

Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Handayani Palampang

Wahyunita¹, Yuli Artati², Sitti Hajar³, Ridha Ichwanty Sabir⁴

^{1,2,3,4}Department of Nonformal Education, Faculty of Teaching and Education
Universitas Muhammadiyah Bulukumba

*Author Correspondence. Email: wahyunitayulianti5@gmail.com Phone: +6282194760583

Received: 04 Februari 2025; Revised: 02 Maret 2025; Accepted: 22 Maret 2025

Abstract: Penelitian ini mengkaji tentang Efektivitas Alat Permainan Edukatif dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Handayani Palampang. Penelitian ini berfokus pada efektivitas alat permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Alat Permainan Edukatif dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Handayani Palampang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar adalah mendorong motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih terlibat aktif dan lebih senang saat proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Efektivitas, Alat Permainan Edukatif, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang dilaksanakan sebelum pendidikan dasar, dengan sasaran anak-anak berusia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa keemasan (Golden age). Pendidikan yang diberikan kepada mereka harus disesuaikan dengan tahap perkembangan usia mereka. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk mengembangkan kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan anak, serta membantu mereka berkembang secara menyeluruh sesuai dengan prinsip pendidikan seumur hidup.

Kehidupan anak selalu dekat dengan dunia bermain. Aktivitas sehari-hari diisi dengan bermain mulai dari pagihari hingga malam hari. Banyak permainan-permainan yang sudah dimainkan oleh anak-anak baik yang tradisional maupun modern. Permainan tradisional seperti petak umpet, tali, guli, lempar kasti. Sedangkan contoh permainan modern adalah gadget, tablet, playstation. Pada masa anak-anak merupakan masa yang sangat membahagiakan tanpa memikirkan problematika kehidupan yang dialami orang dewasa. Setiap orang pasti merindukan masa kanak-kanak yang bahagia, lepas dan bebas tanpa beban.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak karena ketika bermain, anak akan mendapat masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan. Anak belajar dan menyerap apa saja yang ada di lingkungannya. Anak memiliki motivasi belajar tinggi, terjadi interaksi antara anak dan teman sebayanya yang membuat anak mengambil peran masing-masing saat menggunakan alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran di dunia anak pada dasarnya adalah bermain. Bermain merupakan bagian penting dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak-anak selalu terlibat dalam kegiatan bermain, dan hampir semua aktivitas bermain menggunakan alat permainan. Bagi anak-anak,

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



bermain bukan hanya untuk kesenangan, tetapi juga sebagai sarana belajar untuk memperoleh pengetahuan, membentuk karakter, dan melakukan sosialisasi. Salah seorang tokoh yang juga pencetus konsep Kindergarten menggambarkan adanya hubungan erat antara bermain dan belajar. Melalui bermain, anak-anak dapat bersosialisasi, mengekspresikan perasaan mereka, serta mendapatkan pengalaman nyata yang menyenangkan. Bermain juga berfungsi sebagai media bagi anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungan sekitarnya.

Alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar mendorong motivasi belajar anak usia dini di mana saat penggunaan alat permainan dari botol plastik, daun dan biji-bijian anak menjadi lebih semangat, senang serta akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru melihat adanya perbedaan dalam motivasi belajar anak-anak ketika menggunakan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Penerapan alat permainan edukatif tersebut sudah menjadi inovasi baru guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Melalui aktivitas bermain, semua indera anak bekerja aktif. Semua informasi ditangkap oleh indera anak, disampaikan ke otak sebagai rangsangan, sehingga sel-sel otak aktif dan berkembang. Oleh sebab itu kegiatan bermain anak perlu difasilitasi oleh orang tua atau pendidik di sekolah untuk mendukung agar anak menjadi aktif dan kreatif.

Alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar yaitu dengan menggunakan beberapa bahan yang tersedia di alam untuk mempermudah siswa dalam menangkap pembelajaran. Alat permainan edukatif ini memiliki banyak manfaat baik dari segi aktivitas belajar, motivasi belajar, pengenalan terhadap lingkungan yang terdapat di sekitar siswa.

Media pembelajaran tidak hanya digunakan pada jenjang pendidikan dasar, pertama, menengah dan perguruan tinggi tetapi juga dapat diterapkan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Peran media pembelajaran bagi pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat anak pada saat itu anak berada pada masa berfikir konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan anak usia dini adalah segala sesuatu yang memungkinkan anak untuk belajar dengan konkret. Prinsip tersebut menandakan kebutuhan akan penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada anak usia dini sehingga dapat memberikan rangsangan sejak dini untuk anak.

Banyak penelitian menunjukkan betapa masa dini usia, yaitu masa lima tahun ke bawah, merupakan golden ages (masa keemasan) bagi perkembangan kecerdasan anak. Salah satu hasil penelitian menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50% (Mutiah, 2015). Mengingat masa anak usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai berbagai potensinya, maka pada saat ini sangat tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motorik, bahasa termasuk aspek perkembangan kognitif.

Hal ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “ suatu upaya pembinaan yang di tujuhan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini tidak selalu harus dibeli dari toko. Sebaliknya, guru atau orang tua dapat menciptakan media tersebut sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas atau bahan alam yang mudah ditemukan di sekitar lingkungan.

Menurut Andriani (2023), media berbasis bahan alam menggunakan berbagai materi yang tersedia di sekitar lingkungan pembelajaran, dengan syarat bahwa bahan tersebut dapat mendukung proses pembelajaran. Contohnya adalah batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun, pelapah pisang/papaya, bambu, dan pasir. Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia dini karena sifatnya yang konkret. Selain itu, bahan-bahan alam ini sering dijumpai oleh anak-anak, sehingga mereka dapat membangun hubungan antara pengalaman masa lalu dengan situasi saat ini. Penggunaan bahan alam ini telah didiskusikan dalam beberapa penelitian sebelumnya.

Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran dapat memberikan peluang

bagi anak-anak untuk aktif di masa depan serta mengeksplorasi sumber-sumber pembelajaran yang dapat diterapkan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan anak-anak secara menyeluruh.

Pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran adalah suatu proses belajar yang menghadirkan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mendorong siswa agar menjadi lebih termotivasi, aktif, kreatif, inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap diri mereka sendiri serta menjaga kelestarian lingkungan.

Penggunaan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran mengarahkan anak pada situasi dan kondisi yang sesungguhnya, memperkenalkan mereka pada realitas alamiah sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata, aktual, dan dapat dipertanggungjawabkan. Manfaat yang diperoleh melalui pemanfaatan lingkungan ini melibatkan pengalaman langsung, pemahaman mendalam, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dunia di sekitarnya dan mengembangkan keterampilan praktis melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar mereka.

Terdapat hasil riset yang membahas untuk mengetahui apakah alat permainan edukatif efektivitas untuk perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, yaitu serangkaian penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang objek penelitiannya digali dari berbagai informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, dan dokumen). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (Ape) cukup efektif terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Di salah satu taman kanak-kanak di Kabupaten Bulukumba tepatnya di Kelurahan Palampang yaitu Taman Kanak-kanak Handayani Palampang menggunakan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bentuk usaha lain dari guru untuk memberikan stimulus yang optimal bagi perkembangan anak seperti mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadian anak.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk membahas lebih dalam lagi. Maka dari itu, perlu diadakannya pengkajian dan penelitian tentang “Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Handayani Palampang”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis implementasi kurikulum di Lembaga Bimbingan Belajar Taruna Akademia. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam dalam konteks yang spesifik (Creswell, 2018). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen kurikulum.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang bermakna mendeskripsikan atau menerangkan suatu fenomena. Penelitian kualitatif juga bisa dijelaskan sebagai metode pencarian makna yang meliputi pemahaman, konsep, ciri-ciri, gejala, simbol, dan deskripsi dari suatu fenomena.

Penelitian yang membahas tentang Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di TK Handayani Palampang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian melibatkan 4 informan dan fokus pada ide, persepsi, pendapat para individu yang diteliti yang semuanya tidak dapat diukur secara kuantitatif. penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mengandalkan narasi atau kata-kata dalam menggambarkan serta menjelaskan makna dari berbagai fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu. Dalam konteks penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam memberikan interpretasi terhadap fenomena-fenomena tersebut. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap teori yang relevan untuk menganalisis perbedaan yang mungkin timbul antara konsep teoritis dengan realitas yang diamati.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif.

Metode deskriptif dapat memberikan deskripsi dan gambaran terhadap fenomena yang dikaji, baik bersifat ilmiah maupun rekayasa manusia.

Adapun sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Arikunto (2013), data primer adalah informasi yang diperoleh dalam bentuk verbal atau kata-kata yang disampaikan secara lisan, gerak-gerik, atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya. Subjek yang dimaksud di sini adalah subjek penelitian atau informan yang terkait dengan variabel yang sedang diteliti. Data primer pada penelitian ini adalah diperoleh peneliti langsung dari informan dan wawancara dengan kepala sekolah dan 3 guru di TK Handayani Palampang. Menurut Sugiyono (2018), data sekunder merujuk pada sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada peneliti. Dalam konteks penelitian, data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku referensi, jurnal penelitian, internet, dan sumber lainnya.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan aktivitas partisipan di lokasi penelitian. Saat melakukan pengamatan, peneliti mencatat hal-hal yang diamati secara langsung. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara adalah cara untuk mendapatkan informasi melalui percakapan langsung antara peneliti dan partisipan. Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memungkinkan wawancara dilakukan tidak hanya secara tatap muka, tetapi juga melalui telepon, *Zoom*, *WhatsApp*, dan media lainnya. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan informasi dengan mencari bukti yang akurat sesuai dengan focus masalah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi dapat berupa berbagai jenis dokumen seperti kebijakan, biografi, buku harian, surat kabar, majalah, atau makalah. Selain menggunakan dokumen tertulis, dokumentasi dapat juga melibatkan rekaman, suara, gambar, foto, dan lukisan.

Analisis data dalam penelitian ini yang mengacu pada masalah penelitian yaitu Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion/Verification*). Reduksi data adalah proses menyederhanakan hasil analisis dari data yang dikumpulkan oleh peneliti melalui wawancara dan dokumentasi. Penyajian data adalah hasil dari proses pengorganisasian informasi yang membentuk satu set data, yang memungkinkan untuk melakukan analisis, menarik kesimpulan, dan mengambil tindakan yang tepat. Proses penarikan kesimpulan/verifikasi adalah upaya merumuskan makna dari hasil penelitian dengan kalimat yang jelas, singkat, dan mudah dipahami.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa teknik untuk mengecek keabsahan data yaitu Triangulasi sumber dan Triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan memeriksa data yang diperoleh dari berbagai sumber sebagai cara untuk memverifikasi keakuratan dan keandalan informasi tersebut. Triangulasi teknik adalah proses memeriksa data dengan menggunakan teknik yang berbeda namun dari sumber yang sama. Hal ini bertujuan untuk menguji konsistensi dan keandalan informasi yang diperoleh.

Tahapan penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana bermain yang berfungsi secara optimal untuk mendukung perkembangan anak. Melalui permainan ini, anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, serta adaptasi sosialnya. Dalam kegiatan bermain anak usia dini, penggunaan APE sangat penting karena alat ini membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Dengan kata lain, alat permainan edukatif mencakup semua alat permainan yang memiliki nilai pendidikan bagi anak usia dini. Alat Permainan Edukatif adalah alat bantu yang digunakan untuk bermain sambil belajar, mencakup alat-alat untuk permainan bebas serta kegiatan yang dipandu oleh guru.

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Tujuan dari penggunaan APE adalah agar materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan bahan-bahan sederhana yang ditemukan di lingkungan sekitar.

Di salah satu taman kanak-kanak di Kabupaten Bulukumba, tepatnya di Kelurahan Palampang, yaitu Taman Kanak-kanak Handayani Palampang, alat permainan edukatif digunakan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Ini merupakan upaya tambahan dari guru untuk memberikan stimulus yang optimal bagi perkembangan anak, seperti mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, serta emosi dan kepribadian anak.

Berdasarkan hal di atas maka penulis menyajikan data dalam data primer yang didapatkan dari hasil penelitian di lapangan tersebut. Data dalam penelitian ini adalah data mengenai Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Handayani Palampang. Data ini diperoleh setelah melaksanakan penelitian yang berbentuk observasi dan dokumentasi di lapangan. Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan tiga guru yang mengajar di TK Handayani Palampang

A. Hasil Penelitian

1. Alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar

Alat permainan edukatif dari botol plastik

Alat permainan edukatif adalah perangkat atau mainan yang dibuat khusus untuk mendukung pembelajaran anak-anak melalui kegiatan bermain. Mainan ini memadukan elemen edukasi dan hiburan, sehingga anak-anak bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu sambil menikmati waktu bermain mereka. Permainan edukatif termasuk aktivitas atau permainan yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar sambil bermain. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mendukung perkembangan keterampilan dan pengetahuan anak dengan cara yang menyenangkan. Penjadwalan penggunaan alat permainan edukatif sangat penting untuk memastikan anak-anak mendapatkan manfaat maksimal dari aktivitas tersebut, tanpa mengalami kebosanan atau kelelahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan kepala sekolah dan tiga guru kelas yang mengajar di TK Handayani Palampang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar biasa diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan hal ini didukung dengan pernyataan informan Ibu AS selaku kepala sekolah ketika diwawancarai yang mengatakan bahwa:

“Kalau memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan alat permainan edukatif di sekolah ini sudah menerapkan dimana saya memberikan kesempatan kepada para guru untuk berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh mereka yang mana alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar ini juga terkadang diberikan kepada anak-anak 1 kali seminggu dan dikembalikan lagi kepada guru kelas masing-masing yaitu memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar seperti botol plastik, daun, dan biji-bijian dari biji jagung kering” (Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Pernyataan informan Ibu AS dibenarkan dengan pernyataan informan Ibu TN selaku guru kelas, yang mengatakan bahwa:

“Iya betul, di lingkungan sekitar kita ini banyak sekali bahan yang bisa dijadikan sebagai alat permainan edukatif sehingga saya sebagai guru membuat alat permainan edukatif dengan menggunakan bahan dari lingkungan sekitar sudah biasa saya terapkan yaitu bisa 1 kali seminggu atau kalau saya sendiri bisa menerapkannya sebanyak 2 kali kalau bahan yang dibutuhkan mudah didapatkan bisa dikatakan bahwa saya sendiri terkadang mengarahkan anak-anak untuk terlibat secara langsung dimana saya meminta mereka mencari bahan tersebut dan tentunya didampingi juga sama saya. Saya biasa menggunakan botol plastik untuk dibuat menjadi baling-baling” (Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan informan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A2 yang mengajar di Tk Handayani Palampang dapat dikemukakan bahwa di sekolah tersebut sering menerapkan alat permainan edukatif dalam

menunjang proses pembelajaran yang berlangsung dimana alat permainan edukatif digunakan sebanyak dua kaliseseminggu terkadang juga satu kali berdasarkan kondisi atau pembelajaran yang ada. Guru kelas

kelompok A2 biasa menggunakan botol plastik sebagai bahan untuk membuat alat permainan.

Alat permainan edukatif dari daun

Menggunakan lingkungan sekitar sebagai alat permainan edukatif adalah cara yang efektif untuk mengajarkan berbagai konsep kepada anak-anak. Ide ini tidak hanya membuat belajar menjadi menyenangkan tetapi juga membantu anak-anak lebih terhubung dengan lingkungan mereka. APE dari lingkungan sekitar ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir kritis secara positif, tetapi juga mengenalkan lingkungan dan kemampuan diri kepada anak. Selain itu, APE ini dapat memotivasi anak dan meningkatkan perhatian mereka dalam belajar.

Alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar adalah berbagai benda atau bahan yang adadi sekitar kita yang bisa digunakan untuk mendidik dan merangsang aktivitas, motivasi dan kreativitas anak-anak. Penggunaan bahan-bahan ini tidak hanya mengurangi limbah tetapi juga membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A1 yang mengajar di TK Handayani Palampang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar biasa diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan hal ini didukung dengan pernyataan informan Ibu TI selaku guru kelas kelompok A1 ketika diwawancarai yang mengatakan bahwa:

“Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan bahan alat permainan edukatif sudah biasa saya terapkan mengingat di sekitar sekolah atau rumah banyak sekali barang yang bisa dimanfaatkan sehingga itu memudahkan saya untuk merancang alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar selain banyak barang tersebut gampang juga ditemukan. Saya memanfaatkan daun untuk dibuat menjadi mahkota dan mengajarkan pada anak perbedaan ukuran daun yang satu dengan lainnya” (Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan informan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A1 yang mengajar di TK Handayani Palampang dapat dikemukakan bahwa guru-guru kelas sudah menerapkan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar yang terkadang diterapkan sebanyak satu atau dua kali seminggu tergantung bahan-bahan yang dibutuhkan sehingga dengan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai bahan untuk membuat alat permainan edukatif menjadi inovasi baru yang harus ditingkatkan karena dapat melestarikan lingkungan. Guru kelas kelompok A1 tersebut membuat alat permainan edukatif dari daun yang dibuat menjadi mahkota.

Alat permainan edukatif dari biji-bijian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok B yang mengajar di TK Handayani Palampang menyatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar biasa diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan hal ini didukung dengan pernyataan informan Ibu TW selaku guru kelas kelompok B ketika diwawancarai yang mengatakan bahwa:

“kalau saya sendiri sebagai guru kelas B menggunakan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sudah biasa saya terapkan dalam proses pembelajaran dimana penggunaan alat permainan edukatif ini menurut saya lebih mudah dibuat karena bahan-bahannya gampang didapatkan karena sudah tersedia di sekitar kita cuma bagaimana lagi cara kita untuk mengolahnya menjadi menjadi alat permainan yang menarik bagi anak-anak. Membuat alat permainan dari bahan-bahan yang ada di sekitar bukanlah hal baru bagi saya. misalnya, saya menggunakan biji-bijian dari biji jagung kering untuk membuat kolase

gambar” (Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan informan kepala sekolah dan guru kelas kelompok B yang mengajar di Tk Handayani Palampang dapat dikemukakan bahwa guru kelas kelompok B telah menggunakan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan sumber daya dari lingkungan sekitar. Aktivitas ini biasanya dilakukan satu atau dua kali dalam seminggu, tergantung ketersediaan bahan yang dibutuhkan. Guru kelas kelompok B menjadikan bijijagung kering sebagai bahan untuk membuat kolase gambar.

2. Efektivitas alat permainan edukatif Alat permainan edukatif dari botol plastik

Alat permainan edukatif, atau sering disebut sebagai permainan pendidikan, dirancang untuk membantu anak-anak belajar dengan cara yang berbeda. Secara keseluruhan, alat permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak, mempersiapkan mereka untuk tantangan akademis dan sosial di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A2 yang mengajar di TK Handayani Palampang menyatakan bahwa alat permainan edukatif yang biasa diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung memberikan manfaat tersendiri bagi anak-anak seperti mereka akan lebih semangat dan senang. Dan hal ini didukung dengan pernyataan informan Ibu AS selaku kepala sekolah ketika diwawancarai yang mengatakan bahwa:

”Selama penerapan alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar saya melihat banyak perubahan yang ada pada anak-anak seperti mereka lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran anak tidak lagi bosan ketika hanya mewarnai gambar saja dimana saya juga merasa penggunaan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan ini membawa manfaat bagi kebersihan sekitar. Saya melihat guru-guru memanfaatkan bahan yang ada di lingkungan sekitar seperti botol plastik, daun, dan biji-bijian dari biji jagung kering” (Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Pernyataan informan Ibu AS dibenarkan dengan pernyataan informan Ibu TN selaku guru kelas, yang mengatakan bahwa:

”Saya sendiri sebagai guru kelas merasa penggunaan alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar bisa menjadi inovasi baru untuk memberikan pembelajaran menarik bagi anak-anak karena dengan itu mereka mendapatkan pengetahuan baru dari bahan yang mudah didapatkan yaitu yang ada di lingkungan sekitar. Sembari anak-anak melakukan kegiatan belajar sambil bermain saya dapat melihat beberapa perbedaan aktivitas belajar yang mereka tonjolkan dimana mereka lebih aktif, senang dalam kegiatan tersebut. Saya memanfaatkan botol plastik untuk dijadikan baling-baling” (Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan informan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A2 yang mengajar di Tk Handayani Palampang dapat diuraikan bahwa guru tersebut menggunakan alat permainan edukatif dari botol plastik dimana dengan adanya alat permainan edukatif guru dapat melihat perbedaan motivasi belajar pada anak-anak dimana ketika tidak menggunakan alat permainan edukatif mereka cenderung cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya mewarnai.

Alat permainan edukatif dari daun

Menggunakan bahan-bahan dari lingkungan sekitar dapat meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya keberlanjutan dan daur ulang. Mereka belajar untuk menghargai dan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar mereka. Memanfaatkan bahan-bahan dari lingkungan sekitar untuk membuat alat permainan edukatif tidak hanya mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih menghargai dan merawat lingkungan mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A1 yang mengajar di TK Handayani Palampang menyatakan bahwa alat

permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar memberikan manfaat lebih bagi anak-anak seperti mereka lebih aktif, antusias, dan senang pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dan hal ini didukung dengan pernyataan informan Ibu TI selaku guru kelas kelompok A1 ketika diwawancarai yang mengatakan bahwa:

"Iya benar, selama saya mengajar ketika menggunakan alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar dapat saya lihat anak-anak sangat antusias dan senang saat pembelajaran berlangsung dimana dengan alat permainan edukatif ini mereka belajar sambil bermain sehingga anak tidak lagi jenuh dan bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Saya memanfaatkan daun untuk dibuat menjadi mahkota dan mengajarkan pada anak perbedaan ukuran daun yang satu denganlainnya"(Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan informan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A1 yang mengajar di Tk Handayani Palampang dapat diuraikan bahwa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai alat permainan edukatif tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak, tetapi juga berdampak positif bagi lingkungan. Guru kelompok A1 memanfaatkan daun sebagai bahan untuk dijadikan alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar. Bahan-bahan yang digunakan berasal dari alam, sehingga menarik minat anak-anak untuk bermain karena hal tersebut merupakan sesuatu yang baru bagi mereka. Akibatnya, anak-anak menjadi lebihsenang, bersemangat, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa sesuatu yang baru dapat menjadi daya tarik yang kuat bagi anak-anak.

Alat permainan edukatif dari biji-bijian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok B yang mengajar di TK Handayani Palampang menyatakan bahwa alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar memberikan banyak manfaat bagi anak-anak, seperti meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan rasa senang mereka selama proses kegiatan belajar mengajar. Dan hal ini didukung dengan pernyataan informan Ibu TW selaku guru kelas kelompok B ketika diwawancarai yang mengatakan bahwa:

"Kalau saya sendiri sebagai guru kelas B dengan adanya alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar ini saya bisa melihat anak-anak dapat terlibat secaraaktif dalam proses pembelajaran dimana anak akan menggunakan alat permainannya.Kemudian mereka juga menjadi lebih senang dan termotivasi untuk senantiasa ikut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar. Saya biasa memanfaatkan biji jagung kering untuk dijadikan kolase gambar"(Hasil wawancara 10 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan terkait dengan informan kepala sekolah dan guru kelas kelompok B yang mengajar di Tk Handayani Palampang dapat diuraikan bahwa Dengan adanya alat permainan edukatif, guru dapat melihat perbedaan motivasi belajar padaanak-anak. Ketika alat permainan edukatif tidak digunakan, anak-anak cenderung cepat merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton, seperti hanya mewarnai. Guru kelompok B menggunakan biji jagung kering untuk dijadikan kolase gambar. Bahan yang digunakan berasal darilingkungan, sehingga menarik minat anak-anak untuk memainkannya karena hal ini dianggap sebagai sesuatu yang baru bagi mereka. Akibatnya, anak-anak menjadi lebih senang, bersemangat, memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penggalan informasi secara mendalam dengan 4 orang informan, banyak informasi yang didapatkan penulis terkait efektivitas alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar pada penyelenggaraan pembelajaran pendidikan anak usia dini di TK Handayani Palampang yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian dalam penulisan skripsi ini.

Alat permainan edukatif dari botol plastik

Hasil penelitian di TK Handayani Palampang yaitu guru-guru sudah sering menerapkan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran karena alat permainan tersebut juga telah tersedia sekolah. Para guru menggunakan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang memberikan manfaat secara menyeluruh melalui permainan ini anak selalu bisa mengembangkan kemampuannya karena dengan adanya alat permainan edukatif ini pasti memiliki nilai pendidikan bagi anak usia dini. Guru yang memanfaatkan botol plastik memberikan banyak manfaat bagi

Pentingnya sumber daya pembelajaran yang memadai menjadi faktor utama dalam efektivitas implementasi kurikulum. Beberapa tutor menyampaikan bahwa keterbatasan bahan ajar dan waktu mengajar menjadi kendala utama. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengembangan kurikulum yang lebih adaptif serta peningkatan dukungan fasilitas pembelajaran.

lingkungan dan tentunya juga bagi anak karena dengan menggunakan kembali botol plastik maka lingkungan juga akan terjaga kelestariannya.

Hal ini sejalan dengan teori yang saya gunakan Negara & Darmawati (2017) mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosialnya. Kegiatan bermain anak usia dini dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Artinya alat permainan edukatif merupakan semua alat permainan yang memiliki nilai edukasi bagi anak usia dini.

Dari teori tersebut sejalan dengan hasil penelitian penulis yaitu alat permainan edukatif dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang mana anak-anak belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar yang didampingi juga oleh guru. Hal ini sejalan dengan teori yang saya gunakan Guslinda dkk, 2018 mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan di bawah pimpinan guru.

Hasil penelitian di TK Handayani Palampang dengan menggunakan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar membuat anak-anak terlihat lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Dan hal ini sejalan dengan teori yang saya gunakan Tedjasaputra (2007) mengatakan bahwa alat permainan edukatif membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat permainannya. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan teman, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan.

Hal ini sejalan juga dengan tujuan dari alat permainan edukatif yang dikemukakan oleh Wiyani dan Barnawi (2014) yang mengatakan bahwa tujuan alat permainan edukatif adalah memberikan motivasi serta merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Alat permainan edukatif dari daun

Hasil penelitian di TK Handayani Palampang memanfaatkan lingkungan sekitar akan memberikan dampak positif bagi lingkungan tentunya di mana para guru di TK Handayani sudah menerapkan alat permainan edukatif dengan menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar selain bahan yang mudah ditemukan anak-anak juga akan mudah memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang saya gunakan Kurniawati & Atmojo, 2017) mengatakan bahwa Alat permainan edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tujuan penggunaan alat permainan edukatif ini agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami melalui bahan sederhana yang ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini juga sejalan dengan teori yang saya gunakan dimana dengan memanfaatkan lingkungan sekitar itu akan menggunakan biaya yang lebih sedikit Erviana (2015) mengatakan bahwa memanfaatkan lingkungan sebagai alat permainan edukatif memiliki keuntungan salah satunya adalah menghemat biaya. Dari teori tersebut sejalan dengan hasil penelitian penulis yaitu para guru di TK Handayani Palampang memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar seperti botol plastik, biji-bijian, dan daun serta yang pasti ini mendukung proses pembelajaran karena alat

permainan yang dibuat akan membantu guru saat mengajar.

Hasil penelitian berikutnya di TK Handayani Palampang anak-anak terlihat lebih antusias dalam belajar ketika menggunakan alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar, mereka lebih senang, terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan memiliki motivasi belajar tinggi. Hal ini sejalan dengan teori yang saya gunakan Monika & Adman, 2017 mengatakan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar.

Alat permainan dari biji-bijian

Guru di TK Handayani Palampang menggunakan biji-bijian sebagai bahan untuk membuat alat permainan edukatif yang menarik bagi anak. Hal ini sejalan dengan teori yang saya gunakan yaitu;

Andriani (2023) mengatakan bahwa media berbasis bahan alam menggunakan berbagai materi yang tersedia di sekitar lingkungan pembelajaran, dengan syarat bahwa bahan tersebut dapat mendukung proses pembelajaran. Contohnya adalah batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun, pelapah pisang/papaya, bambu, dan pasir. Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia dini karena sifatnya yang konkret. Selain itu, bahan-bahan alam ini sering dijumpai oleh anak-anak, sehingga mereka dapat membangun hubungan antara pengalaman masa lalu dengan situasi saat ini.

A. Observasi alat permainan edukatif dengan memanfaatkan lingkungan sekitar

Alat permainan edukatif dari botol plastik

Hasil penelitian di TK Handayani Palampang guru kelompok A2 sudah biasa menerapkan alat permainan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar seperti menggunakan bahan alam dan bahan bekas seperti botol plastik. Saya melihat dengan menggunakan botol plastik sebagai bahan alat permainan edukatif anak-anak menjadi lebih bersemangat memulai pembelajaran yang dimana mereka penasaran akan alat permainan tersebut. Sedangkan, menurut guru kelompok A2 pada saat akan memulai pembelajaran tidak jauh beda dari hasil pengamatan saya anak-anak yang mengetahui akan menggunakan alat permainan saat belajar menjadi sangat senang walau terkadang guru masih mengalami kesulitan ketika menerapkan alat permainan edukatif karena anak pasti akan fokus bermain dibandingkan mendengar arahan guru. Tetapi penggunaan alat permainan edukatif menjadi inovasi guru dalam membangkitkan semangat belajar anak.

Alat permainan edukatif dari daun

Hasil penelitian di TK Handayani Palampang yaitu saya mengamati kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif dari daun membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan anak-anak senang menggunakan alat permainan tersebut. Karena sangat penasaran anak malah ikut dalam pembuatan alat permainan dari daun itu dimana daun akan dibuat menjadi mahkota. Sementara, menurut guru semenjak ia menerapkan pembuatan alat permainan edukatif dari lingkungan sekitar khususnya daun ini, ia merasa lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran melalui daun tersebut karena anak akan memperhatikan guru saat bahan ditunjukkan kepada mereka. Kemudian hasil dari daun yang dibuat menjadi mahkota tersebut dapat dibawa pulang ke rumah mereka masing.

Alat permainan edukatif dari biji-bijian

Hasil penelitian di TK Handayani Palampang yaitu saya melihat guru menggunakan biji jagung kering untuk dijadikan kolase gambar yang membuat anak bertanya-tanya tentang mau dibuat apa biji jagung tersebut, saya mendengar anak-anak tidak berhenti bertanya kepada gurunya sehingga mereka sudah tidak tahan lagi untuk memulai pembelajaran. Sementara, menurut guru ia sengaja untuk membuat anak-anak penasaran sehingga ia dapat melihat sejauh mana motivasi mereka untuk belajar dan guru melihat itu motivasi belajar anak menjadi meningkat karena ingin mencoba alat permainan itu. Saya juga merasa anak-anak semakin semangat memulai kegiatan pembelajaran karena mereka menganggap alat permainan yang akan mereka gunakan sama seperti ketika anak bermain saat berada di rumah.

KESIMPULAN

Alat permainan edukatif yang memanfaatkan lingkungan sekitar di TK Handayani Palampang berjalan efektif karena telah mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu memberikan motivasi kepada anak serta merangsang mereka untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Selain itu, alat permainan ini juga memberikan kesenangan kepada anak-anak dalam bermain dan mereka terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. R., Achmad, I. A., & Hasdiansyah, A. (2023). Efektivitas Penyelenggaraan Bimbingan Belajar CALISTUNG Oleh Mahasiswa Program MBKM Kampus Mengajar. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 2(2), 44-59.
- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Agilearner*, 1(1).
- Aisyiah, N. A., & Pamungkas, J. (2023). Pemanfaatan Bahan Alam Lingkungan sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6741-6749.
- Amiliya, R., & Aminah, S. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 3(2), 59-73.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam DiTK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 49-57.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246.
- Beno, J., Silen, A. P., & Yanti, M. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Kegiatan Ekspor Impor (Studi Pada Pt. Pelabuhan Indonesia II (Pesero) Cabang Teluk Bayur). *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 22(2), 117-126.
- Chrislando, A. (2019). Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan PEPATUDZU*, 15.
- Fauziah, W. R., Sugiarti, C., & Ramdani, R. (2022). Efektivitas program wirausaha pemuda dalam upaya penurunan angka pengangguran terbuka di kabupaten tegal pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Manajemen*, 14(2), 367-375.
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580-589.
- Hasbiyallah, H., & Al-Ghifary, D. F. (2023, June). Memahami Manajemen Belajar dan Pembelajaran pada Pendidikan. In Gunung Djati Conference Series (Vol. 22, pp. 470-479).
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125-132.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Negara, I. G. N. M. K., & Darmawati, I. D. A. A. (2017). Hubungan Antara Sosio-Demografik Dan Pengetahuan Dengan Perilaku Orang Tua Dalam Pemilihan Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, Vol. 1, No(90), 160-163.
- Tedjasaputra, M.S. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Cetakan IV. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat permainan edukatif: analisis pengembangan literasi sains anak usia dini. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(1), 654-664.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.