

## Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Friska Nur Fatimah<sup>1\*</sup>, Hilyatul Ulya Najwa Afifah<sup>2</sup>, Rizky Auliani<sup>3</sup>, Sekar Ayu Larasati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sumatera Utara, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received December 27, 2022

Accepted May 10, 2023

Available online June 24, 2023

#### Kata Kunci:

Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini

#### Keywords:

Educational Game Tools, Early Childhood



This is an open access article under the

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas Islam

Negeri Raden Fatah Palembang

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat alat permainan edukatif, dan membantu meningkatkan perkembangan anak sekaligus memudahkan guru dalam memberikan stimulus pada anak usia dini. Hal ini didasarkan pada dengan penggunaan alat permainan edukatif yang tepat, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan efektif bagi anak-anak usia dini. Dengan penggunaan alat permainan edukatif ini, seorang guru akan lebih mudah dalam mengajarkan materi pembelajaran anak usia dini. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini disebut sebagai pendekatan kepustakaan (*library research*). Studi pustaka atau literatur dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat bahan-bahan penelitian, serta mengolah data tersebut. Berdasarkan hal tersebut, temuan penelitian ini adalah alat permainan edukatif menjadi sumber dan media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak usia dini. Mereka mendorong perkembangan kognitif, sosial emosional, dan motorik anak-anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

### ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the benefits of educational game tools, and to help improve children's development while at the same time making it easier for teachers to provide stimulus to early childhood. This is based on the use of appropriate educational game tools, can help create a positive and effective learning environment for young children. By using this educational game tool, it will be easier for a teacher to teach early childhood learning material. The methodology used in this study is referred to as the library research approach. Literature or literature study can be understood as a series of activities related to library data collection methods, reading and recording research materials, and processing the data. Based on this, the findings of this study are that educational game tools are useful learning resources and media for early childhood. They encourage children's cognitive, social emotional and motor development through fun and interactive learning experiences.

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [21204032005@student.uin-suka.ac.id](mailto:21204032005@student.uin-suka.ac.id)

## **Pendahuluan**

Menurut bahasa, bermain adalah suatu tindakan apakah itu dilakukan langsung oleh anak atau tidak, atau tindakan yang dihasilkan dari interaksi baik dengan orang maupun benda-benda di sekitarnya. Tindakan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak dengan gembira, sukarela, dengan banyak imajinasi, dan dengan memanfaatkan seluruh anggota tubuh dan panca inderanya. Selanjutnya, menurut buku bermain dan permainan anak usia dini oleh Khadijah dan Armanila dalam teori psikoanalitik Sigmund Freud, bermain identik dengan fantasias atau lamunan. Freud berpendapat bahwa bermain sangat penting bagi pertumbuhan emosional anak-anak dan dapat membantu mereka memecahkan masalah. Selain itu, Piaget berpendapat bahwa bermain adalah hobi yang menyenangkan bagi orang-orang dan biasanya sering dilakukan. Kemudian, menurut Vygotsky, bermain secara langsung berkontribusi pada pertumbuhan kognitif anak (Khadijah & Armanila, 2017).

Dan Bermain adalah sesuatu yang dilakukan anak-anak secara sukarela, bebas dari tekanan dan tuntutan dari luar, dan anak-anak suka melakukannya sekaligus baik untuk tahap perkembangan mereka. Dari masa kanak-kanak hingga usia tua, bermain merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Perilaku bermain pada awalnya dianggap tidak efektif, tetapi seiring berjalannya waktu, kegiatan bermain mulai digunakan dalam penciptaan pengukuran, penggunaan bermain sebagai stimulasi dalam belajar, dan pengembangan pengukuran.

Ada banyak guru saat ini yang sulit memahami pentingnya seorang anak, sehingga pelajaran yang diberikan kepada anak tidak dapat dijelaskan dengan baik. Sebaliknya, media dan rangkuman merupakan alat pengajaran yang penting dengan fokus khusus pada penyampaian informasi yang relevan. Guru dapat memaksimalkan semua aspek perkembangan anak dengan media dan rangkuman yang dapat dimainkan. Selain itu, guru juga dapat membantu siswa ketika menggunakan bahasa yang lugas dari materi pelajaran. Oleh karena itu, rumusan masalah dari artikel ini yaitu apa manfaat alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran bagi anak usia dini? dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat alat permainan edukatif, dan membantu meningkatkan

perkembangan anak sekaligus memudahkan guru dalam memberikan stimulus pada anak usia dini.

### **Tinjauan Pustaka**

Alat untuk permainan edukatif adalah alat yang dibuat untuk khusus berupa media untuk membantu dalam melatih dan dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak, diubah sesuai dengan usia dan tingkat tumbuh kembangnya. Alat permainan adalah semua media yang digunakan untuk memuaskan naluri bermain anak. (Winata et al., 2019) Menurut Nurlaili dalam artikelnya, alat permainan edukatif adalah media berbasis sistem, yang berarti pada dasarnya merupakan proses yang teratur dan sinergi yang menggabungkan berbagai komponen yang berbeda seperti materi kegiatan, proses didaktik, dan pengelompokan anak. Sehingga alat permainan edukatif adalah permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan. (Nurlaili, 2018)

Pendapat lain, berpikir bahwa game edukasi mencakup semua jenis permainan yang dibuat untuk memberikan kesempatan belajar atau instruksional kepada pemainnya, termasuk game-game kuno dan menjengkelkan dengan konten yang mendidik dan instruktif. Menurut konsep ini, permainan yang dibuat untuk memberikan pengetahuan atau mendorong perilaku tertentu, seperti menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama timbal balik, dikategorikan sebagai game edukatif karena game-game tersebut menawarkan kesempatan belajar yang menarik dan efektif (Purnama & Suryani, 2015).

Sehingga dapat disimpulkan, apa pun yang dapat digunakan sebagai media atau yang dirancang untuk dimainkan termasuk dalam definisi "peralatan bermain edukatif." dengan cara yang memiliki nilai edukatif dan dapat menstimulasi otak untuk tumbuh di semua bidang kemampuannya. (Shunhaji & Fadiyah, 2020)

Media, yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "perantara" atau "medium", adalah sumber dari kata Latin media. Ada beberapa batasan yang berlaku untuk media. Dan Associations mendefinisikan media sebagai kumpulan platform dan bentuk yang digunakan orang untuk menyebarkan pesan atau informasi. Teknologi dan Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Amerika (AECT). Heinich

Susilana dan Riyana mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi. Gagné lebih lanjut berpendapat bahwa "media" mengacu pada setiap elemen dalam lingkungan belajar yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar (Kurniasih, 2018).

Dari berbagai definisi yang diberikan, uraian di atas, dapat dilihat bahwa istilah "media pembelajaran" mengacu pada perantara yang digunakan oleh pendidik dan guru untuk berbagi informasi dengan siswa sehingga mereka akan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan (Nugraheni & Wonosari, 2018). Selain itu, dapat dikatakan bahwa media pendidikan dapat membantu siswa menerima instruksi yang mereka terima dari instruktur atau guru (Arif & Shofiyah, 2020).

Sumber belajar adalah sumber informasi yang dapat dipahami dengan berbagai cara, misalnya dengan melihatnya secara luas atau sempit. Karena cakupannya yang terbatas, maka sumber belajar hanya dapat berupa buku atau bahan cetak lainnya seperti majalah, buletin, dan sejenisnya. Dan kesemuanya dapat dianggap sebagai instrumen pengajaran yang hanya memberikan informasi yang tidak dapat dilihat atau didengar (visual). Perangkat keras, radio, dan televisi adalah beberapa contohnya (Nurlaili, 2018).

Sri Winami mendefinisikan sumber belajar sebagai sumber-sumber yang baik secara langsung maupun tidak langsung dapat dimanfaatkan untuk memajukan belajar mengajar. Kesimpulannya adalah bahwa sumber belajar adalah orang, benda, peristiwa, lokasi, dan pendekatan yang menumbuhkan keadaan yang memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Z. Hayati, 2019).

Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif seperti sebagai berikut:

1. Alat Permainan Edukatif setatak angka, Melompoti kotak-kotak yang berisi angka-angka adalah objek dari permainan angka instruktif, yang bisa membantu anak-anak mengembangkan kemampuan penalaran simbolis mereka. Alat permainan yang digunakan guru terbuat dari komponen-komponen yang aman bagi anak-anak. Spanduk bekas atau potongan kain, kain flanel, gunting, dan lem adalah beberapa perlengkapan yang dibutuhkan. Permainan Setatak telah disempurnakan agar lebih menarik dan menyenangkan, dan aktivitas permainan dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan (Wardani & Suryana, 2021).

2. Alat Permainan Edukatif Balok, Penggunaan alat permainan balok dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik, daya cipta, kreativitas, fokus, pengetahuan tentang berbagai warna, dan pemahaman tentang bentuk geometris (Rakhmawati, 2022).
3. Alat Permainan Edukatif Puzzle, Soemiarti Patmonodewo menegaskan bahwa kata puzzle dapat dibaca sebagai pembongkaran. Jigsaw menunjukkan teka-teki, menurut kamus Inggris-Indonesia. Menurut Dina Indriana, teka-teki adalah permainan di mana potongan-potongan kecil disatukan untuk membentuk sebuah gambar atau potongan teks. Seperti yang dicatat Indriana, teka-teki memiliki manfaat menggunakan berbagai warna untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar dan meningkatkan kapasitas mereka untuk belajar. AR. Radja mengklaim bahwa teka-teki dapat membantu murid mengembangkan kreativitas dan sikap mereka terhadap kegiatan langsung. Dengan meminta murid menyatukan kembali komponen-komponen model, puzzle dapat mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir dan berpikir ke depan (Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, 2017).
4. Alat Permainan Edukatif Bak Pasir, Bermain di bak pasir memiliki keuntungan karena membantu menumbuhkan imajinasi dan daya cipta anak-anak. Selain itu, hal ini dapat mengembangkan kemampuan motorik anak dan membuat mereka lebih tanggap terhadap lingkungannya (Khadijah & Armanila, 2017).
5. Alat Permainan Edukatif congklak, Tujuan dari alat permainan congklak adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir tajam, mentalitas berdagang, dan kapasitas penalaran anak (Khadijah & Armanila, 2017).
6. Alat Permainan Edukatif Plastisin, Karena kelembutannya, klasifikasi pembelajaran, dan menumbuhkan imajinasi, plastisin dapat digunakan untuk membentuk berbagai bentuk, termasuk hewan, tumbuhan, dan objek lainnya (Khadijah & Armanila, 2017).

Pendidik dan orang tua harus mempertimbangkan kualitas peralatan yang baik ketika memilih bahan dan peralatan bermain dan belajar serta peralatan untuk kegiatan kreatif anak-anak. Yaitu:

1. Desain yang lugas. Grafik yang sederhana harus digunakan sebagai instrumen untuk kegiatan kreatif anak-anak (Hijriati, 2017).
2. Multifungsi (serbaguna), pengetahuan yang diberikan harus dapat digunakan oleh anak dan cocok untuk anak pasangan atau orang dewasa.
3. Menarik. Pilih mainan dan permainan yang akan memungkinkan dan menginspirasi anak-anak untuk terlibat dalam beragam aktivitas tanpa perlu petunjuk rinci atau petunjuk panjang tentang cara menggunakannya (Guslinda & Kurnia, 2018).
4. Anak-anak akan lebih mudah memegang instrumen kreativitas yang besar dan tinggi.
5. Peralatan yang mahal sering kali tahan lama, tetapi tidak semua peralatan mahal.
6. Ukuran peralatan yang digunakan tergantung pada kebutuhan dan kuantitas peralatan yang dibutuhkan oleh anak.
7. Aman, artinya tidak diproduksi dengan sesuatu yang berbahaya bagi anak-anak atau dalam bentuk yang tidak aman.
8. Mendorong anak-anak untuk bermain satu sama lain. Alat-alat diperlukan untuk mempromosikan kegiatan kooperatif untuk mendorong anak-anak bermain bersama.
9. Perluas imajinasi Anda. Peralatan bermain yang mudah dimodifikasi sangat ideal untuk menumbuhkan kreativitas karena memungkinkan anak-anak bereksperimen dengan menggunakan imajinasi mereka sendiri.
10. Bahan-bahan yang murah dan mudah diakses, dan orang tua atau guru yang Anak-anak lebih menyukai peralatan bermain yang dibeli di toko, karena kreativitas lebih berharga daripada barang yang sudah dibuat sebelumnya.

Menurut Suryadi, kelebihan alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Latihan motorik halus, seperti mengambil mainan, mengetik, memegang benda dengan lima jari, dan lain-lain, membutuhkan stimulasi motorik, dan anak-anak menerima stimulasi motorik kasar ketika mereka bergerak, melempar, mengangkat, dan kegiatan lain dengan mainannya (Lisa et al., 2020).
2. Permainan instruksional ini memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi kemampuan mereka, terutama kemampuan mereka untuk berkonsentrasi. Ketika

menyusun puzzle, kami menyarankan anak-anak untuk fokus pada gambar atau bentuk di depan mereka daripada bergerak atau terlibat dalam aktivitas fisik lainnya sehingga kemampuan mereka untuk fokus dapat lebih berkembang. Tanpa fokus, hasilnya tidak akan sesuai harapan (Nurlaili, 2018).

3. Anak akan mampu memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimasukkan ke dalam benda yang lebih besar, yang akan membantu mereka mengembangkan pengertian sebab dan akibat. Namun, objek yang lebih besar tidak dapat dikandung oleh objek yang lebih kecil. Hal ini menunjukkan pemahaman yang sangat baik mengenai hubungan sebab-akibat.
4. Pelatihan bahasa dan intuisi; permainan instruksional bekerja paling baik apabila diikuti dengan narasi. Selain itu, anak akan mendapatkan keuntungan dari hal ini dengan mengembangkan kemampuan bahasa mereka dan memperluas perspektif mereka.
5. Anak-anak mungkin akan memperoleh pengetahuan tentang berbagai warna dan bentuk dengan diperkenalkan pada warna dan bentuk melalui mainan edukatif. Ada benda-benda yang berbentuk bulat, persegi, atau memiliki warna yang bervariasi, termasuk biru, merah, dan hijau (Ningsih, 2018).

Berikut ini adalah beberapa tujuan dari alat permainan edukatif:

1. Membangun suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak (Marisca & Dharmayana, 2019).
2. Dorongan untuk membentuk perilaku dan mengembangkan keterampilan dasar akan membantu anak
3. mendapatkan lebih banyak mendapatkan keyakinan diri dan menumbuhkan citra diri yang positif (Dimiyati, 2011).
4. Give children the opportunity to have fun with their peers (S. N. Hayati & Putro, 2021).
5. Berbagai komponen perkembangan anak usia dini terbentuk, termasuk aspek kognitif, fisik-motorik, moral, agama, sosio-emosional, linguistik, dan estetika (Purnawati et al., 2022).

Anak-anak juga memiliki kebutuhan yang sangat strategis untuk mainan edukatif, karena mainan tersebut mencakup informasi yang sangat penting bagi pendidikan mereka, seperti:

1. Dapat membantu anak untuk fokus; semakin muda usia anak, semakin pendek rentang perhatiannya. Pada kenyataannya, bahkan orang dewasa pun memiliki kemampuan yang relatif terbatas (Nurlaili, 2018).
2. Mengajar lebih cepat, karena waktu pelajaran sering kali sangat terbatas. Audiens mungkin tidak akan mengerti jika pelajaran hanya disampaikan secara verbal, terutama jika terlalu lama.
3. Mampu menyiasati masalah waktu yang habis dan masa lalu yang tidak pernah kembali.
4. Penyampaian berita sering terhambat oleh masalah keterbatasan ruang yang disebabkan oleh pembagian wilayah.
5. Memiliki kemampuan untuk menyiasati keterbatasan kemampuan pemahaman bahasa yang dimiliki anak-anak.
6. Karena gambar dapat membangkitkan emosi yang kuat pada manusia, maka gambar lebih berhasil daripada kata-kata saja untuk menyampaikan berita.
7. Alat bantu pengajaran dapat meningkatkan pemahaman dan membantu siswa belajar lebih banyak.
8. Proses belajar dan daya ingat siswa akan ditingkatkan dengan menggunakan berbagai media yang berhubungan dengan panca indera untuk menyajikan suatu topik atau masalah.
9. Karena pendidikan dilakukan melalui pengamatan, maka perlu dibuat lebih menarik bagi siswa untuk belajar. Hal ini akan merevitalisasi murid, menambah lingkungan belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar jika disajikan dengan cara yang berbeda.

## **Method**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini disebut sebagai pendekatan kepustakaan (library research). Studi pustaka atau literatur dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka,



membaca dan mencatat bahan-bahan penelitian, serta mengolah data tersebut. Dan dijelaskan bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Geoffrey dan Airasian mengemukakan bahwa tujuan utama kajian pustaka adalah untuk menentukan apa yang telah dilakukan orang yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Dengan mengkaji penelitian sebelumnya, dapat memberikan alasan untuk hipotesis penelitian, sekaligus menjadi indikasi pembenaran pentingnya penelitian yang akan dilakukan. Lebih lanjut Anderson mengemukakan bahwa kajian pustaka dimaksudkan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian.

Dalam penelitian studi pustaka setidaknya ada empat ciri utama yang penulis perlu perhatikan diantaranya: Pertama, bahwa penulis atau peneliti berhadapan langsung dengan teks (nash) atau data angka, bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan. Kedua, data pustaka bersifat “siap pakai” artinya peneliti tidak terjun langsung kelapangan karena peneliti berhadapan langsung dengan sumber data yang ada di perpustakaan. Ketiga, bahwa data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh bahan atau data dari tangan kedua dan bukan data orisinil dari data pertama di lapangan. Keempat, bahwa kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh runtuhan dan waktu. Berdasarkan dengan hal tersebut diatas, maka pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menelaah dan/atau mengeksplorasi beberapa Jurnal, buku, dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data dan atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

### Hasil dan Pembahasan

Dari kajian yang sudah dilakukan didapatkan hasil jenis-jenis alat permainan edukatif serta manfaatnya dalam mengembangkan perkembangan anak yang diantaranya disajikan dalam table sebagai berikut:

No	Jenis-Jenis Permainan Edukatif	Manfaat Permainan Edukatif
----	--------------------------------	----------------------------

1	Alat Permainan tata Angka	Permainan ini dapat mengembangkan kognitif anak selain itu, dapat merangsang minat anak terhadap angka dan agar anak dapat mengidentifikasi lambang-lambang angka.
2.	Alat Permainan balok	Permainan ini dapat mengembangkan kognitif anak. Kemudian juga dapat merangsang kemampuan anak untuk mengenali struktur bentuk, ukuran, dan mencari berdasarkan ukuran.
3.	Alat permainan menempel huruf dan suku kata yang hilang	Permainan ini mengembangkan bahasa anak. Selain itu permainan ini bertujuan untuk merangsang kepekaan struktur huruf dan kata serta kemampuan dalam mengenali untuk huruf.
4.	Alat permainan pecah piring	Permainan ini mengembangkan motorik kasar anak. Kemudian permainan pecah piring juga bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam ketepatan melempar dan kecepatan berlari.
5.	Alat permainan jahit julur	Permainan ini mengembangkan motoric halus dan bertujuan untuk merangsang kecekatan dan kelenturan gerak, otorik halus anak.
6.	Alat Permainan mengkolase	Permainan ini untuk mengembangkan seni. Selain itu, permainan mengkolase bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menciptakan segala sesuatu dengan menggunakan media.

## Kesimpulan

Dari hasil pemaparan diatas didapatkan kesimpulan bahwasanya alat permainan edukatif bermanfaat untuk anak sebagai alat yang membantu perkembangan anak diantaranya alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan perkembangan anak yaitu:

1. Alat Permainan tata Angka, bahwa permainan ini dapat mengembangkan kognitif anak selain itu, dapat merangsang minat anak terhadap angka dan agar anak dapat mengidentifikasi lambang-lambang angka.
2. Alat Permainan balok, bahwa permainan ini dapat mengembangkan kognitif anak. Kemudian juga dapat merangsang kemampuan anak untuk mengenali struktur bentuk, ukuran, dan mencari berdasarkan ukuran.
3. Alat permainan menempel huruf dan suku kata yang hilang, bahwa permainan ini mengembangkan bahasa anak. Selain itu permainan ini bertujuan untuk merangsang kepekaan struktur huruf dan kata serta kemampuan dalam mengenali untuk huruf.
4. Alat permainan pecah piring, bahwa permainan ini mengembangkan motorik kasar anak. Kemudian permainan pecah piring juga bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam ketepatan melempar dan kecepatan berlari
5. Alat permainan jahit julur, bahwa Permainan ini mengembangkan motoric halus dan bertujuan untuk merangsang kecekatan dan kelenturan gerak, otorik halus anak.
6. Alat Permainan mengkolase, bahwa Permainan ini untuk mengembangkan seni. Selain itu, permainan mengkolase bertujuan untuk merangsang kemampuan anak dalam menciptakan segala sesuatu dengan menggunakan media.

Jadi alat permainan edukatif menjadi sumber dan media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak usia dini. Mereka mendorong perkembangan kognitif, sosial emosional, dan motoric anak-anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan alat permainan edukatif yang tepat dan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan efektif bagi anak-anak usia dini.

## Daftar Pustaka

- Arif, M., & Shofiyah, L. (2020). Penggunaan “ape magic straws” dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini. *Motoric*, 4(2), 200–206. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/paudmotoric/article/download/1268/839>
- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I. N. S. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dimiyati, J. (2011). Pengembangan Alat Permainan Edukatif ( Ape ) Jenis Balok Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. *Khazanah Pendidikan*, 3(2), 1–18.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*. j
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 54. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>
- Hayati, Z. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreatifitas Aud. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3457>
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini [The Role and Benefits of APE To Support Early Childhood Creativity]. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Issue 1, pp. 12–13). Perdana Publishing.
- Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 119–125. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi ( APE ) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun Educational Game Equipment Promotes Fine Motoric Development in Children 4-6 Years. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125–132.
- Marisca, E., & Dharmayana, I. W. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika. *Triadik*, 18(1), 16–24.
- Ningsih, T. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik” Untuk Anak Usia Dini. In *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak ....*
- Nugraheni, N. R., & Wonosari, K. (2018). PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF ( APE ) “ MAZE OF BUSY CITY .” *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 26–38.
- Nurlaili, N. (2018). Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 229.

<https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>

- Purnama, F., & Suryani, N. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia ... Faundra Purnama, Sunardi, dan Nunuk Suryani 29. *Teknodika*, 13(2), 29–36.
- Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 102–112.
- Rakhmawati. (2022). Alat Permainan Edukatif ( APE ) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Menggunakan Kognitif Anak Usia Dini. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 2(2), 1–30.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798.
- Winata, W., Hasanah, H., Anjeasy, A., & ... (2019). Alat permainan edukatif dari barang bekas. In *Prosiding Seminar ...* (Issue September).