

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

SKRIPSI

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 PEMBIMBING
PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA
PMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD SANTO ALOYSIUS LIDI

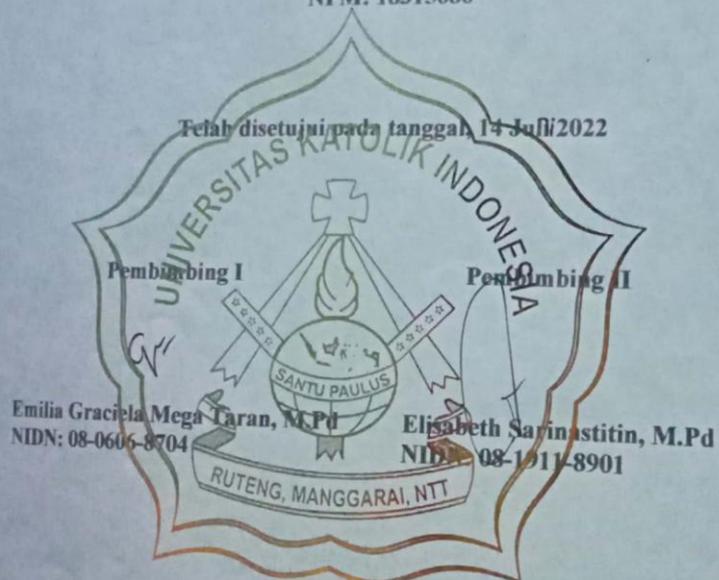
SKRIPSI

Disusun Oleh

WILOMENA JELULU

NPM: 18315080

Telah disetujui pada tanggal 14 Juli 2022



Diketahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fransiskus De Gomes, S.Fil., M.Pd
NIDN: 08-110-8003

PENGESAHAN SKRIPSI
PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA
PMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD SANTO ALOYSIUS LIDI

SKRIPSI

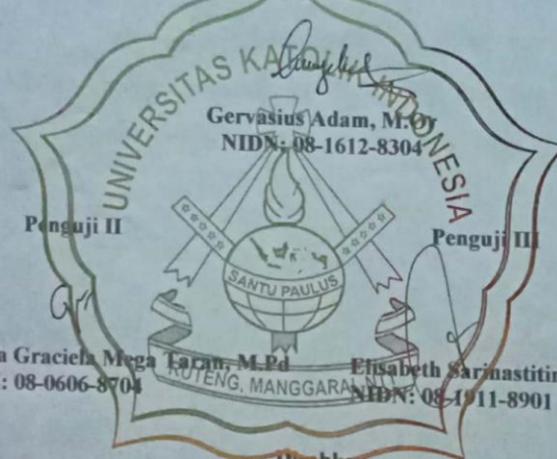
Disusun Oleh

WILOMENA JELULU

NPM: 18315080

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juli 2022

Penguji Utama/I



Disahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

Dr. Maksimus Regus, S.Fil., M.Si
NIDN: 08-2309-7304

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Wilomena Jelulu

NPM : 18315080

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di APUD Santo Aloysius Lidi”** adalah hasil karya saya sendiri. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dan naskah ini disebutkan dalam daftar kepustakaan.

Jika dikemudian hari terbukti ini bermasalah sebagai hasil jiblanan karya tulisan orang lain maka masalah tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya selaku penulis skripsi.

Ruteng, Juli 2022



Wilomena Jelulu

MOTTO

Bahagiaku sederhana karena kebahagiaan yang hakiki adalah ketika kita bisa bermanfaat untuk orang lain.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orangtua tercinta Bapak Hendrikus Jaman dan Almarhum Mama Klara Banur, kaka Oni, kk Ecen, kk Njik, kk Emil, dan adik-adikku tercinta Yati, Yogi, Hilda, Melan, Kekasihku kk Edu Jabar, serta keluarga dan sahabat-sahabatku yang telah mendukung saya samapi pada tahap ini.

PRAKATA

Sebagai insan yang beriman, patutlah penulis panjatkan Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan pernyeta-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di PAUD Santo Aloysius Lidi”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa ada dukungan dan masukan dari berbagai pihak yang dengan caranya sendiri mendukung penulis. Sehubungan dengan itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

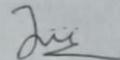
1. Prof. Dr. Yohanes Servatius Lon, M.A, Selaku Rektor Universitas Katolik Indonesia Santu Paulu Ruteng yang telah menyediakan sarana dan prasarana dalam mendukung penyelesaian tulisan ini.
2. Dr. Maksimus Regu, S.Fil., M.Si, Selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng yang telah menyediakan sarana dan prasarana bagi penulis dalam menyelesaikan Perkuliahan.
3. Fransiskus De Gomes, S.Fil, M Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membuka diri dan membangun komunikasi yang baik kepada seluruh mahasiswa program studi PG PAUD.
4. Emilia G. M Taran, M.Pd., Selaku dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberi arahan serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Elisabeth Sarinastitin, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang juga telah memotivasi serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Katolik Indonesia santu Paulus Ruteng, dengan segala kebaikan dan kebersamaanya mendidik penulis sehingga penulis tepat pada tujuan saat ini.
7. Tenaga Kependidikan Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng.

8. Ibu guru PAUD Santo Aloysius Lidi yang meluangkan waktu, tenaga dan pikiran bagi penulis dalam menyelesaikan penyelesaian skripsi ini.
9. Bapa, Almarhum Mama, Kakak, Adik, serta keluarga besar tercinta yang telah memberikan dukungan, pengorbanan, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat dan kekasihku tercinta yang telah membantu, serta memberikan motivasi demi menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, motivasi yang bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun isinya. Oleh karena itu penulis sangat terbuka untuk menerima kritikan dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan skripsi ini.

Ruteng, Juli 2022

Penulis



Wilomena Jelulu

ABSTRAK

Jelulu, Wilomena. 2022. *“Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di PAUD Santo Aloysius Lidi”*. Skripsi. Ruteng: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Pembimbing (1) Emilia Graciela Mega Taran, M.Pd; Pembimbing (2) Elisabeth Sarinastitin, M.Pd.

Masalah dalam penelitian ini adalah (1) dalam Proses pembelajarannya lebih berpusat pada guru, (2) Anak merasa tidak nyaman dalam ruangan selama proses pembelajaran. (3) Kurangnya kreatif guru dalam pembuatan media atau alat permainan edukatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah 4 orang guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis yang dikemukakan oleh 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 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: *Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Media Belajar.*

ABSTRACT

Jelulu, Wilomena. 2022. “Using Educational Game Tools as Early Childhood Learning Media in PAUD Santo Aloysius Lidi”. Thesis. Ruteng: Early Childhood Education Faculty of Teacher Training and Educational Sciences, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Advisor (1) Emilia Graciela Mega Taran, M.Pd; Advisor (2) Elisabeth Sarinastitin, M.Pd.

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 thesis Aimed at describing the use of educational games as a medium for early childhood learning in PAUD Santo Aloysius Lidi. This research belongs descriptive qualitative design. The subjects in this study were 4 teachers. Data collection techniques used in this study were interviews and observation. The technique of data analysis in this research is used the analytical technique proposed by Miles and Huberman suggesting three stages that must be done in analyzing qualitative research data, namely 1) data reduction ; 2) data display ; 3) drawing conclusions and verification..

The finding have shown that, the teachers at PAUD Santo Aloysius Lidi did not use APE in the learning process, the teachers only explained and advised the child, and during the learning process the child preferred to play as he pleased.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan peneliti	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Alat Permainan Edukatif Untuk AUD	8
2.1.1 Alat Permainan Edukatif	8
2.1.2 Ciri-ciri alat Permainan Edukatif	11
2.2 Pembelajaran AUD	13
2.2.1 Anak Usia Dini	14
2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini	15
2.3 Media Pembelajaran AUD	16
2.3.1 Media Pembelajaran	16
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran AUD	18
2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran	21
2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran AUD.....	24

2.4 Penggunaan APE dalam Pembelajaran AUD	26
2.5 Penelitian Yang relevan	29
2.6 Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian	39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.3 Subjek dan Obyek Penelitian	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.6 Teknik Analisis Data	42
3.7 Keabsahan Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Data penelitian	44
4.2 Hasil penelitian	47
4.2.1 Deskripsi Subjek Penelitian	47
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian	48
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	29
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	39
Tabel 4.1 Data tenaga pendidik dan kependidikan	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Identitas Responden.....	70
Lampiran 2: Hasil Wawancara.....	71
Lampiran 3: Hasil Observasi.....	78
Lampiran 4: Foto Hasil Penelitian	83
Lampiran 5: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia. Sebagai suatu proses, pendidikan tidak hanya berlangsung sesaat, tetapi proses pendidikan harus berlangsung secara berkesinambungan sejak anak dalam kandungan sampai akhir hayat. Dalam proses pendidikan, pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal. Karena pendidikan anak usia dini menentukan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Usia dini merupakan masa dimana anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Peran dari orang tua, guru atau masyarakat merupakan faktor untuk membantu anak dalam mengembangkan potensinya. Namun pada kenyataannya orang tua melimpahkan kepada sekolah untuk mengembangkan potensi anak (Veronika, 2018: 2).

Prinsip dari pendidikan anak usia dini menjadi salah satu yang perlu diperhatikan adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Maksudnya yaitu inti kegiatan belajar anak adalah bermain. Melalui bermain, anak mencoba menjajaki berbagai hal yang menarik untuk dirinya, dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Karena dengan bermain akan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak akan mengembangkan kemampuannya. Kegiatan untuk anak usia ini harus dirancang secara khusus melalui metode bermain sambil belajar agar daya konsentrasinya meningkat. Konsentrasi anak dalam belajar yaitu

berkisar 10-15 menit saja oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus meningkatkan daya konsentrasi anak itu dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Lebih Khadija dalam Abyadh (2021: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala apapun itu yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima untuk dapat merangsang perhatian dan pikiran agar berpusat pada pembelajaran. Media memiliki dua makna, makna sempit dan luas. Makna yang sempit media diartikan media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luasnya media meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks dan mencakup alat sederhananya seperti slide, fotografi, diagram dan yang lainnya.

Seperti yang dikatakan Mukhtar Latif dkk, (2014: 152) bahwa jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD salah satunya adalah alat permainan edukatif. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, APE terbagi menjadi dua golongan diantaranya yaitu: APE luar dan APE dalam. APE luar merupakan alat permainan edukatif yang disediakan diluar ruangan (halaman atau taman), sedangkan APE dalam merupakan alat permainan edukatif yang disediakan untuk anak bermain di dalam ruangan. Media yang digunakan dalam

pembelajaran anak pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Adapun yang dikatakan Abyadh (2021: 4) menyatakan bahwa alat permainan edukatif (merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus oleh para pemangku kebijakan dengan tujuan dijadikan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang nantinya dengan penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman anak tentang materi dan mampu meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada diri anak termasuk aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama serta aspek perkembangan seni.

Lebih jelas Karim dan Herlinda (2014: 3-4) menyatakan bahwa alat permainan edukatif bagi anak adalah alat main yang dapat menstimulasi pancaindra dan kecerdasan anak yang meliputi indra penglihat, pencium, pengecap, peraba dan pendengaran. APE sangat variatif tidak harus yang mahal. Kita bisa membuat sendiri dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar kita. Misalnya kotak bekas, botol plastic bekas, kertas dan juga tanaman. Dalam penggunaan APE hendaknya memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, dan juga tempat bermain anak itu sendiri. Karena permainan edukatif tidak hanya meliputi permainan modern namun juga permainan tradisional.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimplkan bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Melalui alat permainan edukatif, proses pembelajaran anak usia dini

meningkat. Alat permainan edukatif dapat melatih konsentrasi anak, mengasah kemampuan anak serta meningkatkan keenam aspek perkembangan, diantaranya yaitu, aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama serta aspek perkembangan seni. Alat permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian dan kecerdasan anak. Kepribadian seorang guru sebaiknya harus memiliki kemampuan untuk merancang alat permainan serta sarana untuk meningkatkan mutu hasil belajar anak. Selain itu guru juga harus kreatif dalam menciptakan konsep-konsep pembelajaran yang menarik serta efektif untuk meningkatkan minat serta kecerdasan anak dalam belajar. Namun pada kenyataannya masih ada guru yang belum memiliki kemampuan untuk menerapkan alat permainan edukatif yang ada sebagai media pembelajaran anak usia dini. Karena pada dasarnya manfaat alat permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemain termasuk anak usia dini.

Berdasarkan observasi pada bulan November Tahun 2021 yang dilakukan di PAUD Santo Aloysius Lidi, ditemukan persoalan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran anak usia dini yaitu *pertama* pembelajaran lebih berpusat pada guru, seperti guru lebih banyak memberikan ceramah 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 masalah yang telah diuraikan di atas penulis tertarik untuk menelaah lebih dalam tentang penggunaan APE dalam pembelajaran yang dikemas dengan judul “**Penggunaan Alat Permainan Edukati Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajarannya lebih berpusat pada guru
2. Anak merasa tidak nyaman dalam ruangan selama proses pembelajaran
3. Kurangnya kreatif guru dalam pembuatan media atau alat permainan edukatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagai mana penggunaan Alat permainan Edukatif dalam proses pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini antaranya:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran bagaimana penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan dalam menambah pengetahuan, khususnya sebagai calon guru diharapkan untuk mampu menggunakan atau mengelolah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

b. Guru

Dapat menggunakan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dengan anak-anak sebaik mungkin.

c. Orang Tua

Memberikan masukan bagi orang tua, terkait pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran bagi anak-anak.

d. Anak-anak

Memberikan gambaran bagi anak-anak tentang pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

e. Sekolah

Memberikan sumbangan yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Alat Permainan Edukatif Untuk AUD

2.1.1 Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan edukatif bagi anak adalah alat main yang dapat menstimulasi pancaindra dan kecerdasan anak, yang meliputi indra penglihatan, penciuman, pengecapan, 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 (Karim, 2014: 5).

Menurut Suyadi dalam Ariyanti dkk, (2015: 6) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak.

Sedangkan menurut Puspitasari (2021: 9) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan

perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaan usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.

Berdasarkan pengertian yang diuraikan oleh beberapa para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. . Alat permainan edukatif tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri atau alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusa, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

Tesya Cahyani Kusuma dan Heni listiani (2021: 9) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE dapat berupa apa saja yang ada disekeliling lingkungan, misalnya: sapu, piring, gelas, sendok plastic, tutupa panci, dan bangku kecil. Tetapi yang dimaksud di sini adalah alat permainan edukatif yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar.

Puspitasari (2021: 9) Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak,

yang dapat disesuaikan penggunaan usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat Permainan yaitu semua alat yang digunakan oleh anak lalu untuk Edukatif sendiri ialah berarti pendidikan. Sedangkan menurut istilah adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.

Alat permainan yang dirancang dan dibuat atau di pergunakan sebagai sarana untuk menjadi sumber belajar anak usia dini tentunya yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengandung pertumbuhan otak anak agar mendapatkan pengalaman belajar yaitu pengalaman yang berguna untuk meningkatkan aspek perkembangan anak meliputi aspek fisik motorik, emosional, sosial, bahasa, kognitif, agama dan moral, serta seni.

Suryadi dalam Abyadh (2021: 5) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Alat permainan edukatif sangat menunjang dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media atau alat bantu dalam menjelaskan pembelajaran.

Jadi, alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat

permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri atau alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.

2.1.2 Ciri-ciri alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang dimaksud yaitu alat permainan yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Alat permainan tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan untuk pengembangan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Untuk itu alat permainan edukatif berbeda dengan alat permainan secara umumnya. Karena itu alat permainan untuk pendidikan anak usia dini memiliki beberapa ciri, sebagaimana yang dikemukakan oleh Zaman dkk dalam Guslinda dan Rita Kurnia (2018: 32-34) bahwa alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah:

1. Ditujukan untuk anak usia PAUD

Maksudnya alat permainan yang dibuat hendaknya digunakan untuk anak usia PAUD atau TK bukan untuk anak SD yang usianya berbeda dengan anak PAUD.

2. Berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak PAUD

Alat permainan yang dirancang atau dibuat harus dapat mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini. Untuk itu dalam pengembangan alat permainan edukatif harus paham tentang aspek perkembangan apa yang akan dikembangkan atau distimulasi supaya alat permainan edukatif tersebut tidak salah fungsi. Aspek-aspek yang dikembangkan adalah fisik motorik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk pengembangan kognitif hendaknya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak.

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna

Maksudnya APE yang dibuat hendaknya dapat dimainkan atau dipergunakan dengan berbagai cara dan juga dapat menghasilkan bentuk-bentuk yang merangsang anak untuk menemukan sesuatu yang baru. Selain itu, alat permainan tersebut harus memiliki fungsi ganda dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Misalnya APE yang dibuat pengembangan bahasa, namun APE tersebut tidak hanya mengembangkan aspek bahasa semata tapi juga harus dapat mengembangkan aspek fisik, motorik atau logika anak.

4. Aman bagi anak

APE yang dikembangkan atau dibuat hendaknya aman bagi anak, maksudnya saat anak memainkannya tidak membahayakan bagi anak. Aman dari segi bentuk secara keseluruhan misalnya, tidak tajam,

tidak runcing, dan tajam yang dapat melukai anak. Dari segi bahan yang digunakan juga tidak berbahaya misalnya dapat menimbulkan keracunan.

5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas

Maksudnya setiap APE yang dibuat hendaknya dapat membangun atau menghasilkan sesuatu. Dengan anak memainkan APE tersebut anak akan berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. misalnya bermain lego atau balok-balok.

6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Maksudnya adalah bahwa APE yang ditunjukkan untuk anak usia dini, saat anak memakainya anak mendapatkan sesuatu bentuk yang baru dari APE tersebut. Dimana APE tersebut dapat ditata, disusun, ditumpuk, dan dijejer seperti APE balok.

7. Pengandung nilai pendidikan

Setiap APE yang dibuat hendaknya mengandung nilai pendidikan. Untuk itu dalam pengembangan APE harus jelas aspek pengembangannya dan juga usia peserta didik yang menggunakannya. Karena jika tidak jelas aspek apa yang akan dikembangkan tentu terjadi proses pendidikannya.

2.2 Pembelajaran AUD

Pembelajaran anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini

berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Sujiono, 2012: 138).

Pada dasarnya pengembangan program pembelajaran adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri sendiri, dan juga tanggapan pertanyaan dari orang lain. Hal ini dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan karakter yang dimilikinya dan mempersiapkan diri mereka untuk memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

2.2.1 Anak Usia Dini

Masa anak usia dini seringkali disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Masa peka, dimana seluruh fungsi fisik dan psikis mereka benar-benar siap untuk bertumbuh dan berkembang secara optimal. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini

berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini prose pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepata dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, dalam Haryono dkk 2018: 4).

Mansur (2010: 88) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan 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.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun dan pada masa tersebut merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia.

2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Oleh karena itu, sudah tentu kita harus mengerti dan memahami berbagai karakter dasar anak usia dini. Disebabkan karakter itulah yang akan menjadi pusat perhatian untuk dikembangkan dan diarahkan menjadi karakter positif.

Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Berikut ini beberapa karakter dasar yang dimiliki oleh Anak Usia Dini yaitu:

1. Bekal Kebaikan. Setiap anak telah dibekali oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan bekal kebaikan dan selanjutnya lingkunganlah yang berperan aktif dalam mengarahkan serta mengembangkan bekal kebaikan.
2. Suka Meniru. Anak suka menirukan gerakan dan perilaku dari orang tua serta lingkungan sekitarnya.
3. Suka Bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang paling disukai oleh anak usia dini. Sebagian besar waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain.
4. Rasa Ingin tahu. Anak usia dini pada dasarnya memiliki karakter rasa ingin tahu yang tinggi, hal itu ditandai dengan anak selalu bertanya kepada siapa saja yang ia hadapi dan temui (La Hadisi: 2015).

2.3 Media Pembelajaran AUD

2.3.1 Media Pembelajaran

Guslinda dan Rita (2018: 3) media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam hal ini penerima pesa adalah murid, sebaiknya dalam setiap pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media. Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikan.

Harjono dalam Al Abyadh (2021: 3) media memiliki dua makna, makna sempit dan luas, makna yang sempit media diartikan sebagai media pengajar hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luasnya media meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks dan mencakup alat sederhananya seperti slide, fotografi dan diagram.

Ajeng Rizki Safira (2020: 4) mendefinisikan media pembelajaran ialah alat bantu dalam penyampaian informasi dalam dunia pendidikan dimana informasinya ialah pendidik dan penerima informasinya ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak selalu digunakan di dalam kelas namun juga bisa di luar kelas. Inti penting dalam media pembelajaran ialah dimana informasi informasi tersebut berupa informasi yang berada di dalam dunia pendidikan.

Mukhtar Latif dkk, (2014: 151) menyatakan bahwa jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Dan media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif. Media yang digunakan dalam pembelajaran anak pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat anak untuk belajar. Jika dalam pemberian pesan tanpa adanya media maka pesan yang masih berada dalam pikiran pembicara atau guru tidak akan tersampaikan pada penerima atau anak-anak. Sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu hal apa pun yang digunakan untuk menjadi alat bantu atau perantara dalam menyampaikan informasi yang ingin dibagikan kepada peserta didik.

2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran AUD

Mukhtar Latif dkk (2014: 152-154) jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya:

1. Media visual atau media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk

membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diroyeksikan (*non projected visual*). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indra pengelihant. Selain sederhana dan mudah membuatnya biayanyapun relatif murah. Pada lembaga PAUD yang ada di daerah perkotaan yang memiliki kemampuan untuk mengadakan alat proyeksi ini tentu sangat menguntungkan, sebabg pembelajaran bisa ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga PAUD di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, dapat menggunakan media visual lainnya yang dapat dijangkau dengan harga relatif murah, dan dapat pual dengan cara membuat sendiri.

Contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya:

- a. Gambar atau foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang daun dan serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan.

- b. Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang ingin dibahas.
- c. Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan symbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d. Bagan atau *cgart*: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- e. Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan symbol-simbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.
- f. Kartun: suatu gambar interpretasi yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- g. Poster: gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

- h. Peta dan globe: berfungsi untuk menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi.
 - i. Papan flannel (*fannel bord*): media grafis yang efektif untuk menyamakan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.
 - j. Papan buletin (*bulletin board*): berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.
2. Media audio: media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
3. Media proyeksi dia (*audio visual*): mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi dia terdahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Ada beberapa media proyeksi dia antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang,

mikrofilm, film gelang, televisi, video, permainan (*game*), dan simulasi.

2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Sadiman dalam Mukhtar Latif dkk (2014: 155-156) mengatakan bahwa, bila media itu sesuai pakilah, "*if medium fits, use it!*" dan yang menjadi pertanyaan adalah apa ukuran atau kriteria kesesuaian tersebut. beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan pembelajaran yang diinginkan (audio visual, dan gerak), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan.

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

1. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakaian (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
3. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) 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 media 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 memudahkannya memiliki media pembelajaran yang baik perlu krianyan menyertakan alat bantu penelusuran informasi, seperti katalog, kajian buku, *review*, atau bekerja sama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru 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.

Menurut Latif dkk dalam Ajeng Rizkin Safira (2020: 47) menyatakan konteks pemilihan media untuk anak usia dini perlu memperhatikan kebutuhan pemakai yaitu anak usia dini yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran, manfaat, apa dan mengapa media tersebut dipilih, sudut pandang permainan itu taitu guru, anak, maupun kepentingan lembaga, kajian memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakup bidang yang diekembangkan, karakteristik peserta didik, persyaratan kualitas yaitu relevansi tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunai anak, termasuk media pokok dan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk bakat, minat, dan keterampilan yang terkait, bekerja sama dengan komponen fungsional seperti guru-guru atau kepada pemimpin lembaga PAUD dalam forum kelompok kerja guru.

Caples dalam Ajeng Rizkin 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 di capai, menarik bagi anak dan mudah digunakan untuk anak usia dini.

2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran AUD

Anak usia dini adalah pribadi yang unik, yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar serta memiliki keinginan yang kuat untuk meniru dan mencoba segala stimulus atau rangsangan yang mereka amati di lingkungannya. Keberadaan media pengajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi stimulus yang dibutuhkan oleh anak, karena pada usia tersebut mereka akan lebih tertarik serta lebih cepat dalam hal mempelajari sesuatu yang dapat di amatinya. Dengan adanya ketertarikan anak tersebut maka diharapkan dapat merangsang anak untuk mempelajari sesuatu dengan cara lebih cepat dan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Hamalik dalam Dewi (2017: 16) menyatakan, media pembelajaran AUD di bagi ke dalam dua manfaat yaitu manfaat secara umum dan manfaat secara khusus. Manfaat secara umum yaitu memperlancarakan interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajara adalah:

- 1) Dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah
- 4) Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Jadi, Tujuan pemanfaatan media terhadap motivasi belajar anak untuk memberikan gambaran konkret terhadap informasi maupun ide-ide baru dan menyatukan materi yang akan guru sampaikan terhadap pengetahuan yang akan diberikan pada anak, sehingga pemahaman dari guru maupun anak menjadi searah. Media yang digunakan tidak lepas dari bahan yang aman, tidak berbahaya dan mudah digunakan agar anak dapat mengeksplorasikan media tersebut untuk menambah pengalaman belajar anak.

2.4 Penggunaan APE dalam Pembelajaran AUD

Dian Rahma (2017: 10) menyatakan bahwa Penggunaan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun tujuan dari penggunaan 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.

Alat permainan edukatif memang dapat mendukung perkembangan anak, anak juga mudah dalam memahami apa yang di sampaikan karena anak belajar dari benda nyata atau konkret. Dalam penggunaan alat permainan edukatif guru juga menstimulus perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan juga seni sehingga anak dapat mengasah kemampuannya melalui alat permainan edukatif tersebut. Adapun tujuan alat permainan edukatif bagi anak setelah guru menggunakan yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, untuk aspek perkembangan bahasa anak mulai bisa mengerti beberapa perintah secara bersamaan, aspek perkembangan fisik motorik anak sudah berkembang sesuai harapan, Untuk perkembangan kognitif anak mulai bisa mengelompokkan benda berdasarkan, warna, bentuk dan ukuran, anak juga sudah mulai bisa mengelompokkan bentuk geometri namun masih dibantu dengan guru, perkembangan sosial emosional anak sudah berkembang sesuai harapan, dan yang terakhir perkembangan seni anak sudah mulai berkembang karena anak sudah bisa membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan seperti balok, plastisin atau dari kertas, anak juga bisa bersenandung ketika sedang mengerjakan sesuatu misalnya pada saat bermain ayunan guru menyuruh anak bernyanyi . Namun anak masih belum bisa memainkan alat musik/ instrument atau benda bersama teman.

Seperti yang dikatakan oleh Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiani (2021: 11-13) alat permainan edukatif dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Alat permainan Edukatif berguna untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenai kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran selalu berkaitan dengan peran media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajar merupakan suatu proses komunikasi antar pelajar, pengajar, dan bahan ajar. Oleh karena itu, proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana atau media yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa penggunaan APE dalam pembelajara AUD yaitu dapat menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan juga seni sehingga anak dapat mengasah kemampuannya, atau juga disebut penggunaan APE dalam pembelajara AUD yaitu untuk meningkat semua aspek perkembangan anak.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah suatu penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat dan mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti, yang berguna menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Penelitian relevan biasanya digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang kita buat atau membandingkan penelitian yang satu dengan penelitian yang lain.

2.1 Tabel Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Eka Sri Hendayani (2012)	Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat	Dengan penelitian yang dilakukan, didapat hasil bahwa pemanfaatan/ penggunaan APE secara tepat dan memadai dapat merangsang anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran . Sehingga secara afektif, kognitif, konatif dan psikomotorik para siswa	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji pemanfaatan atau penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajar AUD	Perbedaan penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah berbeda dari segi subjek dan tempatnya, subjek dan tempat dalam penelitian sebelumnya adalah siswa di PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat, sedangkan subjek dan tempat penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam tulisan ini adalah pendidik dan

			lebih mampu memahami setiap tema pembelajaran dengan cepat dan aplikatif.		peserta didik di PAUD Santo Aloysius Lidi.
2	Yayuk Murniawan (2018)	Implementasi alat permainan edukatif dalam meningkatkan belajar anak Taman Kanak-Kanak Perwanida di kabupaten Barito Utara.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis-jenis alat permainan edukatif yang ada di TK Perwanida, yang dapat meningkatkan minat belajar anak adalah plastisin, karena mengembangkan kreativitas anak, mengembangkan imajinasi anak, melatih mengembangkan motorik	Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang alat permainan edukatif.	Perbedaan dari penelitian sebelumnya subjek dalam penelitian Yayuk murniawan merupakan anak di TK Perwanida, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu anak-anak dan guru di PAUD Santo Aloysius Lidi.

			halus maupun motorik kasar anak, melatih konsentrasi, mengembangkan sebab akibat, mnambahkan wawasan, serta mengenal bentuk dan warna.		
3	Siti Rahmah (2015)	Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Nilai-Nilai Agama dan Moral Kelompok Bermain Al Hidayah Tinggar Jaya kecamatan Jati Lawing	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa macam-macam alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran yakni menggunakan dua permainan yaitu alat permainan di dalam dan di	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran	Perbedaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah berbeda dari segi subjek dan tempatnya, dubjek dan tempat dalam penelitian diatas adalah siswa dikelompok bermain Al Hidaya Tinggar Jaya Kecamatan Jati Lawang sedangkan subjek dan tempat

			<p>luar ruangan. Alat permainan edukatif di dalam ruangan yang digunakan adalah bowling, dan boneka tangan, sedangkan alat permainan edukatif di luar ruangan adalah trowongan.</p>		<p>penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tulisan ini adalah pendidik dan peserta didik di PAUD Santo Aloysius Lidi.</p>
4	Marlin Dwi Susanti (2015)	Pemanfaatan/ Penggunaan Media pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak TKN Wana Kencana, Malinau, Kalimantan Utara	Dengan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan	Persamaan penelitian ini yaitu saman-sama mengkaji tentang pemanfaatan/penggunaan media pembelajaran AUD	Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada Pemanfaatan/Penggunaan Media pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak TKN Wana Kencana, Malinau, Kalimantan Utara, sedangkan penelitian yang

			<p>meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dapat dihadirkan melalui gambar, miniature, beberapa benda konkret yang memungkinkan dibawa dalam kelas pembelajaran dan hal lainnya. Motivasi belajar yang dapat dilihat pada siswa yaitu ketika belajar, anak dapat memfokuskan dirinya terhadap media tersebut, anak dapat</p>		<p>dilakukan oleh peneliti yaitu lebih menekankan pada penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi</p>
--	--	--	---	--	---

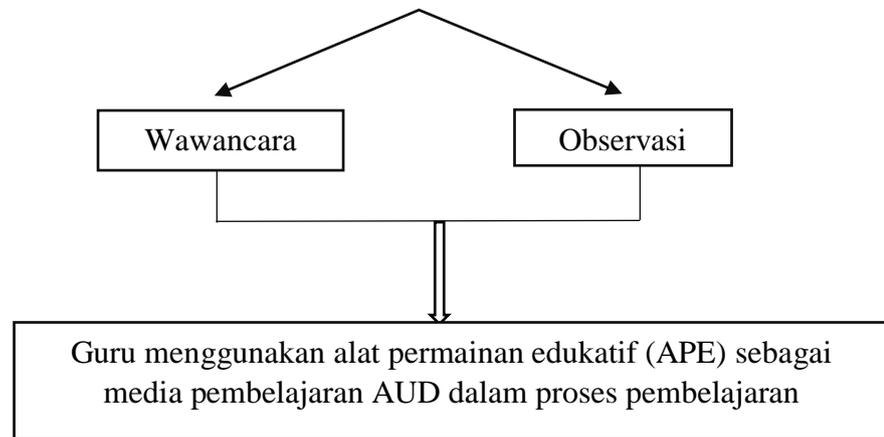
			<p>menceritakan ide-idenya, pengamatannya maupun pengalaman yang pernah dilakukannya menuju tujuan belajar yang diharapkan. Sehingga kebermanfaatan belajar dapat dirasakan oleh guru maupun anak itu sendiri dalam memperoleh informasi baru.</p>		
5	Anisah Setyaningrum (2016)	Penggunaan Alat permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di	Hasi penelitian ini menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran selalu berkaitan	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian dilakukan di Radhatul Athfal,

		<p>Raudhatul Athfal Sebagai Upaya Mengembangkan Kecerdasan Anak</p>	<p>dengan peran media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran bahasa inggris pada anak usia dini adalah APE. APE tersebut dapat berupa apa saja yang disekitar kita dan dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah didapat ataupun bahan-bahan yang sudah tidak terpakai.</p>		<p>sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di PAUD Santo Alosyus Lidi.</p>
--	--	---	--	--	--

2.6 Kerangka Berpikir

Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran
Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi

Dalam proses pembelajarannya lebih berpusat pada guru, seperti guru lebih banyak memberikan ceramah pada saat pembelajaran,serta guru lebih banyak nasehat terhadap anak, aktivitas anak lebih keaktivitas fisik, seperti gerak dan lagu,menulis, menggambar, dan mewarnai, dalam proses pembelajarannya anak kurang konsentrasi, dikarenakan pada saat pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak tidak nyaman pada saat pembelajaran berlangsung bahkan anak-anak kurang masuk sekolah



Bagan 2.1 kerangka Berpikir

Bagi guru anak usia dini, media pembelajaran merupakan hal penting digunakan untuk menyampaikan pengetahuan sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar dapat merangsang perhatian dan minat anak untuk belajar. Jika dalam pemberian pesan tanpa adanya media maka pesan yang berada dalam pikiran pembicara atau guru belum tentu akan tersampaikan pada penerima atau anak-anak.

Alat permainan edukatif sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Alat permainan edukatif tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri atau alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

anak, menarik, dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan. Alat permainan edukatif juga dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat.

Namun selama ini pola pendidikan PAUD cenderung menggunakan pola pendidikan formal yang mengharuskan mereka duduk terkurung dalam ruang kelas, sehingga pola permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak terbiasa dengan menghargai egonya sendiri, anak-anak terdorong untuk menjadi anti sosial. Oleh karena itu penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tingkatan usia anak, agar dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan yang diharapkan atau sesuai dengan standar pencapaian perkembangan anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleok (2012: 6) penelitian

kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di PAUD Santo Aloysius Lidi, Desa Lidi, Kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Tahap Penelitian	Waktu Penelitian					
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Pengajuan judul	✓					

2	Penyusunan proposal skripsi	✓					
3	Seminar proposal skripsi		✓				
4	Revisi proposal skripsi			✓	✓		
5	Penelitian					✓	
6	Penyusunan skripsi					✓	
	Ujian skripsi						✓

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah 4 orang guru di PAUD Santo Aloysius Lidi.

2. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah data-data yang terkait dengan penggunaan media atau APE dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) (Sugiyanto, 2012: 63).

1. Observasi

Pengumpulan data dengan menggunakan observasi yaitu, peneliti mengobservasi berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara yaitu, peneliti melakukan wawancara terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen utama adalah peneliti itu sendiri, untuk memudahkan peneliti mengumpulkan data dan terfokus datanya peneliti menggunakan pedoman observasi, wawancara, *Pertama*, pedoman observasi, dalam pedoman observasi peneliti mengobservasi berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi. *Kedua*, pedoman wawancara, peneliti melakukan wawancara terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi.

3.6 Teknik Analisis Data

Bogdan dalam Sugiyono (2012: 88) mengartikan analisis data sebagai proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari

hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Dalam penelitian, peneliti menggunakan analisis kualitatif. Untuk membuat deskripsi dalam analisis atas data-data yang diperoleh dalam penelitian, peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2012: 91-99) menurut mereka ada beberapa cara yang dilakukan. *Pertama*, reduksi data. Salah satu ciri pendekatan kualitatif adalah analisa data dilakukan sejak awal sampai peneliti berakhir. Ini artinya ada yang diperoleh diketik atau ditulis secara rapi, terperinci, dan sistematis.

Untuk itu laporan-laporan perlu direduksi, *kedua*, penyajian data. Penyajian data maksudnya data disajikan dalam berbagai bentuk seperti matriks atau bagan, chart atau grafik dan sebagainya. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari lapangan akan disajikan dalam bentuk matriks atau bagan menurut unsur-unsur yang dikaji. Adapun tujuannya adalah agar peneliti dapat menguasai data dan tidak terbenam banyaknya data.

Langkah berikutnya adalah setiap data yang menunjang komponen atau unsur-unsur tertentu yang dikaji dan yang di klarifikasi kembali, baik dengan informasi maupun melalui diskusi-diskusi dengan pembimbing dan sejawat. Dalam proses analisi, ketika tahap ini dilakukan secara simultan.

3.7 Keabsahan Data

Dalam penelitian ini uji coba keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Sator dan Komariah, 2012: 170). Dengan demikian terdapat triangulasi sumber/informasi, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Triangulasi sumber untuk menguji kreadibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber-sumber yang beragam yang masih terkait satu sama lainnya. Triangulasi teknik, untuk menguji kreabilitas data dilakukan denga cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi waktu, untuk menguji keabsahan data dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Data Penelitian

A. Profil Satuan Lembaga PAUD St. Aloysius

NSS	-
Nama PAUD	St. Aloysius
Alamat	Lidi
Desa	Lidi
Kecamatan	Rana Mese
Kabupaten	Manggarai Timur
Propinsi	Nusa Tenggara Timur
Tahun berdiri	2019
NPSN	70001028

B. Sejarah Singkat Satuan Lembaga PAUD

Sejarah PAUD St. Aloysius didirikan pada Tanggal 24 Juni tahun 2019, atas prakarsa dari orang tua murid bersama bapak Kepala Desa serta Tokoh Masyarakat setempat. Pendirian PAUD St. Aloysius dengan pertimbangan banyak anak usia Dini yg harus mendapatkan layanan pendidikan dan juga di desa Lidi kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur, belum ada lembaga PAUD, atas dasar pertimbangan tersebut maka dengan keberadaan PAUD St. Aloysius diharapkan, anak bisa mendapat layanan pendidikan serta turut menyiapkan generasi emas Indonesia pada umumnya dan Manggarai Timur secara khusus, serta menciptakan Generasi yang sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia. Pada awal berdiri, respon masyarakat baik sekali dan saat itu ada beberapa anak

yang dipercayakan kepada kami untuk di bombing. Seiring dengan berjalannya waktu, saat ini kami diamanahi untuk membimbing 35 siswa untuk siswa PAUD kelas A dan B, diasuh oleh 4 pendidik. PAUD St. Aloysius berstatus PAUD swasta: Ijin operasional lembaga dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Manggarai Timur dengan nomor ijin: 420/2176/PK/X/2019 tanggal ijin 17 Oktober 2019.

Pada awal berdiri PAUD St. Aloysius merupakan lembaga pendidikan dengan layanan kelompok bermain 3 - 6 tahun, layanan untuk peserta didik dari pukul 08.00 – 10.00 WIB dengan 4 (empat) hari masuk (Hari Senin-kamis)

C. VISI, MISI DAN TUJUAN SATUAN PAUD ST. ALOYSIUS

1. Visi

Mewujudkan Anak-Anak yang cerdas, sehat, dan ceria sesuai dengan kepribadian bangsa serta nilai-nilai moral dan agama.

2. Misi PAUD

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan prinsip melalui bermain dan bermain seraya belajar,
- 2) Mengembangkan potensi anak didik,
- 3) Melatih kemandirian Anak serta
- 4) Meningkatkan rasa tanggung jawab anak melalui kegiatan pembiasaan.

3. Tujuan Satuan PAUD

- 1) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas, berguna bagi bangsa dan Negara.
- 2) Mengembangkan kreatifitas, keterampilan anak didik dalam berkarya seni.
- 3) Menciptakan suasana sekolah yang bernuansa, sehat dan disiplin.

D. Alamat dan lokasi PAUD St. Aloysius

PAUD St. Aloysius beralamat di Lidi, desa Lidi, kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur.

E. Data Guru

Keberlangsungan proses pendidikan pada sebuah lembaga pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai komponen. Salah satunya adalah tenaga pendidik atau guru. Data tentang pendidik dan kependidikan PAUD Santo Aloysius Lidi dapat terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Data tenaga pendidik dan kependidikan

No	Nama Pendidik	JK	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Renate Muliana Jelumus, S. Pd	P	S1 Pendidikan Ekonomi	Pengelola/ Pendidik
2.	Regina Jenau, S. Pd	P	S1 Pendidikan matematika	Operator/Pendidik
3.	Maria Risna Intan	P	SMA (masih kuliah PGPAUD)	Pendidik
4.	Priska Nangus	P	SMA	Pendidik

4.2 Hasil penelitian

4.2.1 Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 4 orang guru yang di lembaga PAUD Santo Aloysius Lidi, Desa Lidi Kecamatan Ranak Mese Kabupaten Manggarai Timur yang di wawancarai mengenai Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usi Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi.

4.3 Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini di PAUD Santo Aloysius Lidi diperoleh melalui wawancara terhadap 4 orang guru pada tanggal 9-10 Juni 2022. Peneliti juga melakukan observasi secara langsung terhadap guru di sekolah untuk memperkuat data yang berkaitan dengan hasil wawancara tersebut. Peneliti menyajikan hasil wawancara dan observasi terhadap 4 orang guru.

A. Pemahaman Guru Tentang APE

APE merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan edukatif bagi anak merupakan alat main yang dapat menstimulasi perkembangan anak, alat permainan yang digunakan nyaman bagi anak, mudah didapat, dan tidak harus yang mahal. Berdasarkan hasil wawancara guru di PAUD Santo Aloysius Lidi selama proses penelitian sebagai berikut:

1. Pemahaman tentang APE

Dari data yang diperoleh mengenai pemahaman guru tentang alat permainan edukatif, guru sudah mampu memahami tentang alat permainan edukatif merupakan suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan anak yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan pada anak usia, seperti yang dikatakan oleh guru PAUD Santo Aloysius Lidi yang berinisial RMJ, RJ, MRI, PN, bahwa guru sudah memahami tentang alat permainan edukatif.

Lebih lanjut apa yang dikatakan oleh RJ “APE merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”. Hal

lain yang sama yang dikatakan oleh MRI menyatakan: “bahwa APE merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mendukung kegiatan belajar dan bermain anak usia dini.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa guru dapat menjelaskan tentang APE kepada anak-anak saat kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi diperoleh informasi bahwa guru sudah mampu memahami tentang alat permainan edukatif merupakan suatu media atau alat yang digunakan oleh guru ataupun anak dalam proses pembelajaran maupun bermain anak, serta sebagai media yang sengaja dirancang guna untuk meningkatkan perkembangan anak.

2. APE yang diberikan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi tentang APE yang diberikan dapat meningkatkan aspek perkembangan anak.

RMJ, RJ, PN, mengatakan “Ya” hal lain juga dikatakan oleh MR “Ya, dengan adanya APE dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa APE yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak, tetapi disini guru hanya memberikan APE tersebut pada saat jam istirahat.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa APE yang diberikan oleh dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dan APE tersebut tidak diberikan kepada anak-anak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, tetapi diberikan pada jam istirahat.

3. APE yang diberikan dapat membangkitkan semangat anak untuk belajar

Saat wawancara guru terkait APE yang diberikan kepada anak-anak dapat membangkitkan semangat belajar di peroleh informasi “Ya”.

Hal lain juga dikatakan oleh MR yakni: “Karena APE bisa membuat anak mudah dalam penguasaan materi pembelajaran dan mengasah daya pikir anak”.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa APE yang diberikan oleh guru dapat membangkitkan semangat anak untuk belajar, hal ini

dilihat dari semangat anak untuk bermain pada saat jam istirahat.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa APE yang diberikan oleh guru dapat membangkitkan semangat belajar anak.

4. APE yang digunakan nyaman bagi anak

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru berkaitan dengan apakah APE yang berikan nyaman bagi anak.

Menurut RMJ, RJ, PN, mengatakan “Ya”. Hal lain juga disampaikan oleh MRI yakni: “Ya, APE yang digunakan guru-guru tidak berupa benda-benda tajam atau benda-benda yang membahayakan nyawa anak”.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa APE yang digunakan oleh guru tidak berupa benda-benda tajam. Contohnya seperti: bola warna-warni, bowling, lego, dan ayunan.

Berdasarkan hasil jawaban dari guru PAUD Santo Aloysius Lidi bahwa peneliti menyimpulkan bahwa APE yang digunakan oleh guru-guru nyaman bagi anak.

5. Media atau APE yang digunakan dapat di mainkan oleh anak di luar atau di dalam ruangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi bahwa media atau APE yang digunakan oleh guru dapat dimainkan di dalam dan diluar ruangan oleh anak-anak.

RMJ, RJ,PN, MRI mengatakan “Ya”.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa APE yang berikan oleh guru dapat dimainkan diluar dan di dalam ruangan, hal ini peneliti melihat anak-anak bermain diluar ruangan dan di dalam ruangan dengan menggunakan APE.

Berdasarkan hasil jawaban dari guru PAUD Santo Aloysius Lidi peneliti menyimpulkan media atau APE yang gunakan oleh guru dapat dimainkan oleh anak-anak baik di dalam ruang maupun di luar ruangan.

6. APE atau media yang di mainkan oleh anak diluar ruangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi tentang APE atau media apa yang digunakan oleh anak di luar ruangan.

RMJ, RJ, PN mengatakan: “ayunan”. Hal lain yang dikatak oleh MRI seperti bola, tali untuk melompat, dan main Tarik.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa APE yang dimainkan oleh anak-anak di luar ruangan yaitu ayunan, bola, dan juga tali.

Berdasarkan jawaban yang dipapar oleh guru PAUD Santo Aloysius Lidi peneliti menyimpulkan bahwa alat yang di mainkan oleh anak-anak di luar ruangan seprti ayunan, tali digunakan untuk bermain lompat-lomatan dari anak-anak dan juga bolah.

7. APE atau media yang di mainkan oleh anak di dalam ruangan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi tentang APE atau media apa yang dimainkan oleh anak di dalam ruangan.

Adapun permainan yang dikatakan oleh RMJ, RJ, MRI seperti: “Mainan lego, peralatan dapur, bolwing bola warna-warni”. Hal lain yang dikatakan oleh PN merupakan “kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak anagka, papan hitung warna-warni”.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa APE yang dimainkan oleh

anak-anak di dalam ruangan yaitu seperti kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak angka, papan hitung warna-warni, Mainan lego, peralatan dapur, bolwing dan bola warna-warni.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa, APE yang di mainkan oleh anak di dalam ruangan itu cukup banyak diantaranya seperti: kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak angka, papan hitung warna-warni, Mainan lego, peralatan dapur, bolwing dan bola warna-warni.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ini, peneliti menyimpulkan bahwa pentingnya pemahaman guru tentang alat permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini agar dalam proses kegiatan berlangsung berjalan dengan baik serta proses perkembangan anak atau aspek-aspek yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara maksimal.

B. Penggunaan APE dalam Pembelajaran AUD

Penggunaan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan dari penggunaan APE adalah sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik, mempermudah proses pembelajar dikelas, dalam proses

pembelajaran dapat membuat menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak

Alat permainan edukatif dapat mendukung perkembangan anak, dalam artian bahwa anak mudah dalam memahami apa yang di sampaikan karena anak belajar dari benda nyata atau konkret. Dalam penggunaan alat permainan edukatif guru juga menstimulus perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan juga seni sehingga anak dapat mengasah kemampuannya melalui alat permainan edukatif. . Hal ini dapat dilihat dari jawaban informan sebagai berikut:

1. Penggunaan APE dalam proses pembelajaran AUD

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi diperoleh informasi bahwa penggunaan APE dalam pembelajaran itu sangat penting seperti yang dikatakan oleh responden:

RMJ, MRI, menyatakan: Penggunaan APE dalam pembelajaran AUD harus sesuai dengan kemampuan serta dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, dan APE yang digunakan tidak mudah rusak atau tahan lama, memiliki warna dan bentuk yang menarik.

Berdasarkan hasil penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 4 informan hanya 2 orang yang telah memiliki

pengetahuan tentang penggunaa APE dalam pembelajaran. Penggunaan APE dalam pembelajaran sangat penting.

2. Guru menggunakan APE pada saat kegiatan belajar mengajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi terkait penggunaan APE saat pembelajaran.

Hal ini seperti yang disampaikan oleh RMJ, MRI menyatakan “pada saat kegiatan didalam kelas guru telah menggunakan APE, karena dengan menggunakan APE kegiatan belajar mengaja dapat dilaksanakan dengan baik”. Sedangkan RJ, PN menyatakan “tidak menggunakan APE pada saat kegiatan berlangsung.

Data wawancara dapat diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa yang menggunakan APE pada saat pembelajar berlangsung hanya 2 orang guru, sedang untuk kedua orang lagi tidak menggunakan APE, mereka memberikan APE kepada anak-anak pada jam istirahat saja,

Berdasarkan hasil wawancara guru maka peneliti menyimpulkan bahwa ada guru memiliki pengetahuan tentang penggunaan APE dalam pembelajaran berlangsung sehingga guru tersebut dapat menggunakan APE pada saat pembelajaran. Ada juga guru yang belum memiliki kemampuan dalam menggunakan APE

pada saat pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dilaksanakan dengan baik.

3. APE yang digunakan saat pembelajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang anak untuk terus belajar

Informasi yang diperoleh dari guru yang berjumlah 4 orang di PAUD Santo Aloysius Lidi terkait APE yang digunakan saat pembelajaran, dalam wawancara ini ada 2 hal yang berbeda seperti yang dikatakan oleh RMJ, MRI yakni:

“APE yang digunakan oleh guru dapat memberikan motivasi dan merangsang anak untuk terus belajar.

Jawaban lain yang diberikan oleh RJ, PN yakni: “APE yang digunakan tidak sepenuhnya memberikan motivasi kepada anak, karena APE yang digunakan tidak bermacam atau APE yang digunakan APE yang sama terus”.

Data wawancara tersebut diperkuat dengan data hasil observasi yang dilakukan peneliti. Peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa guru yang menggunakan APE dalam pembelajaran tidak memberikan motivasi atau membangkitkan semangat belajar anak secara penuh.

4. Proses pembelajaran dengan menggunakan APE dapat memberikan pengalaman baru bagi anak

Saat wawancara guru terkait proses penggunaan APE dapat memberikan pengalaman baru bagi anak. Hal ini seperti yang dikatakan oleh RMJ, MRI yakni:

“Dengan menggunakan APE dalam pembelajaran tentunya dapat memberikan pengalaman baru bagi, apabila APE yang diberikan berbeda dengan APE yang dimainkan oleh anak saat jam istirahat”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, maka disimpulkan bahwa dengan menggunakan APE yang berbeda dalam proses pembelajar berlangsung dapat memberikan pengalaman baru bagi anak

5. APE yang digunakan dapat membuat anak merasa senang saat pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi bahwa APE yang digunakan membuat anak merasa senang.

Pernyataan ini juga disampaikan oleh RMJ yakni:

“Dengan menggunakan APE pada saat pembelajaran anak-anak merasa senang dan bahagia”.

Senada juga yang disampaikan oleh MRI yakni:

“anak akan mudah memahami setiap kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, maka disimpulkan bahwa dengan APE yang digunakan oleh guru memberikan anak-anak akan merasa senang.

6. APE yang digunakan oleh guru dalam mengembagakan setiap aspek perkembangan anak

Saat wawancara guru terkait APE yang digunak oleh guru dalam mengembangkan setiap aspek-aspek perkembangan anak, ada beberapa yang digunak. Hal ini seprti yang di katakana oleh RMJ, RJ, MRI, PN yakni:

“APE yang gunak itu seperti puzzle, permainan lego, kartu lambang bilangan, sempoah, kotak abjad dan kotak angka”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak guru harus menggunakan berbagaimacam alat permainan edukatif, agar setiap aspek perkembangan yang ada dalam diri anak berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru PAUD Santo Aloysius Lidi terkait penggunaan APE dalam pembelajaran AUD, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam penggunaan APE masih ada guru yang belum mampu menggunakan

APE secara penuh dalam proses pembelajar, bahkan ada guru yang tidak menggunakan APE pada saat pembelajar, sehingga proses pembelajar tidak berjalan dengan baik.

4.4. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembelajaran merupakan satu kesatuan unsur yang akhirnya membentuk suatu aktivitas manusia dalam hal mengajar dan belajar. Pembelajaran melibatkan unsur-unsur manusia yang terdiri dari guru anak-anak serta didukung oleh perangkat pembelajaran seperti buku-buku, papan tulis, audio dan video. Pembelajaran dapat didukung pula teknologi-teknologi yang semakin canggih seperti ruang kelas, perlengkapan, dan juga alat permainan edukatif (APE) bagi anak, baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan.

A. Pemahaman Guru Tentang APE

Alat permainan edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan edukatif bagi anak adalah alat main yang dapat menstimulasi pancaindra dan kecerdasan anak, yang meliputi indra penglihatan, penciuman, pengecapan, 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. Hal ini didapat dari hasil wawancara dan observasi peneliti terkait pemahaman guru tentang APE bahwa ada guru yang belum memiliki pemahaman tentang APE secara penuh, hal ini diketahui pada saat kegiatan didalam kelas atau pada saat kegiatan belajar mengajar ada guru yang tidak menggunakan APE. Hal lain juga ada guru yang sudah memiliki pemahan tentang APE dijelaskan bahwa APE adalah suatu alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan dapat digunakan menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan edukatif bagi anak merupakan alat main yang dapat menstimulasi perkembangan anak, alat permainan yang digunakan nyaman bagi anak, mudah didapat, dan tidak harus yang mahal.

Hal ini sejalan dengan yang dikatan oleh Suyadi dalam Ariyanti dkk, (2015: 6) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak.

Selanjutnya Suryadi dalam Abyadh (2021: 5) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan uisanya. Alat permain edukatif sangat menunjang dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media atau alat bantu dalam menjelaskan pemblajaran.

B. Penggunaan Alat permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran AUD

Penggunaan Alat permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran AUD yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak dan memberikan rangsangan serta kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuannya.

Tujuan dari penggunaan APE adalah memperjelaskan materi yang disampaikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dan memberikan kesenangan pada anak dalam bermain dan belajar.

Alat permainan edukatif dapat mendukung perkembangan anak, dalam artian bahwa anak mudah dalam memahami apa yang di sampaikan karena anak belajar dari benda nyata atau konkret. Dalam penggunaan alat permainan edukatif guru juga menstimulus perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik,

sosial emosional dan juga seni sehingga anak dapat mengasah kemampuannya melalui alat permainan edukatif tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Santo Aloysius Lidi yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini didapat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Santo Aloysius Lidi, bahwa penggunaan APE dalam pembelajar anak usia dini sangat penting. Hal ini dikarenakan pembelajar merupakan suatu proses komunikasi antar pelajar, pengajar, dan bahan ajar. Oleh karena itu, proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana atau media yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Tujuan dari penggunaan APE adalah memperjelaskan materi yang disampaikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dan memberikan kesenangan pada anak dalam bermain dan belajar.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Dian Rahma (2017: 10) menyatakan bahwa Penggunaan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selanjutnya Cahyani Kusuma dan Heni Listiani (2021: 11-13) menyatakan bahwa alat permainan edukatif dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan

memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Alat permainan Edukatif berguna untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenai kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Santo Aloysius Lidi, bahwa hasil wawancara bertolak belakang dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, hal ini apa yang disampaikan oleh guru tidak sesuai dengan hasil observasi, karena guru tidak menggunakan APE dalam proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan dan menasehati anak, dan pada saat pembelajaran berlangsung anak lebih memilih bermain sesuka hati.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti mengenai Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi secara umum belum dilaksanakan secara baik. Hal di ketahui pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung guru tidak 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 di berikan kepada anak-anak saat jam istirahat.

Guru di tuntutan 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 Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi yakni menggunakan dua permainan yaitu alat permainan edukatif di dalam dan di luar ruangan. Alat permainan edukatif di dalam ruangan yang digunakan sebagai media Pembelajaran Anak Usia Dini yaitu puzzle, lego, bola warna-warni, kotak alfabet, peralatan dapur, balok angka, papan hitung warna warni, dan papan angka. Sedangkan alat permainan edukatif di luar ruangan adalah ayunan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di PAUD Santo Aloysius Lidi” di atas, maka saran dari penliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala PAUD Santo Aloysius Lidi

Hendaknya selalu mengontrol, memberi motivasi dan dukungan kepada guru-guru agar dapat menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini semakin baik.

2. Bagi guru

Hendaknya senantiasa aktif dan kreatif dalam menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini. Dalam

perencanaan, lebih selektif, kreatif dan efektif sehingga anak-anak merasa senang dan memahami apa yang sudah diberikan guna bekal masa depannya.

3. Bagi peneliti sendiri

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini. Selain itu hasil analisis data dalam penelitian ini belum sempurna maka peneliti menyarankan kepada peneliti lainnya untuk mengembangkan secara lebih baik dan benar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan agar dapat menggali lebih dalam lagi hal-hal yang belum lengkap dalam tulisan ini khususnya yang terkait dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Rizki Safira 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gersik Jawa Timur. Carmedia Communication
- Al Abyadh 2021. *Penggunaan alat permainan Edukatif Sebagai media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Volume 4, No 1, Juni
- Aprida Pane dkk 2017 *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, Volume 3 No.2, Desember
- Ending Puspita 2021. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bojonegoro
- Guslinda dan Rita Kurnia 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia dini*. Surabaya. CV. Jakad Publishing.
- Margono. 2014. *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka cipta

- Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif, edisi Rervis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mukhtar Latif dkk, 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana. Kharisma Putra Utama
- Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nina Veronika. 2018. *Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini. Vol 4 No 2 Agustus.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sarah Emmanuel Haryono dkk. 2018. *Penanaman Nilai-nilai Moral di dalam Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Volume 2. Halaman 328-338.
- Sugiyono. 2012. *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung. Alfabeta
- Sukmadinata. 2012. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- 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.

Tesya Cahyani Kusuma dan Heni Listiani 2021. *Pengembangan Pembuatan APE*

bagi Anak Usia Dini. Kencana. Divisi dar Prenadamedia Groub.

Undang-undang No.20 Tahun 2003. Pasal 1 angka 14. *Tentang Pendidikan*

Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Zaini H. & Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.

Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, volume 1, No 1, Oktober.

Zuriah. 2009. *Metodologi penelitian sosial dan pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN 1

IDENTITAS RESPONDEN

1. Identitas Guru

1) Nama lengkap : Renate Muliana Jelumus

NIP : -

Jabatan : Pengelola/ Pendidik

Kualifikasi pendidikan : S1 Pendidikan Ekonomi

2) Nama lengkap : Regina Jenau

NIP : -

Jabatan : Operator/Pendidik

Kualifikasi pendidikan : S1 Pendidikan matematika

3) Nama lengkap : Maria Risna Intan

NIP : -

Jabatan : Pendidik

Kualifikasi pendidikan : SMA (masih kuliah PGPAUD)

4) Nama lengkap : Priska Nangus

NIP : -

Jabatan : Pendidik

Kualifikasi pendidikan : SMA

LAMPIRAN II

HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan	Nama Responden	Jawaban Responden	Hari/Tanggal
----	------------	----------------	-------------------	--------------

1	Apa yang dipahami oleh guru tentang APE?	RMJ	APE merupakan suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan anak yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan pada anak usia dini.	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	APE merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	APE merupakan sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mendukung kegiatan belajar dan bermain anak usia dini.	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	APE yaitu alat permainan edukatif yang dapat memperlancarkan proses pembelajaran anak usia dini.	Jumat, 10 Juni 2022

2	Apakah APE yang diberikan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, dengan adanya APE anak dapat mengembang semua aspek perkembangannya	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ya	Jumat, 10 Juni 2022
3	Apakah APE yang diberikan dapat membangkitkan semangat anak untuk belajar?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, karena APE bisa membuat anak mudah dalam penguasaan materi pembelajaran dan merangsang daya berpikir anak.	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ya	Jumat, 10 Juni 2022
4	Apakah APE yang digunakan oleh guru nyaman bagi anak?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, APE yang digunakan guru-guru tidak berupa benda-benda tajam atau benda-benda yang	Jumat, 10 Juni 2022

			membahayakan anak.	
		PN	Ya	Jumat, 10 Juni 2022
5	Apakah media atau APE yang digunakan oleh guru dapat di mainkan oleh anak di luar atau di dalam ruangan?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, contohnya bola warna-warni, anak dapat bermain dihalam sekolah maupun di dalam ruangan.	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ya	Jumat, 10 Juni 2022
6	APE atau media apa sajah yang di mainkan oleh anak diluar ruangan?	RMJ	Ayunan	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ayunan	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Bola, tali untuk melompat, dan main Tarik	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ayunan	Jumat, 10 Juni 2022
7	APE atau media apa sajah yang di mainkan oleh anak di dalam ruangan?	RMJ	Mainan lego, puzzle, balok, dan peralatan dapur	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Puzzle, permainan lego, bolwing, dan bola warna warni,	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Puzzle huruf, puzzle angka, dan bola-bola kecil	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Balok, kartu lambang bilangan, kotak alfabet,	Jumat, 10 Juni 2022

			puzzle, dan papan hitung warna warni.	
8	Bagaimana penggunaan APE dalam proses pembelajaran AUD?	RMJ	Penggunaan APE dalam pembelajaran AUD adalah harus sesuai dengan kemampuan serta dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Dalam penggunaan APE guru menyesuaikan dengan tema dan sub tema dan guru juga mengenalkan APE yang akan digunakan oleh anak. Dan mengikuti prosedur-prosedur meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut.	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Harus sesuai dengan kemampuan anak, menarik dari segi warna dan bentuk, tahan lama atau tidak mudah rusak, dan berada dilingkungan sekolah.	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Dengan adanya APE sebagai media dalam	Jumat, 10 Juni 2022

			proses pembelajaran, hal ini tentunya menjadi suatu hal yang menarik terhadap anak khususnya bagi AUD	
9	Apakah guru menggunakan APE pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung?	RMJ	Ya, pada saat kegiatan didalam kelas telah menggunakan APE	
		RJ	Tidak	
		MRI	Ya, pada saat kegiatan didalam kelas telah menggunakan APE, karena dengan menggunakan APE kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik.	
		PN	Tidak	
10	Apakah APE yang digunakan saat pembelajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang anak untuk terus belajar?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, APE yang digunakan harus bervariasi	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ya, APE yang digunakan dalam pembelajaran sangat menunjang untuk memberikan motivasi dan merangsang untuk	Jumat, 10 Juni 2022

			berekplorasi.	
11	Apakah proses pembelajaran dengan menggunakan APE tersebut dapat memberikan pengalaman baru bagi anak?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, anak akan merasa senang apabila dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media-media atau APE.	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ya	Jumat, 10 Juni 2022
12	Apakah APE yang digunakan dapat membuat anak merasan senang saat pembelajaran?	RMJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Ya	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Ya, anak akan mudah memahami setia kegiatan pembelajaran.	Jumat, 10 Juni 2022
		PN	Ya	Jumat, 10 Juni 2022
13	APE apa saja yang digunakan oleh guru dalam mengembagakan setiap aspek perkembangan anak?	RMJ	Puzzle angka, dan abjad	Kamis, 09 Juni 2022
		RJ	Puzzle, sempoah, permainan lego, dan balok susun	Kamis, 09 Juni 2022
		MRI	Puzzle, kartu lambang bilangan, kitag alphabet,	Jumat, 10 Juni 2022

			dan sempoah.	
		PN	Kotak abjad, dan kotak angka.	Jumat, 10 Juni 2022.

LAMPIRAN III

HASIL OBSERVASI

No	Item Observasi	Nama Responden dan hari/tanggal	Alternative Jawaban		Keterangan
			YA	TIDAK	
1	Guru memiliki pemahaman tentang APE	RJM (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru bisa menjelas APE kepada anak-anak.
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru bisa menjelas APE kepada anak-anak.
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru bisa menjelas APE kepada anak-anak.
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru bisa menjelas APE kepada anak-anak.
2	Memberikan APE yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak	RJM (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru hanya memberikan pada jam istirahat
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru hanya memberikan pada jam istirahat
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru hanya memberikan pada jam istirahat
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru hanya memberikan pada jam istirahat

		10 Juni 2022)			jam istirahat
3	APE yang di berikan bermacam-macam jenis	RJM (Kamis, 09 Juni 2022)		✓	Guru memberikan APE hanya beberapa jenis, karena kurangnya penyediaan APE di lembangat PAUD Santo Aloysius Lidi
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)		✓	Guru memberikan APE hanya beberapa jenis, karena kurangnya penyediaan APE di lembangat PAUD Santo Aloysius Lidi
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)		✓	Guru memberikan APE hanya beberapa jenis, karena kurangnya penyediaan APE di lembangat PAUD Santo Aloysius Lidi
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)			Guru memberikan APE hanya beberapa jenis, karena kurangnya penyediaan APE di lembangat PAUD Santo Aloysius Lidi
4	APE yang digunakan nyaman bagi anak	RJM (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru menggunakan APE yang nyaman bagi anak
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru menggunakan APE yang nyaman bagi anak
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru menggunakan APE yang nyaman bagi anak
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru menggunakan APE yang nyaman bagi anak

5	Media atau APE yang digunakan dapat dimainkan di luar dan di dalam ruangan	RJM (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Media atau APE yang digunakan dapat dimainkan di luar dan di dalam ruangan
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Media atau APE yang digunakan dapat dimainkan di luar dan di dalam ruangan
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Media atau APE yang digunakan dapat dimainkan di luar dan di dalam ruangan
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Media atau APE yang digunakan dapat dimainkan di luar dan di dalam ruangan
6	Memberikan APE yang dimainkan oleh anak di luar ruangan	RJM (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainkan diluar ruangan, seperti ayunan
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainkan diluar ruangan, seperti ayunan
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainkan diluar ruangan, seperti ayunan dan bola
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainkan diluar ruangan, seperti ayunan
7	Memberikan APE atau media yang dimainkan oleh anak di dalam ruangan	RMJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainksn oleh anak di dalam ruangan, seperti: kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak anagka, papan hitung warna-warni, Mainan

					lego, peralatan dapur, bolwing bola warna-warni.
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainksn oleh anak di dalam ruangan, seperti: kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak anangka, papan hitung warna-warni, Mainan lego, peralatan dapur, bolwing bola warna-warni.
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainksn oleh anak di dalam ruangan, seperti: kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak anangka, papan hitung warna-warni, Mainan lego, peralatan dapur, bolwing bola warna-warni.
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru memberikan APE untuk dimainksn oleh anak di dalam ruangan, seperti: kartu lambang bilangan, kotak abjad, kotak anangka, papan hitung warna-warni, Mainan lego, peralatan dapur, bolwing bola warna-warni.
8	Memiliki pengetahuan tentang penggunaan APE dalam pembelajaran	RMJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru telah memiliki pengetahuan tentang penggunaa APE dalam pembelajaran.

	AUD	RJ (Kamis, 09 Juni 2022)		✓	Guru kurang memiliki pengetahuan tentang penggunaan APE dalam pembelajaran
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru telah memiliki pengetahuan tentang penggunaan APE dalam pembelajaran.
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)		✓	Guru kurang memiliki pengetahuan tentang penggunaan APE dalam pembelajaran
9	Menggunakan APE saat pembelajaran	RMJ (Kamis, 09 Juni 2022)	✓		Guru menggunakan APE saat pembelajaran
		RJ (Kamis, 09 Juni 2022)		✓	Guru tidak menggunakan APE saat pembelajaran
		MRI (Jumat, 10 Juni 2022)	✓		Guru menggunakan APE saat pembelajaran
		PN (Jumat, 10 Juni 2022)		✓	Guru menggunakan APE saat pembelajaran

LAMPIRAN IV

FOTO HASIL PENELITIAN



Wawancara dengan Guru



Wawancara dengan Guru



wawancara dengan Guru



Wawancara dengan Guru



Kegiatan belajar mengajar



Kegiatan belajar mengajar



Kegiatan belajar mengajar

APE yang ada di dalam ruangan dan APE diluar ruangan



Kotak Angka



Kotak Abjad



Papan hitung warna-warni



Bowling



Bola warna-warni



Lego



APE masak-masakan



Ayunan



Anak-anak bermain lego



Anak-anak bermain lego dan masak-masakan



Anak sedang bermain kotak abjad

LAMPIRAN V

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN MANGGARAI TIMUR
PAUD ST. ALOYSIUS LIDI
Alamat: Lidi, Desa Lidi, Kecamatan Rana Mese- Kab Manggarai Timur

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renate Muliana Jelumus, S. Pd
Nip : -
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Wilomena Jelulu
NPM : 18315080
Program Studi : PG PAUD

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di PAUD St. Aloysius Lidi dari tanggal 9 - 10 Juni dengan judul penelitian "**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI PAUD SANTO ALOYSIUS LIDI.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lidi, 10 Juni 2022

Mengetahui
Kepala PAUD

Renate Muliana Jelumus, S. Pd

