**PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI TK PERTIWI
1 KOTA BENGKULU**

Mirta Haryani, Zahratul Qalbi

Email: mirtaharyani1@gmail.com, zahratulqalbi@unib.ac.id

Universitas Bengkulu

- Abstract** : The purpose of this study was to determine the understanding of early childhood teachers about the meaning, objectives, requirements, functions, and types of educational play tools. The research method used is descriptive quantitative with a population of 6 people and a sample of 6 people. The sampling technique used was NonProbability Sampling (Saturated Sampling). The research instrument used was a questionnaire type checklist with many questions 25. The data collection technique in this study was a questionnaire (questionnaire), while the data analysis technique used quantitative descriptive analysis. From the results of the study it can be concluded that the understanding of PAUD teachers about educational games in TK Pertiwi 1 Bengkulu City is said to be "very understanding". With details, the understanding of PAUD teachers about the meaning of APE is 83% with the information Very Understanding. For PAUD teachers' understanding of the purpose of APE is 83% with information Very Understanding, for PAUD teachers' understanding of the Function of APE is 83% with information Very Understanding, for PAUD teachers understanding of the characteristics of APE is 50% with information Very Understanding, and for understanding PAUD teachers about the Types of APE are 67% with the information Very Understanding
- Keywords** : Understanding, PAUD Teachers, Educational Games Tools.
- Abstrak** : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pemahaman Guru PAUD tentang Pengertian, Tujuan, Syarat-syarat, Fungsi, dan Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan populasi berjumlah 6 orang dan sampel 6 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah NonProbability Sampling (Sampling Jenuh). Instrumen penelitian yang digunakan adalah Kuesioner (Angket) tipe checklist dengan banyak soal 25. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Kuesioner (Angket), sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dikatakan "Sangat Paham". Dengan rincian, untuk pemahaman guru PAUD tentang Pengertian APE adalah 83% dengan keterangan Sangat Paham. Untuk pemahaman guru PAUD tentang Tujuan APE adalah 83% dengan keterangan Sangat Paham, untuk pemahaman guru PAUD tentang Fungsi APE adalah 83% dengan keterangan Sangat Paham, untuk pemahaman guru PAUD tentang ciri-ciri APE adalah 50% dengan keterangan Sangat Paham, dan untuk pemahaman guru PAUD tentang Jenis-jenis APE adalah 67% dengan keterangan Sangat Paham..
- Kata Kunci** : Pemahaman, Guru PAUD, Alat Permainan Edukatif

1. PENDAHULUAN

Kegiatan yang dilaksanakan anak dalam bentuk belajar selalu berwujud bermain, hal ini karena bermain memang merupakan jiwa anak itu sendiri (Trinova, 2012). Bermain merupakan bentuk pekerjaan bagi anak kecil, dan memberikan kontribusi kepada seluruh ranah perkembangan. Melalui bermain, merangsang indra, belajar bagaimana menggunakan

otot, mengkoordinasikan pandangan dan gerakan, meraih kontrol terhadap seluruh tubuh mereka, dan bisa mendapatkan keterampilan baru. (Papalia, 2015) dalam (Qalbi et al., 2020)

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang penting bagi anak, dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan serta dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada dirinya. Melalui bermain

anak juga dapat belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerja sama dan disiplin. Frobel menekankan pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai seorang guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan pengetahuan mereka (Diana, 2010:92-93) dalam (Fadillah, 2017)

Kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. (Rahma, 2017). Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. (Khobir, 2009)

Anak usia dini sangat membutuhkan alat untuk bermain agar dapat meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya. Alat permainan edukatif merupakan suatu sarana belajar yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, sosial emosional dan agama moral anak. Bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat memenuhi aspek kebahagiaan anak, ketika anak merasa senang pertumbuhan otak anak akan meningkat sehingga memudahkan anak dalam melakukan beberapa kegiatan dalam pembelajaran, oleh sebab itu Alat permainan edukatif tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

Alat permainan merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain. (Qalbi et al., 2020). Alat Permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat Permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. (Fadillah, 2017)

Pada dasarnya Guru sangat berperan penting dalam proses kegiatan bermain anak karena Guru sebagai pendidik memiliki peran yaitu melatih, mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi. (Villela, 2013)

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. (UU No. 14 Tahun 2005) dalam (Vitaria & Heru, 2016)

Guru berperan sebagai mediator, dimana guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau Alat Permainan Edukatif, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar-mengajar. (Darmadi, 2015)

Karena Guru PAUD sangat berperan penting dalam kegiatan bermain anak usia dini, maka dari itu hendaknya guru PAUD memiliki pemahaman yang baik tentang Alat Permainan Edukatif yang akan digunakan oleh Anak usia dini, karena Alat Permainan Edukatif selain untuk kebutuhan bermain anak, juga sebagai sarana belajar anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan Alat permainan edukatif anak dapat belajar sambil bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Pemahaman adalah perbuatan seseorang dalam mengerti atau memahami sesuatu yang telah diketahui sebelumnya. Selain itu juga pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dilihat dari kemampuan seseorang apabila telah mampu memberikan penjelasan secara rinci dengan menggunakan kata katanya sendiri. (Nursalam, 2016 & Fallis, 2013)

Pemahaman guru merupakan satu kesatuan antara proses, perbuatan serta cara memahami guru dalam menyampaikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (Cindy, 2015)

Berdasarkan pengertian diatas maka pemahaman yang harus dimiliki oleh Guru PAUD adalah pemahaman dasar mengenai Alat Permainan Edukatif, yakni Pengertian Alat Permainan Edukatif, Tujuan Alat Permainan Edukatif, Fungsi Alat Permainan Edukatif, Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif dan Jenis Alat Permainan Edukatif.

Menurut (Villela, 2013) Alat Permainan Edukatif adalah segala bentuk alat permainan yang dirancang sebagai sarana atau alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan bernilai pendidikan di dalamnya. Alat permainan digunakan pada saat bermain dan secara tidak sadar anak akan mendapatkan nilai pengetahuan dan pemahaman serta pengalaman belajar secara nyata.

Sedangkan menurut (Santoso, 2019) Alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang

dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Soetjiningsih (1995) dalam (Aprilia, 2016) mengatakan bahwa “Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial”.

Tujuan APE adalah alat bantu untuk memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi, merangsang anak untuk bereksplorasi, dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan memberikan kesenangan. Ardy dan Barnawi (2012: 151) dalam (Villela, 2013).

Menurut (Zaman, 2010) Alat permainan edukatif yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut antara lain dapat Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Adapun Ciri-ciri Atau Kriteria Alat Permainan yang baik dan memiliki nilai edukatif antara lain: Sesuai dengan usia anak, Membantu merangsang tumbuh kembang anak, Menarik dan bervariasi. Memiliki banyak kegunaan, Aman digunakan, Bentuk sederhana, dan dapat Melibatkan aktivitas anak. (Fadillah, 2017)

Jenis-jenis Alat permainan edukatif menurut para ahli sebagai berikut: Alat Permainan Edukatif Peabody yaitu boneka tangan, Alat Permainan Edukatif ciptaan Montessori yaitu Puzzle berbentuk geometri, Alat Permainan Edukatif Balok Cruissenaire, Alat Permainan Edukatif Ciptaan Froebel yang dikenal dengan balok Blokdoss. (Yasbiati & Gandana, 2018)

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu?

Sub masalah penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana Pemahaman Guru PAUD tentang Pengertian Alat Permainan Edukatif?
- Bagaimana Pemahaman Guru PAUD tentang Tujuan Alat Permainan Edukatif?
- Bagaimana Pemahaman Guru PAUD tentang Fungsi Alat Permainan Edukatif?
- Bagaimana Pemahaman Guru PAUD tentang Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif?
- Bagaimana Pemahaman Guru PAUD tentang Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif?

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui tingkat pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Arikunto (2000:310) dalam (Cindy, 2015) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Penelitian ini akan mendeskripsikan pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu variable yaitu pemahaman guru tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. Dalam variable ini terdapat indikator seperti pemahaman guru tentang Pengertian, Tujuan, Fungsi, Ciri-ciri dan Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE).

Sugiyono (2001: 55) dalam (Susilana, 2015) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu yang berjumlah 6 orang guru.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* (Sampling Jenuh). Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2013). Pengumpulan data menggunakan Kuesioner (Angket) dengan Instrumen Penilaian menggunakan Skala Likert dalam bentuk checklist yang terdiri dari rentang lima skor. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus Presentase dan Rata-rata dengan pengolahan data menggunakan excel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pemahaman guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Pemahaman Guru PAUD tentang Pengertian Alat Permainan Edukatif.

Tingkat Pemahaman	Skor	Pengertian APE	Presentase
Sangat Paham	21-25	5	83%
Paham	16-20	1	17%
Cukup Paham	11-15	0	0
Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman Guru PAUD tentang Pengertian Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori Sangat Paham berjumlah 83% yaitu 5 responden. Kategori Paham berjumlah 17% yaitu 1 responden. Kategori Cukup Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Kurang Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Tidak Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Berdasarkan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa Pemahaman Guru PAUD tentang Pengertian Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman guru sebesar 83% masuk ke dalam kategori sangat paham, dan 17% masuk kategori paham.

Tabel 2. Pemahaman Guru PAUD tentang Tujuan Alat Permainan Edukatif.

Tingkat Pemahaman	Skor	Tujuan APE	Presentase
Sangat Paham	21-25	5	83%
Paham	16-20	1	17%
Cukup Paham	11-15	0	0
Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman Guru PAUD tentang Tujuan Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori Sangat Paham berjumlah 83% yaitu 5 responden. Kategori Paham berjumlah 17% yaitu 1 responden. Kategori Cukup Paham berjumlah 0% yaitu 0

responden. Kategori Kurang Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Tidak Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Berdasarkan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa Pemahaman Guru PAUD tentang Tujuan Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman guru sebesar 83% masuk ke dalam kategori sangat paham, dan 17% masuk kategori paham.

Tabel 3. Pemahaman Guru PAUD tentang Fungsi Alat Permainan Edukatif.

Tingkat Pemahaman	Skor	Fungsi APE	Presentase
Sangat Paham	21-25	5	83%
Paham	16-20	1	17%
Cukup Paham	11-15	0	0
Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman Guru PAUD tentang Fungsi Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari pengolahan data dimasukkan dalam 5 kategori. Kategori Sangat Paham berjumlah 83% yaitu 5 responden. Kategori Paham berjumlah 17% yaitu 1 responden. Kategori Cukup Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Kurang Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Tidak Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Berdasarkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa Pemahaman Guru PAUD tentang Fungsi Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman guru sebesar 83% masuk ke dalam kategori sangat paham, dan 17% masuk kategori paham.

Tabel 4. Pemahaman Guru PAUD tentang Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.

Tingkat Pemahaman	Skor	Ciri-ciri APE	Presentase
Sangat Paham	21-25	3	50%
Paham	16-20	3	50%
Cukup Paham	11-15	0	0

Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman Guru PAUD tentang Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari pengolahan data dimasukan dalam 5 kategori. Kategori Sangat Paham berjumlah 50% yaitu 3 responden. Kategori Paham berjumlah 50% yaitu 3 responden. Kategori Cukup Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Kurang Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Tidak Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Berdasarkan pada Tabel 4 menunjukan bahwa Pemahaman Guru PAUD tentang Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman guru sebesar 50% masuk ke dalam kategori sangat paham, dan 50% masuk kategori paham.

Tabel 5. Pemahaman Guru PAUD tentang Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif.

Tingkat Pemahaman	Skor	Ciri-ciri APE	Presentase
Sangat Paham	21-25	4	67%
Paham	16-20	2	33%
Cukup Paham	11-15	0	0
Kurang Paham	6-10	0	0
Tidak Paham	0-5	0	0

Pemahaman Guru PAUD tentang Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu dari pengolahan data dimasukan dalam 5 kategori. Kategori Sangat Paham berjumlah 67% yaitu 4 responden. Kategori Paham berjumlah 33% yaitu 2 responden. Kategori Cukup Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Kurang Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden. Kategori Tidak Paham berjumlah 0% yaitu 0 responden.

Berdasarkan pada Tabel 5 menunjukan bahwa Pemahaman Guru PAUD tentang Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu, tingkat pemahaman guru sebesar 67% masuk ke dalam kategori sangat paham, dan 33% masuk kategori paham.

b. Pembahasan

Alat Permainan Edukatif tidak dapat dipisahkan dari anak. APE (Alat Peraga Edukatif) merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. (Sulastri et al., 2017). Dengan bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif Anak dapat mencapai tujuan dari APE sendiri. Tujuan Alat Permainan Edukatif yaitu untuk memudahkan anak belajar, melatih konsentrasi anak, sebagai media kreativitas dan imajinasi anak, menghilangkan kejenuhan anak, menambah ingatan anak, dan sebagai bahan percobaan anak. (Fadlillah, 2019). Fungsi Alat Permainan Edukatif dapat membuat materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik. Semakin kecil anak, semakin anak memerlukan visualisasi/konkret (alat permainan) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan dan didengarnya. Dapat mengarahkan perhatian anak (membantu anak untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran) dan Dapat membantu anak mendapatkan pengertian yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. (Rahmawati, 2014).

Ciri-ciri dari alat permainan edukatif adalah alat permainan tidak berbahaya dan ditujukan untuk anak usia dini, alat permainan dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, serta untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. (Sukaryasih et al., 2016). Ada banyak jenis Alat permainan edukatif yang bisa guru berikan kepada anak usia dini antara lain APE ciptaan Montessori, APE Peabody, Balok Cuisenaire, APE ciptaan Froebel dan Puzzle Besar. (AH, 2018)

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan peneliti menyimpulkan bahwa Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu masuk ke dalam kategori Sangat Paham, terlihat dari hasil penelitian menunjukan bahwa pemahaman guru PAUD tentang Pengertian APE sangat paham (83%) yaitu 5 responden, Pemahaman guru PAUD tentang Tujuan APE juga sangat paham (83%) yaitu 5 responden. Pemahaman guru PAUD tentang Fungsi APE sangat paham (83%) yaitu 5 responden, Pemahaman guru PAUD tentang Ciri-ciri APE sama rata sangat paham dan paham (50%) yaitu 3 responden dan Pemahaman guru PAUD tentang Jenis-jenis APE juga sangat paham (67%) yaitu 4 responden.

b. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyarankan kepada Guru PAUD untuk dapat meningkatkan Pemahaman tentang Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini dengan cara mempelajari tentang Alat Permainan edukatif melalui buku, internet, atau pun pelatihan. Peneliti mengharapkan agar Guru PAUD menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai bahan ajar disaat proses pembelajaran berlangsung.

c. Ucapan Terimakasih

Terimakasih peneliti ucapkan kepada ibu Zahratul Qalbi, M.Pd selaku Dosen Pengampu mata kuliah Bermain dan Permainan serta selaku Dosen Pembimbing dalam pembuatan Mini Research Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. Dan peneliti juga berterimakasih kepada para Guru PAUD di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu yang telah membantu dalam proses pembuatan Mini Research ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- AH, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125–138.
- Aprilia, K. (2016). *the Use of Educational Game (Ape) in Developing the Ability of Acquainting Size Toward 4-5 Year Old Kids in Tk Hip Hop Bandar Lampung*.
- Cindy, G. (2015). PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG APE DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(November), 1689–1699.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Pendidikan*, 13, 163–164.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Kencana.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Nursalam, 2016, metode penelitian, & Fallis, A. . (2013). PEMAHAMAN GURU TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R., Hidayati, I., & Daryat, M. (2020). *Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di tk negeri 1 padang baru*. 4(2), 287–294.
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(10), 212143.
- Rahmawati, A. (2014). *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. 3(1), 11.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA,cv.
- Sukaryasih, K. D., Ganing, N. N., & Putra, M. (2016). *PENERAPAN MODEL PAKEM BERBANTUAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PLASTISIN UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK*. 4(1).
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). *Ibm Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung*. 7(2), 84–91. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Susilana, R. (2015). Modul Populasi dan Sampel. *Modul Praktikum*, 3–4.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Villela, lucia maria aversa. (2013). PENGETAHUAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM PEMBELAJARAN. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Vitaria, A., & Heru, S. (2016). *GAMBARAN TINGKAT PENGETAHUAN GURU TAMAN KANAK-KANAK TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF DESCRIPTION*. 9(2), 6.
- Yasbiati, & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.
- Zaman, B. (2010). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.