih berdaya guna, dan memfasilitasi permainan anak agar memperoleh pengalaman, serta anak dapat berekspresi. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengondisikan anak agar dalam permainan si anak terdapat kegiatan pembelajaran. (Ahmad Susanto, 2017:103)

Pemilihan Alat Permainan Edukatif di desain untuk kepentingan pendidikan yaitu supaya mengoptimalkan potensi kemanusiaan peserta didik. Oleh karena itu, kita tidak boleh memilih alat permainan edukatif secara sembarangan yang pada akhirnya hal ini justru dapat menjadi kontra produktif dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Terkait dengan ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan belajar untuk bermain anak, diantaranya: ditunjukkan untuk anak usia dini, dapat berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. (Mursid, 2015:50-51)

Beberapa sarana alat permainan edukatif di berbagai penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat di kota Metro, diantaranya yaitu sebagai berikut: TK Pertiwi, RA Perwanida, TK Negeri Pembina Kota Metro.

Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif. Pelaksanaan pengajaran yang ada pada taman kanak-kanak se-Kota Metro sudah menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran.

Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. (Yuliani Nurani Sujiono, 2012:144)

Bermain bagi anak merupakan sarana untuk menumpahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan dari kegiatan yang dilakukannya. Bermain juga berperan dalam membangkitkan saraf motorik dan sensoriknya. (Maimunah Hasan, 2013: 287) .Adapun jenis-jenis APE yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, lotto warna, lotto bentuk.

Adapun tujuan dari penggunaan beberapa APE adalah sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik. Akan tetapi, dalam penggunaannya

terkadang masih diperhadapkan pada ketidakseimbangan antara jumlah ketersediaan alat permainan khususnya dalam bentuk APE dengan jumlah anak didik yang ada, sehingga diperlukan kemampuan guru yang lebih untuk menyesuaikan antara keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Karena, tidak menutup kemungkinan tidak maksimalnya pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak dikarenakan keterbatasan alat permainan dan kurangnya kemampuan guru dalam mengelola alat permainan yang terbatas. Begitu pula, ketepatan penggunaan APE ini senantiasa menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan setiap anak sehingga dapat berkembang secara maksimal.

Dengan demikian, maka guru seharusnya dalam mengelola penggunaan alat permainan edukatif mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembahasan penggunaan alat permainan edukatif dalam pendidikan Anak Usia Dini menjadi penting, mengingat bermain merupakan awal dari perkembangan kreativitas karena dengan kegiatan bermain anak. Dalam tulisan ini, peneliti akan mencoba mengkaji tentang pengelolaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) sebuah penelitian dengan prosedur penelitian yang menggali data dari lapangan untuk kemudian dicermati dan disimpulkan. Adapun sifat penelitian ini bersifat kualitatif atau Naturalistik. (Nasution S., 1991:5)

Dengan kata lain, penelitian ini di sebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka penelitian ini berlokasi di Kota Metro, Provinsi Lampung. Secara spesifik lokasi penelitian ini adalah di tiga sekolah Taman Kanak-kanak, yaitu: Pertama, TK Pertiwi sebagai representasi sekolah swasta yang menginduk kepada Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Kedua, RA Perwanida sebagai representasi sekolah keagamaan yang menginduk kepada Kementrian Agama. Ketiga, TK Negeri Pembina Kota Metro sebagai representasi sekolah negeri umum yang menginduk pada Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sumber data dalam penelitian ini dikategorikan dalam dua kelompok besar, yaitu: Pertama, sumber data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari subyek penelitian. Untuk memperoleh data ini, peneliti akan melakukan wawancara (*interview*) dengan beberapa informan yaitu para kepala sekolah dan wakil-wakilnya serta para guru di Taman Kanak-kanak se-Kota Metro. Kedua, data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari sumber-sumber referensi dari jurnal, buku, hasil penelitian dan sumber tertulis lain yang berkaitan dengan pengelolaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak.

Teknik pengumpulan data menurut Juliansyah Noor (2013: 138) mengartikan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Secara umum, teknik pengumpulan data diantaranya yaitu menggunakan teknik observasi (*observation*), wawancara (*interview*), dan studi dokumentasi.

Analisis data penelitian kualitatif dilakukan sejak awal penelitian hingga akhir dengan harapan adanya konsistensi dalam analisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan model Analisis Interaktif dari Miles dan Huberman. Dalam proses kualitatif Miles dan Huberman mengemukakan bahwa: “*we define analysis as consisting of three concurrent flow of activity, data reduction, data display and conclusion drawing/verification.*” Ketiga proses ini terjadi terus-menerus selama pelaksanaan penelitian, baik pada periode pengumpulan data maupun setelah data terkumpul seluruhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Sedangkan Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. (Usep Kustiawan, 2016:7.)

Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik yang diperoleh dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberi rangsangan ataupun respons positif terhadap indra

pemainnya. Indra yang dimaksud diantaranya adalah pendengaran, penglihatan, suara (berbicara komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. (Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013:30)

Selanjutnya, Permainan Edukatif juga merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. (Andang Ismail, 2006:119.)

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Adanya ketersediaan alat permainan edukatif tersebut dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. (Novan Ardy Wiyani & Barnawi, 2016:149)

Alat permainan edukatif (APE) menurut Riany Ariesta(2009:2) 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 (dibeli). Adapun tujuan Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik untuk:

- a. 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
- b. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan anak
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar)

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana akan menambah variasi, semangat dan minat sebagian program belajar. Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. (Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, 2013:34)

Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karna belajar dengan sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan Calistung (membaca, menulis, berhitung) dasar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Setiap anak usia dini memiliki tahap perkembangan bermain dan karakteristik yang berbeda-beda. Tahap perkembangan bermain tersebut disesuaikan dengan tingkatan usia anak. Anak bermain Alat Permainan Edukatif (APE) sesuai dengan usianya. Adapun jenis-jenis Alat Permainan Edukatif *indoor maupun outdoor* yang ada di TK Se-Kota Metro, yaitu:

a. Lego

Lego merupakan bentuk edukatif yang paling banyak Kota Metro dan kebanyakan menyukainya. Lego merupakan edukatif yang terbuat dari



alat permainan dijumpai di TK Se-anak-anak juga alat permainan plastik. Lego dapat

dibangun menjadi berbagai bentuk, seperti: mobil, pesawat, motor, kereta api. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan di susun sesuai dengan keinginan. (M. Fadlillah, 2017:89). Adapun yang dibutuhkan dalam permainan lego ini adalah kreativitas anak. Karena anak dapat bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya. Selain itu, manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak usia dini adalah: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak.

b. Menara Lingkaran

Menara lingkaran adalah edukatif yang terbuat dari kayu dan dari plastik. Alat permainan menara beberapa lingkaran yang dapat dijumlahkan. Selain itu juga, dilengkapi dengan lambang pengurangan yang dapat digunakan anak untuk berlatih berhitung maupun menjumlahkan. (M. Fadlillah, 2017:86)



bentuk alat permainan adapula yang terbuat lingkaran terdiri dari disusun dan menara lingkaran juga penjumlahan dan

c. Menara Geometri

Menara geometri terbuat kuat dan mudah dihaluskan, serta warni yang menarik. Menara permainan edukatif indoor yang segitiga, lingkaran, persegi dan Berbagai bentuk geometri tersebut cerah dan berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Secara umum, bentuk permainannya adalah memasukkan atau memasangkan bentuk-bentuk geometri pada tiang/stik yang sudah terpasang pada papan tumpuan. (M. Fadlillah, 2017:80-81)



dari kayu yang keras, diberikan cat warna-geometri adalah alat terdiri dari bentuk persegi panjang. memiliki warna yang

d. Origami

Origami adalah alat terbuat dari kertas. Origami permainan kreativitas yang berasal diperlukan, yaitu potongan kertas Pembuatan alat permainan ini karena membutuhkan kemahiran. Taman Kanak-Kanak Kota Metro membuat alat permainan ini dengan baik. Namun, anak-anak bisa memainkannya sebagai media bermain peran. (M. Fadlillah, 2017:89)



permainan edukatif yang merupakan bentuk dari Jepang. Bahan yang lipat berbentuk persegi. sedikit agak rumit, Untuk anak usia dini di biasanya belum dapat

e. Bola Karet

Bola Karet merupakan Edukatif yang terbuat dari banyak jenis ukuran. Bola alat permainan modern yang teksturnya lunak. (M. Fadlillah, Bermain Bola Karet adalah: pengetahuan dan keterampilan. Kemudian, perabaan (tekstur), memperkuat otot jari dan tangan. Ketangkasan (melempar, menangkap, menggelindingkan). Keterampilan sosialisasi dan kerjasama.



Alat Permainan karet yang terdapat karet merupakan bentuk terbuat dari karet yang (2017:113). Manfaat dari Anak memperoleh

f. Buku Cerita Bergambar

Alat permainan edukatif cerita bergambar. Buku Cerita buku yang berisi cerita yang ilustrasi cerita dan berfungsi menstimulasi kecerdasan (M. Fadlillah, 2017:145)



selanjutnya adalah Buku Bergambar merupakan dilengkapi gambar sebagai media untuk linguistik anak usia dini.

g. Congklak

Pada gambar di atas hasil karya YR seorang Pembina Kota Metro yang dalam Lomba Pembuatan Alat Congklak adalah suatu yang dikenal dengan berbagai Indonesia. Biasanya dalam



cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil. Manfaatnya untuk melatih sosial emosional, motorik halus, serta kreativitas anak. (M. Fadlillah, 2017:114)

tersebut, merupakan pendidik dari TK Negeri mendapatkan Juara 1 Permainan Edukatif. permainan tradisional macam nama di seluruh permainan, sejenis

h. Perosotan

Perosotan yaitu alat *outdoor* yang banyak dijumpai di Se-Kota Metro. Idealnya untuk anak usia 3 sampai 6 tahun. dibuat sendiri dengan utama pasir dan semen. Akan



tersedia alat permainan perosotan yang terbuat dari bahan plastik maupun logam yang bisa dibeli secara langsung di toko-toko mainan. Adapun cara menggunakan perosotan yaitu anak tinggal naik ke atas, kemudian duduk dipapan tumpuan dan meluncur dari atas kebawah. Selain itu, manfaat dari perosotan yaitu dapat melatih ketangkasan dan konsentrasi anak. (M. Fadlillah, 2017:90)

i. Jungkat-jungkit

Permainan jungkat-menghibur anak. karena si anak sesaat pada saat berada dalam mainan tersebut. Alat permainan untuk anak usia 4 sampai 6 digunakan pada anak usia 2



membutuhkan dampingan orang yang lebih dewasa. Selain itu, manfaat dari alat permainan ini adalah untuk mengembangkan kinestetik, konsentrasi, keseimbangan dan kelincahan anak serta dapat menguatkan otot tangan dan kaki anak. (M. Fadlillah, 2017:91)

jungkit ini sangat akan merasa terbang titik tertinggi di atas ini cocok digunakan tahun. Namun, bisa juga sampai 3 tahun, tetapi

j. Ayunan

Ayunan yaitu alat terdiri dari papan sebagai tempat tali atau rantai sebagai pengikat tiang penyangga. Ayunan bisa bahan yang lain, seperti ban Selain itu, manfaat dari ayunan



keseimbangan, konsentrasi dan ketangkasan anak. (M. Fadlillah, 2017:90-91)

permainan edukatif yang duduk dan dua pasang untuk dihubungkan ke dibuat dengan besi atau bekas, kayu dan plastik. adalah dapat melatih

k. Jembatan Goyang

Jembatan goyang yaitu outdoor yang terbuat dari besi. Permainan ini cukup rumit dan khusus. Adapun cara goyang yaitu dengan berjalan ujung satu sampai ke ujung yang bergoyang atau bergerak-gerak apabila dilewati oleh anak. Apabila anak baru pertama kali menggunakan sebaiknya berpegangan terlebih dahulu dengan guru atau orangtuanya.(M. Fadlillah, 2017:93)



alat permainan edukatif
Cara pembuatan alat membutuhkan keahlian menggunakan jembatan diatas papan tersebut dari lain dan jembatan ini akan

l. Bola Dunia

Bola Dunia yaitu bentuk outdoor yang sering dijumpai di se-Kota Metro. Alat permainan besi yang disusun sedemikian dan diberi warna yang menarik (2017:96). Untuk keamanan orang yang lebih dewasa. Selain itu, manfaat dari permainan bola dunia yaitu dapat melatih kekuatan otot, kreativitas dan daya imajinasi anak.



alat permainan edukatif lembaga-lembaga PAUD ini terbuat dari rangkaian rupa seperti bola dunia bagi anak.(M. Fadlillah, sebaiknya didampingi oleh

m. Kereta Putar

Permainan kereta putar digemari oleh anak-anak karena digerakan melalui sebuah dibagian tengah. Kereta putar edukatif outdoor yang terbuat sedemikian rupa sehingga bisa



ini cukup banyak permainan tersebut bisa kemudi yang berada adalah alat permainan dari besi yang disusun diduduki dan berputar.

(M. Fadlillah, 2017:95). Alat permainan ini bisa digunakan untuk beberapa anak sekaligus. Adapun cara menggunakan alat permainan kereta putar, yaitu dengan naik langsung ke dalam kereta, kemudian diputar secukupnya sampai kereta tersebut berputar. Untuk dapat berputar tenaga yang dibutuhkan cukup besar. Oleh karenanya, membutuhkan kerja sama antara anak satu dengan yang lain. Selain itu, manfaat dari kereta putar untuk perkembangan anak yaitu

dapat melatih fisik-motorik anak, baik motorik halus maupun kasar, dapat menumbuhkan sikap saling kerjasama antar sesama teman.

n. Kereta Ayun

Kereta ayun merupakan edukatif outdoor yang terbuat ini pemuatannya sangat rumit yang cukup mahal. Cara permainan ini yaitu dengan naik kereta, kemudian mengayun ke



bentuk alat permainan dari besi. Alat permainan dan membutuhkan biaya menggunakan alat langsung ke dalam depan dan ke belakang.

Anak-anak duduk diatas kereta, bersandar dan berpegangan, kemudian ada yang mengayunkan. Adapun manfaat dari permainan ini adalah melatih menguatkan fisik motorik anak dan melatih kekompakan anak. (M. Fadlillah, 2017:96)

1. Pengelolaan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada TK se-Kota Metro

Dalam rangka mewadahi proses belajar bagi Anak Usia dini, pendidik harus dapat melakukan penataan lingkungan bermain, membangun interaksi dengan anak dan membuat rencana kegiatan main untuk anak, menyediakan bahan-bahan permainan yang terpilih. Proses pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui sentra atau area maen. Sentra atau area tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi dari masing-masing satuan pendidikan. Misalnya: Sentra balok, bermain peran, musik, persiapan, agama, dan memasak. (Ratna Pangastuti, 2014: 30)

Ketika peneliti melakukan penelitian dengan melihat proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak se-Kota Metro, terdapat temuan dilapangan bahwa kenyataannya setiap anak, memang selalu ingin bermain. Baginya, bermain adalah sesuatu yang sangat menyenangkan. Hampir tidak ada permainan yang membuat anak tidak senang. Baik bermain dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada didekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri, misalnya dengan jari-jari tangannya. Anak relatif bebas dalam melakukan berbagai kegiatan permainan yang dilakukan. Tidak ada paksaan dari guru dalam memilih permainan yang anak sukai. Anak bebas memilih alat permainan edukatif baik yang bersifat *indoor* ataupun yang bersifat

outdoor. Dalam mengkategorikan keadaan APE, peneliti mengacu pada 6 kriteria, yaitu: 1)Keadaan Alat cukup menarik dan baik; 2)Alat dalam keadaan rusak; 3)Alat lengkap dan keadaannya baik; 4)Alat lengkap, keadaannya tidak menarik; 5)Alat perlu di cat lagi; 6)Alat canggih dalam penggunaannya. (Anggani Sudono, 2000: 137). Dibawah ini merupakan tabel Alat Permainan Edukatif ditinjau dari pengelolaan penggunaannya.

Tabel 3. Pengelolaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Indoor

Alat Permainan Edukatif (APE) Indoor				
No	Nama Alat Permainan Edukatif	By Design (Membuat Sendiri)	By Utility (Membeli)	Keadaan APE
1.	Lego		√	Cukup Menarik dan Baik
2.	Menara Lingkaran		√	Alat Perlu di cat lagi
3.	Menara Geometri		√	Alat Perlu di cat lagi
4.	Origami	√		Alat dalam keadaan rusak
5.	Bola Karet		√	Alat perlu di cat lagi
6.	Buku Cerita Bergambar		√	Alat Canggih dalam penggunaannya
7.	Congklak	√		Cukup menarik dan Baik

Tabel 4. Pengelolaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor

Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor				
No	Nama Alat Permainan Edukatif	By Design (Membuat Sendiri)	By Utility (Membeli)	Keadaan APE
1.	Perosotan		√	Alat Canggih dalam penggunaannya
2.	Jungkat-jungkit		√	Alat perlu di cat lagi
3.	Ayunan		√	Alat perlu di cat lagi

4.	Jembatan Goyang		√	Alat Canggih dalam penggunaannya
5.	Bola Dunia		√	Alat Canggih dalam penggunaannya
6.	Kereta Putar		√	Alat Canggih dalam penggunaannya
7.	Kereta Ayun		√	Alat Canggih dalam penggunaannya

Kenyataan empirik memperlihatkan bahwa kebanyakan Alat permainan yang dipersiapkan di Taman Kanak-kanak se-Kota Metro selalu digunakan sebagai alat eksplorasi. Maka dari itu, sebaiknya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sendiri dengan alat permainan tersebut selama 15-20 menit. Ketika anak sudah merasakan sudah cukup, maka guru kemudian mulai untuk intervensi dengan beberapa instruksi pendek dan jelas.

Pada Umumnya, dalam penggunaan APE di TK Se-Kota Metro digunakan ketika pelaksanaan kegiatan inti. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan awal dan akhir lebih didominasi dengan kegiatan bernyanyi dan membaca doa. Saat pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan APE, guru terlebih dahulu menyediakan alat-alat yang dibutuhkan oleh anak saat melakukan kegiatan sesuai dengan tema yang akan diajarkan. Dalam hal ini guru senantiasa bertindak sebagai fasilitator antara kebutuhan anak dengan bentuk permainan. Setelah menyediakan permainan, guru akan memberikan pemahaman dan penjelasan awal kepada anak mengenai jenis permainan dan fungsi dari alat permainan yang disediakan.

Sebagai seorang guru dan kepala sekolah harus mengetahui informasi tentang berapa banyaknya jumlah siswa dalam setiap kelas. Usia anak menentukan penempatan anak dalam kelas. Penempatan usia anak ke dalam kelas, akan memudahkan guru dalam mempersiapkan materi. Idealnya adalah jika sebuah lembaga PAUD memiliki seluruh peralatan permainan. Namun, pengadaan alat permainan edukatif tersebut disesuaikan dengan keadaan keuangan dan kebutuhan dasar anak-anak didik.

Keterbatasan akan ketersediaan alat permainan yang ada di taman kanak-kanak se-Kota Metro senantiasa menjadi perhatian bagi pengelola. Beberapa upaya dilakukan pengelola untuk memenuhi kebutuhan bermain anak dalam bentuk penggalakan kerjasama dengan masyarakat dan beberapa pihak terkait khususnya pengadaan alat permainan. Disamping itu, pengelola juga senantiasa menerapkan sistem pembelajaran inovatif dimana guru diharapkan dapat menggunakan alat dan bahan permainan yang mudah didapat.

Berdasarkan pengamatan yang ada di taman kanak-kanak memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pada saat pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat selesai menggunakan alat permainan tersebut, anak juga diharapkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakannya. “Setelah selesai bermain leggo, guru meminta kepada anak untuk merapikan leggo yang telah dipakainya. Satu persatu anak merapikan leggonya dan mengembalikan ke tempat sebelumnya”. Dengan demikian, keberhasilan seseorang sangat ditentukan oleh pembelajaran pada setiap lembaga pendidikan yang dilaluinya.

2. Ketepatan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada TK se-Kota Metro

MA. Muazar Habibi (2015:143-144) mengemukakan bahwa Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup. (Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016:732.).

Melalui permainan yang diulang-ulang, anak secara tidak sengaja akan hafal atau memiliki kemampuan yang lebih kokoh, mantap dalam membaca dan menulis. (Sr.Astrid CB, dkk., 2009:3).

Alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak akan memacu perkembangan anak dan merupakan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan. Sebenarnya, anak mampu menentukan alat permainan manakah yang mudah, sedang, maupun tinggi tingkat kesulitannya dan yang mereka senangi. Karena itu program yang dipersiapkan perlu berkesinambungan dan terlihat tingkat kesulitannya. (Anggani Sudono, 2000:44). Alat Permainan Edukatif (APE) berimplikasi terhadap pembelajaran yaitu anak usia dini yang dalam proses belajarnya selalu menggunakan APE, maka anak tersebut akan memperoleh salah satu atau lebih dari satu dari kecerdasan majemuk.

Selain itu, dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Guru harus memprioritaskan dalam pemilihan alat permainan edukatif ditinjau dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan tersebut meliputi: NAM (Nilai Agama Moral), FM (Fisik Motorik), Kognitif, Bahasa, Seni dan Sosial Emosional. Dengan demikian, untuk memotivasi anak menyukai belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, pengelolaan alat permainan harus ditata rapi dan menarik sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak.

Selain itu, ketepatan dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah ketika melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis. Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan Alat Permainan Edukatif karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap materi/tema pengajaran yang diberikan. Disamping itu, penggunaan alat permainan juga tidak memberikan beban belajar kepada anak.

SIMPULAN

Penggunaan Alat Permainan Edukatif yang digunakan di Taman Kanak-kanak Se-Kota Metro peneliti membaginya menjadi dua jenis, diantaranya yaitu: a) Alat Permainan

Indoor meliputi: lego, menara lingkaran, menara geometri, Origami, Bola Karet, Buku Cerita Bergambar dan congklak. b) Alat Permainan Edukatif *Outdoor* meliputi: Perosotan, Jungkat-jungkit, Ayunan, Jembatan Goyang, Bola Dunia, Kereta Putar, Kereta Ayun. Pengelolaan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro disesuaikan dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan dalam penggunaannya disesuaikan dengan ketersediaan alat permainan edukatif dengan cara membuat sendiri atau membeli dengan mempertimbangkan jumlah peserta didik. Ketepatan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro dapat diperoleh dengan memprioritaskan dalam pemilihan APE ditinjau dari segi kebermanfaatannya yang berdampak pada aspek perkembangan anak yang terdiri dari kemampuan kognitif, seni, bahasa, fisikmotorik, sosial emosional dan nilai agama moral. Dengan demikian, Alat Permainan Edukatif dapat berimplikasi pada kecerdasan masing-masing peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Kumalasari NIM. 09105241006, “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Kata Dan Gambar Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Aba Playen II Kabupaten Gunungkidul*” Skripsi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*, Jakarta, PT. Grasindo, 2000.
- Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Depdiknas, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, Jakarta: CV Mini Jaya Abadi, 2003.
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Dwi Yulianti, *Bermain sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Indeks, 2010.
- Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Fathul Mujib & Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: DIVA Press, 2013.
- Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Intan Pratiwi NIM. 133131061, “*Implementasi penggunaan alat permainan edukatif di Sentra kreativitas kelompok tk b di tk taqiyya ngadirejo Kartasura Tahun pelajaran 2016/2017*”, Skripsi Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017.
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2013

- Latif, Mukhtar, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- MA. Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar S1 PAUD)*, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: DIVA Press, 2013.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia*, Bandung: Kaifa, 2012.
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nasution S., *Metode penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung: Tarsito, 1991.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, Yogyakarta: PT.Gava Media, 2016.
- Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010.
- Ratna Pangastuti, *Edutainment PAUD*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Riany Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, Bandung: PT. Sandiarta Sukses, 2009.
- Shofyatun A. Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Palu: Tadulako University Press, 2010.
- Sr. Astrid CB, dkk., *Permainan Edukatif Oke Baca Tulis Awal untuk TK dan SD Kelas 1*, Yogyakarta: Kanisius, 2009.
- Sri Joko Yunanto, *Sumber Belajar Anak Cerdas*, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Malang: Gunung Samudera, 2016.
- Uswatun Hasanah, dkk. *Psikologi Pendidikan*, Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016.
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2012.