

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD SANTO ALOYSIUS LIDI**

**SINOPSIS**

**DISUSUN OLEH:**

**WILOMENA JELULU**

**NPM: 18315080**

**Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KATOLIK INDONESIA SANTU PAULUS RUTENG**

**2022**

**PERSETUJUAN SINOPSIS**  
**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA**  
**PMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD SANTO ALOYSIUS LIDI**

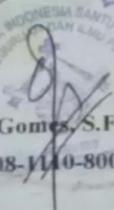
**SINOPSIS**

**Disusun Oleh**  
**WILOMENA JELULU**  
**NPM: 18315080**

**Pembimbing I**

  
**Emilia Graciela Mega Taran, M.Pd**  
**NIDN: 08-0606-8704**

**DiKetahui,**  
**Ketua Program Studi**  
**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

  
**Fransiskus De Gomes, S.Fil., M.Pd**  
**NIDN: 08-1110-8003**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD SANTO ALOYSIUS  
LIDI**

**Emilia G. Mega Taran<sup>1</sup>, Elisabeth Sarinastitin<sup>2</sup>, Wilomena Jelulu<sup>3</sup>**

Jurnal Pendidikan Guru PAUD, Universitas Katolik Indonesia. Indonesia.

JL. Jend. A. Yani 10, Tromol Pos, 805, 86508

E-mail: [emilimegataran@gmail.com](mailto:emilimegataran@gmail.com)<sup>1</sup>, [titielyzabeth@gmail.com](mailto:titielyzabeth@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[filomenajelulu@gmail.com](mailto:filomenajelulu@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Penggunaan alat permainan edukatif selaku perangkat penataran AUD yaitu akan menciptakan hawa belajar anak yang memuaskan serta memberikan semangat anak akan mengembangkan kemampuannya baik secara rohani maupun intelektual.

Masalah di dalam studi ini ialah (1) di dalam metode pengkajian lebih berpusat atas pendidik, (2) Anak merasa tak nyaman dalam ruangan selama proses pembelajaran. (3) Kurangnya kreatif guru dalam pembuatan media atau APE.

Observasi ini bermaksud akan mendeskripsikan penggunaan APE sebagai alat pembelajaran PAUD pada pendidikan anak usia dini Santo Aloysius Lidi.

Observasi ini memakai model penelitian kualitatif deskriptif. Pokok didalam observasi ini ialah 4 oknum pendidik. Cara penggabungan bahan yang dibuat di dalam observasi tersebut ialah Tanya jawab dan pengamatan. Metode penyebaran data dalam observasi tersebut ialah menggunakan desain pengurangan yang dipaparkan sama Miles dan Huberman mengemukakan tiga tahap yang harus dikerjakan dalam menganalisis data penelitian kualitatif, yaitu 1) reduksi data (*data redaction*); 2) paparan data (*data display*); 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, di PAUD Santo Aloysius Lidi guru tidak menggunakan APE dalam proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan dan menasehati anak, dan pada saat pembelajaran berlangsung anak lebih memilih bermain sesuka hati.

**Kata Kunci: APE; AUD Media Belajar.**

### **Abstract**

*The use of educational game tools as a medium for early childhood learning is to create a fun learning atmosphere for children and provide stimulation and opportunities for children to develop their abilities both physically and mentally.*

*The problems in this study are (1) the learning process is more teacher-centered, (2) the child feels uncomfortable in the room during the learning process. (3) The teacher's lack of creativity in making media or educational game tools.*

*This study aims to describe the use of educational games as a medium for early childhood learning in PAUD Santo Aloysius Lidi.*

*This research uses descriptive qualitative research. The subjects in this study were 4 teachers. Data collection techniques used in this study were interviews and observation. The data analysis technique in this research is using the analytical technique proposed by Miles and Huberman suggesting three stages that must be done in analyzing qualitative research data, namely 1) data reduction (data redaction); 2) data display (data display); 3) drawing conclusions and verification (conclusion drawing/verifying).*

*The results of this study indicate that, at PAUD Santo Aloysius Lidi the teacher does not use APE in the learning process, the teacher only explains and advises the child, and when learning takes place the child prefers to play as he pleases.*

**Keywords: Educational Game Tools; Early childhood; Learning Media**

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu cara penyusunan karakter individu. Demi suatu cara, pembelajaran bukan cuma berlantas sejenak, namun cara bimbingan perlu berlangsung sebagai berkelanjutan mulai anak dari diktum mencapai penutup jiwa. Dalam metode pembelajaran, pembelajaran AUD membentuk merupakan pondasi awal. Karena pembelajaran AUD memilih pembelajaran atas jenjang berikutnya. AUD membuka kesempatan dimana peserta didik belum bisa menghamparkan kemampuan yang terdapat atas pribadinya. Karakter berawal pengampu, pendidik maupun kelompok mencorakkan aspek bagi mendukung peserta didik sambil menghamparkan kemampuannya. Namun pada kenyataannya pengampu mencurahkan terhadap maktab bakalan menumbuhkan kemampuan peserta didik. (Veronika, 2018: 2).

Periode AUD seringkali dikatakan menggunakan kata "*golden age*" maupun periode aurum. Saat periode ini nyaris semua kemampuan peserta didik mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Masa peka, dimana seluruh fungsi fisik dan psikis mereka benar-benar siap untuk bertumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan masing-masing peserta didik bukan serupa sebab masing-masing pribadi mempunyai pertumbuhan yang berlainan. Konsumsi yang vitamin serta proporsional dan perangsangan yang mendalam amat menginginkan bagi pertumbuhan serta pertumbuhan tercantum. Andaikan peserta didik memberikan motivasi sebagai serius mulai alamnya, hingga peserta didik bakal bisa sebagai kewajiban perkembangan bersama-sama. Peserta didik ialah sosok individu yang lagi melaksanakan satu cara pertumbuhan melalui ekspres serta mendasar akan aktivitas berikutnya. Peserta didik mempunyai atas mengembangkan umur nol sampai delapan warsa. Atas kesempatan tersebut prose penambahan serta pertumbuhan dalam beragam fase lagi mendapat hal yang segera didalam mengembangkan pertumbuhan membesar individu (Berk, didalam Haryono dkk 2018: 4).

Mansur (2010: 88) menjelaskan bahwa AUD merupakan gabungan peserta didik yang berada di dalam metode kemajuan serta kelanjutan yang berkarakter khusus. Mereka mempunyai model kemajuan serta kelanjutan yang individual cocok dengan tingkat kemajuan serta kelanjutannya.

Menurut ketentuan No.20 Tahun 2003 berhubungan struktur pembelajaran kebangsaan yang diajar melalui AUD ialah anak yang berusia 0-6 tahun, padahal menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk dikaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak.

Prinsip dari pembelajaran AUD sebagai salah satu yang harus perlu diperhatikan ialah bermain seraya belajar serta belajar seraya bermain. Artinya adalah inti aktivitas belajar anak ialah bermain. Menjalani main, peserta didik mencoba mempelajari beraneka ragam peristiwa yang menarik bagi diri sendiri, serta menebarkan kemampuan yang dimilikinya. Oleh sebab itu, melalui bermain bakal mendorong peserta didik agar memahami sesuatu makin meluas serta secara spontan peserta didik bakal mengembangkan potensinya. Kegiatan untuk AUD mesti mempersiapkan secara khusus melewati proses bermain seraya belajar agar daya

konsentrasinya meningkat. Konsentrasi anak dalam belajar yaitu berkisar 10-15 menit saja, dari sebab itu guru harus meningkatkan daya konsentrasi pendidik itu atas bermacam aturan salah satunya dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran.

Khadija dalam Abyadh (2021: 2) mengatakan sesungguhnya alat penataran ialah semua apapun itu yang bisa dimanfaatkan sebagai alat penyampaian catatan berawal transmisi terhadap akseptor untuk merangsang perhatian dan daya pikir agar berpusat pada pembelajaran. Media memiliki dua makna, makna sempit dan luas.

Sadiman dalam Mukhtar Latif dkk (2014: 155-156) mengatakan bahwa, andaikan alat itu cocok mengenakan, "*if medium fits, use it!*" lalu yang selalu interogasi ialah segalanya patokan maupun ukuran kesamaan tercantum. Sebagian aspek harus dipertimbangkan, contohnya: arahan penerimaan yang hendak diperoleh, karakter anak didik maupun objek, macam membangkitkan pembelajaran yang digemari. (audio okuler, dan debar), kondisi konteks maupun alam, keadaan setempat serta besar capaian yang hendak dibantu. Aspek-aspek terkandung atas hasilnya mesti menafsirkan berarti biasa maupun patokan kesimpulan.

Di dalam konteks pemilihan alat media pembelajaran untuk AUD beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

1. alat pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakaian AUD yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
2. Alat pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas penggunaan, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
3. Pemilihan alat pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (pendidik, peserta didik) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan, kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
4. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memerhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
5. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif, dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapannya.
6. Pemilihan alat pembelajaran hendaknya memerhatikan pula keseimbangan koleksi (*well rounded collection*), termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait.
7. Untuk memidahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu krianyan menyertakan alat bantu penelusuran informasi, seperti katalog, kajian buku, *review*, atau bekerja sama dengan sesama komponen fungsional seperti pendidik atau kepada pemimpin lembaga PAUD dan forum KKG (kelompok kerja guru), misalnya para guru dari berbagai lembaga PAUD dimungkinkan untuk saling

tukar informasi mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar (PBM) dan tentang kondisi keberadaan media pembelajaran yang diperlukan.

Seperti yang dikatakan Mukhtar Latif dkk, (2014: 152) bahwa, apabila dikaitkan sama pembelajaran AUD, sehingga alat pembelajaran bermakna sebagai benda yang bisa di kaprikornus benih (*software*) serta perangkat (*hardware*) yang dapat mencapai pemahaman, kompetensi, serta memastikan tingkah laku anak. Alat yang bisa dimanfaatkan di dalam PAUD salah satunya ialah APE. Di dalam metode pembelajaran AUD, alat permainan edukatif, terurai sebagai dua golongan antara lain: media main diluar serta di dalam tempat. Alat yang dimanfaatkan dalam pembelajaran AUD atas aturannya menggambarkan media yang bukan rusuh serta memuaskan.

Lebih jelas Karim dan Herlinda (2014: 3-4) menyatakan bahwa APE untuk peserta didik ialah media yang mampu merangsang panca indra serta intelektual peserta didik yang melingkupi mata, hidung, lidah, kulit, telinga. Dalam penggunaan APE hendaknya memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, dan juga tempat bermain peserta didik.

Dari sejumlah ide penelaah menyimpulkan sesungguhnya APE menjadi suatu media yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui APE, proses penerimaan AUD meningkat. APE dapat melatih konsentrasi peserta didik, mengasah kemampuan anak serta meningkatkan keenam bagian pertumbuhan, menyertai yaitu, bagian pertumbuhan bahasa, psikologis, fisik motorik, sosial emosional, moral serta ajaran serta bagian pertumbuhan seni. APE bermaksud mendapatkan pertumbuhan bagi karakter serta intelektual peserta didik. Kepribadian seorang pendidik hendaknya mesti mempunyai keterampilan bagi perlengkapan main dan alat bagi memajukan jenis produk mencari ilmu peserta didik. Selain itu pendidik wajib inovatif dalam mewujudkan rencana penerimaan yang membantu dan berhasil bagi memajukan hobi dan peserta didik di dalam mencari ilmu. Akan tetapi atas faktanya lagi terdapat pendidik yang masih mempunyai kemampuan untuk menerapkan APE yang ada sebagai media pembelajaran anak usia dini. Karena pada dasarnya manfaat APE menjadi seluruh mainan yang mempertimbangkan supaya membagikan fungsi pengetahuan pembelajaran maupun pengetahuan mencari ilmu terhadap pemeran tercantum AUD.

Hamalik dalam Dewi (2017: 16) menyatakan, media pembelajaran AUD dibagi kedalam 2 manfaat ialah fungsi sebagai global serta fungsi selaku spesifik.

Dian Rahma (2017: 10) menyatakan bahwa pemanfaatan APE atas penataran bisa membantu pertumbuhan peserta didik batas arah penataran bisa berhasil.

Tujuan penggunaan alat permainan edukatif selaku alat mendapatkan mendukung pendidik membabarkan kemampuan peserta didik.

Dengan begitu, pendidik mengelola APE untuk membentangkan model hubungan menyertai bagian yang bersangkutan di dalam penerimaan serta ahli dalam mendorong anak mendapatkan cilangkap, inovatif, responsif, interaktif dalam aktivitas penerimaan. Diskusi pemanfaatan APE dalam tuntunan AUD sebagai utam,

mengenang main menjadi mula sejak pertumbuhan daya ingat seba bersama aktivitas main peserta didik

Seperti yang dikatakan oleh Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiani (2021: 11-13) APE bisa membagikan giliran cara diseminasi terhadap peserta didik bagi memperoleh serta memperbanyak pemahaman atas memanfaatkan berbagai macam perlengkapan, wacana, informasi, serta ajang. APE berfungsi bakal mengetahui dunia serta mendidik peserta didik mengenai kekuatan maupun kelemahan pribadinya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran selalu berkaitan dengan peran media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajar merupakan suatu proses komunikasi antar pelajar, guru, serta tatal asuh. Oleh karena itu, metode hubungan tak bakal bergerak minus dukungan alat atau media yang digunakan dalam memberikan catatan. Alat penerimaan ialah sebuah instrumen yang bisa bermanfaat buat memberikan catatan penataran.

Menurut Latif dkk dalam Ajeng Rizki Safira (2020: 47) menyatakan kerangka penentuan alat bagi AUD perlu memperhatikan keperluan penggunaan yaitu AUD yang dilayani dan membantu arah penerimaan, manfaat, segalanya dengan terbuka alat tercantum diseleksi, sudut pandang permainan itu yaitu pendidik, peserta didik, maupun kebutuhan organisasi, analisis memperhatikan kurikulum yang berfungsi, cakup bidang yang diekembangkan, karakteristik peserta didik, persyaratan kualitas yaitu relevansi arahan, kondisi jasmani, tangguh serta resistan tempo, cocok sama alam peserta didik, tercantum alat pokok serta pengampu cocok sama kurikulum teratur bagi aktivitas penerimaan ataupun alat penerimaan pengampu bagi kemampuan, hobi, serta keahlian yang tersangkut, bertindak serupa sama bagian fungsional bagaikan pendidik maupun terhadap pemimpin badan pendidikan anak usia dini didalam diskusi kaum aktivitas pendidik.

Caples didalam Ajeng Rizki Safira (2020: 47) menyatakan bahwa, yang tahan lama dan mudah dirawat, harus dipilih untuk anak-anak prasekolah. Selain itu Craig (n.d) dalam Crof (2000) menyatakan bahwa bahan ajar untuk anak-anak harus: menarik perhatian, mengembangkan minat, menyesuaikan iklim belajar, mendorong penerimaan suatu gagasan. Maka penggunaan media ditekankan pada kesesuaian dengan capaian yang ingin dicapai, menarik bagai anak dan mudah digunakan kepada anak.

Pembelajaran AUD pada dasarnya yaitu peningkatan kurikulum sebagai aktual berwujud selengkap konsep yang mengandung sejumlah pengetahuan mencari ilmu menempuh main yang dibagikan atas peserta didik berlandasan kemampuan serta kewajiban pertumbuhan yang pantas otoritas di dalam rancangan penerimaan terampil yang mesti seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki sama peserta didik (Sugiyono, 2012: 138).

Peristiwa ini dapat mendukung peserta didik dalam menyebarkan karakter yang dimilikinya dan mempersiapkan diri anak agar menempuh alam penanggung yang padat kewajiban.

Berdasarkan observasi pada bulan November Tahun 2021 yang dilakukan di PAUD Santo Aloysius Lidi, ditemukan persoalan yang kerap berlaku pada proses pembelajaran yaitu *pertama* pembelajaran lebih berpusat atas pendidik, seperti pendidik lebih banyak memberikan pidato pada saat pembelajaran serta guru lebih banyak nasehat terhadap anak. *Kedua* dalam proses pembelajarannya anak kurang konsentrasi, seperti pada saat pembelajaran anak tidak mendengarkan guru.

Berhubung dengan kejadian yang sudah dipaparkan, penelaah terdorong bakal menelaah makin didalam berhubungan penggunaan APE dalam pembelajaran yang dikemas dengan judul "Penggunaan Alat Permainan.

## **METODE**

Metode observasi yang dimanfaatkan adalah studi deskriptif dan memakai pendekatan kualitatif. Moleong (2012:6) observasi kualitatif adalah observasi yang bermakna bagi menguasai fakta berhubungan apapun yang bersahaja sama pokok observasi melalui aturan menjelaskan di dalam susunan istilah serta percakapan, atas satu kondisi individu yang alami serta sama menggunakan beragam cara objektif. Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di PAUD Santo Aloysius Lidi, Desa Lidi, Kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 9-10 Juni 2022. Subjek dan Objek Penelitian, Subjek dalam penelitian ini adalah 4 orang guru di PAUD Santo Aloysius Lidi. Objek dalam observasi ini ialah informasi yang terkait penggunaan media atau alat di dalam penataran AUD di pendidikan AUD Santo Aloysius Lidi. Teknik pengumpulan informasi dilaksanakan atas *natural setting* (keadaan yang alami), sedang informasi mendasar serta cara kumpulan informasi makin berlimpah atas pengamatan berfungsi bersama (*participant observation*), interview lanjut (*in depth interview*) (Sugiyanto, 2012: 63).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penataran membentuk satu integritas komponen yang hasilnya membuat satu kegiatan individu di dalam peristiwa menuntun seta mencari ilmu. Penataran menyertakan elemen manusia yang terdiri bermula pendidik anak-anak juga dibawa sama alat penataran semacam wacana, papan tulis, audio dan video. Pembelajaran dapat didukung pula teknologi-teknologi yang semakin canggih seperti ruang kelas, perlengkapan, dan juga APE) bagi anak, baik dalam ruangan maupun diluar ruangan.

APE ialah perlengkapan main bagi AUD yang bisa memaksimalkan pertumbuhan peserta didik, serta yang mampu disesuaikan pemanfaatannya berdasarkan usia serta ukuran pertumbuhan peserta didik yang berkepentingan. APE buat peserta didik ialah perangkat berlangsung yang mampu mendorong panca indra serta kecerdasan anak, yang meliputi indra penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan dan pendengaran. Alat permainan edukatif sangat variatif dan tidak harus yang mahal. Kita bisa membuat sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar kita.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Santo Aloysius Lidi terkait pemahaman tentang APE. peristiwa ini diperoleh sejak buatan interview serta pengamatan peneliti terkait pemahaman guru tentang APE bahwa ada guru yang belum memiliki pemahaman tentang APE secara penuh, hal ini diketahui pada saat kegiatan di dalam bagian maupun atas kesempatan aktivitas menelaah membentuk ada pendidik yang tidak memanfaatkan APE. Hal lain juga ada guru yang sudah memiliki pemahaman tentang APE dijelaskan bahwa APE adalah suatu media main bagi AUD yang mampu memaksimalkan pertumbuhan peserta didik, dan bisa dapat digunakan mengikuti usia serta tajuk pertumbuhan peserta didik yang berkepentingan. APE buat peserta didik merupakan media berlangsung yang bisa merangsang perkembangan peserta didik, alat permainan yang digunakan nyaman bagi anak, mudah didapat, dan tidak harus yang mahal.

Peristiwa ini searah bersama yang disampaikan sama Suyadi didalam Ariyanti dkk, (2015: 6) mendeskripsikan APE ialah semua aliran mainan yang bisa memberikan pemahaman serta kepandaian anak didik. APE yang dimanfaatkan ialah media bagi main peserta didik. Penunjuk media bermain diucap edukatif apabila bisa membabarkan bagian khusus atas peserta didik

Selanjutnya Suryadi di dalam Abyadh (2021: 5) menyatakan sesungguhnya APE ialah media yang dibuat tertentu selaku media dukung menuntut ilmu serta bisa memaksimalkan pertumbuhan peserta didik pantas melalui umurnya. APE sangat menunjang dalam penerimaan yang bisa dijadikan sebagai media atau alat bantu dalam menjelaskan pembelajaran.

Pemanfaatan APE selaku alat penataran AUD yaitu akan menjadikan hawa mencari ilmu yang memuaskan buat peserta didik serta membagikan menarik dan giliran atas peserta didik akan melebarkan kompetensinya.

Tujuan dari pemakaian alat permainan edukatif adalah memperjelaskan bahan yang disampaikan, menyampaikan dorongan dengan merangsang anak untuk bereksplorasi beserta percobaan dalam membabarkan beragam sudut perkembangan anak, dan melepaskan kebahagiaan atas anak dalam bermain dan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Santo Aloysius Lidi yang berhubungan dengan penggunaan APE dalam pembelajaran AUD. Hal ini didapat pada hasil interview dengan pengamatan yang dilakukan sama peneliti di PAUD Santo Aloysius Lidi, bahwa penggunaan APE di dalam penataran AUD sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajar merupakan suatu proses komunikasi antar pelajar, guru, serta bahan ajar. Oleh karena itu, metode hubungan tak bakal melangkah minus dukungan alat. atau media yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Tujuan dari penggunaan APE adalah memperjelaskan bahan yang disampaikan, memberikan dorongan serta membangkitkan peserta didik mendapatkan bereksplorasi serta percobaan di dalam membabarkan beragam bagian perkembangan anak, dan membagikan kebahagiaan terhadap peserta didik didalam main serta mencari ilmu.

Situasi ini searah yang dikatakan sama Dian Rahma (2017: 10) menyatakan bahwa pemanfaatan APE atas penerimaan bisa membantu pertumbuhan peserta didik hingga arah penerimaan bisa berhasil.

Selanjutnya Cahyani Kusuma serta Heni Listiani (2021: 11-13) menyatakan bahwa APE bisa membagikan giliran cara diseminasi terhadap peserta didik bakal memperoleh serta menambah pemahaman serta memanfaatkan bermacam perangkat, wawana, informasi, maupun wadah. APE bermanfaat buat mengetahui dunia serta membentuk peserta didik menerjang kapasitas ataupun lemau pribadinya.

dari hasil interview serta pengamatan yang dilaksanakan oleh penelaah di PAUD Santo Aloysius Lidi, bahwa hasil wawancara bertolak belakang dengan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh penelaah, hal ini apa yang disampaikan sama guru tidak sesuai dengan hasil observasi peneliti, hal tersebut dikarena guru tidak menggunakan APE dalam proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan dan menasehati anak, dan pada saat pembelajaran berlangsung anak lebih memilih bermain sesuka hati.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan dan hasil penjabaran yang sudah dilakukan penelaah terkait pemanfaatan Alat main. Selaku alat Pembelajaran Anak PAUD Santo Aloysius Lidi, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Penggunaan Alat main di PAUD Santo Aloysius Lidi secara umum belum dilaksanakan secara baik. Hal diketahui atas kesempatan aktivitas membiasakan melatih berlanjut pendidik tiada menggunakan APE dalam proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan dan menasehati anak, dan pada saat pembelajaran berlangsung anak lebih memilih bermain sesuka hati. APE yang ada hanya diberikan kepada anak-anak saat jam istirahat.

Guru dituntut memiliki kemampuan untuk mendidik dan menggunakan APE secara optimal pada saat pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan terhindari dari merasa jenuh, bosan, dan ketidak konsentrasi anak.

Macam-macam APE selaku alat penerimaan AUD di PAUD Santo Aloysius Lidi yaitu memakai 2 mainan ialah yakni APE dalam dan luar ruangan. APE di dalam ruangan yang dimanfaatkan selaku penataran Anak Usia Dini yaitu puzzle, lego, bola warna-warni, kotak alfabet, peralatan dapur, balok angka, papan hitung warna warni, dan papan hitung. Sedangkan APE di luar ruangan yaitu ayunan.

## **KEPUSTAKAAN**

Ajeng Rizki Safira 2020. Alat penerimaan AUD. Gresik Jawa Timur. Carmedia Communication

Al Abyadh 2021. *Penggunaan APE selaku alat penerimaan AUD*. Volume 4, No 1, Juni

Moleong. 2012. *Metodologi observasi Kualitatif, edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mukhtar Latif dkk, 2014. Tujuan pertama PAUD. Kencana. Kharisma Putra Utama

Nina Veronika. 2018. *Mainan Edukatif serta pertumbuhan psikologis AUD*. Jurnal AUD serta PAUD. Vol 4 No 2 Agustus.

Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiani 2021. *Peningkatan pembentukan alat permainan buat AUD*. Kencana. Divisi dari Prenada Media Group.

Sugiyono. 2012. *Memahami observasi kualitatif*. Bandung. Alfabeta.

Sugiono. 2012. *Rancangan alur PAUD*. Jakarta: PT Indeks.

Syamsuardi. 2015. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Publikasi, Volume II No. 1 Februari-Mei 2012.

Undang-undang No.20 Tahun 2003. Pasal 1 angka 14. *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.