

MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI

ERINE AGUSTIA

NIDN : 2128089001

Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini STAI Natuna

Email;erineagustina@gmail.com

ABSTRAK

Aktivitas anak usia dini dalam kesehariannya tidak terlepas dari bermain, dari pagi hingga malam hari. Tujuan jurnal ini untuk menjabarkan kegunaan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Anak bermain tidak hanya untuk bahagia saja namun ada unsur pembelajarannya pada permainan tersebut. Sehingga tercipta suasana belajar sambil bermain. Contoh permainan yang menciptakan suasana belajar sambil bermain adalah dengan Alat Permainan Edukatif. APE adalah alat permainan yang dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan pendidikan namun tidak menghilangkan unsur permainan yang asyik, menarik dan menyenangkan untuk anak. Tidak semua alat permainan tergolong APE karena masih banyak beredar alat permainan yang hanya bernilai ekonomis bukan edukatif. Sebagian produsen memproduksi alat permainan hanya untuk mendapatkan keuntungan yang besar tanpa mempertimbangkan nilai edukatif. Penelitian ini berupa jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, Teknik analisis data menggunakan teknik triangulasi. Peran penting orang tua dan pendidik agar dapat memberikan alat permainan edukatif yang bernilai pendidikan pada anak saat bermain. Dengan adanya Alat Permainan Edukatif yaitu; 1) Memperjelas materi yang diberikan. 2) Memberikan motivasi serta merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen. 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Tiga syarat harus ada di permainan edukatif yaitu Syarat Teknis, Edukatif dan Estetika.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

Early childhood activities in their daily lives are inseparable from playing, from morning to night. The purpose of this journal is to describe the use of educational game tools for early childhood. Children play not only to be happy but there is an element of learning in the game. So as to create an atmosphere of learning while playing. An example of a game that creates an atmosphere of learning while playing is the Educational Game Tool. APE is a game tool that is designed and made in accordance with educational purposes but does not eliminate the elements of fun, interesting and fun games for children. Not all play equipment is classified as APE because there are still many game tools circulating that are only of economic value, not educational. Some manufacturers produce play equipment only to get big profits without considering the educational value. This research is a type of descriptive research with a qualitative approach. Data analysis techniques use triangulation techniques. The important role of parents and educators is to be able to provide educational game tools that are of educational value to children while playing. With the existence of Educational Game Tools, namely; 1) Clarify the material provided. 2) Provide motivation and stimulate children to explore and experiment. 3) Give pleasure to children in playing. Three conditions must exist in educational games, namely Technical, Educational and Aesthetic Requirements.

Keywords: *Educational Game Tools, Early Childhood.*

A. PENDAHULUAN

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

Fungsi permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya, dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya. (Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, 2013)

Tujuan anak bermain tidak hanya untuk bahagia tetapi diharapkan ada unsur pembelajarannya pada permainan tersebut, sehingga tercipta suasana belajar sambil bermain. Melalui bermain anak akan belajar mengenal kehidupan dan mendapatkan pengalaman yang membawa

kesan menyenangkan baginya. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, selain itu juga dapat menjadi sarana mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba.

Melalui aktivitas bermain, semua indera anak bekerja aktif. Semua informasi ditangkap oleh indera anak, disampaikan ke otak sebagai rangsangan, sehingga sel-sel otak aktif dan berkembang. Oleh sebab itu kegiatan bermain anak perlu difasilitasi oleh orang tua atau pendidik di sekolah untuk mendukung agar anak menjadi aktif dan kreatif. Pembelajaran pada anak usia dini adalah pondasi pendidikan bagi anak yang baik untuk mendukung tumbuh kembang anak, oleh karena itu perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Sehingga harus dipilih apakah alat permainan yang dimainkan bernilai edukasi atau tidak, sarana yang menjadi sumber belajar bagi anak usia prasekolah adalah alat permainan edukatif yang lebih dikenal dengan APE.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak karena ketika bermain, anak akan mendapat masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa dipaksakan. Anak belajar dan menyerap apa saja yang ada dilingkungannya. Alat permainan merupakan bahan pokok bagi anak untuk

mengembangkan diri menyangkut seluruh aspek perkembangannya, sehingga sangatlah penting bagi orang tua dan guru memberikan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai sarana bermain anak untuk mengembangkan 9 kecerdasan anak.

B. METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini. (Sumiati dan Asra, 2015) Penelitian ini memahami arti dari peristiwa dan kaitannya terhadap orang yang berbeda dalam situasi-situasi tertentu. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan atau mendeskripsikan informasi dengan mengambil data-data yang sudah ada tanpa memberikan perlakuan. Teknik menjamin keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi. Moleong menyatakan triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain yang berarti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi dari informan yang diperoleh dengan informan lainnya. (Moleong, 2018)

C. HASIL PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukatif adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. (Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, 2013) Sejalan dengan pengertian di atas Menurut Mayke S. Tedjasaputra APE

adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Untuk itu APE yang dibuat harus selaras dengan tema atau materi yang akan disampaikan. (Muhammad Sajirun, 2012) Berbagai macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain, yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru. (Guslinda dkk, 2018)

APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. APE merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. APE juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu. (Ismail, 2014) Selain itu pengertian Alat Permainan Edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan APE adalah alat permainan yang dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan pendidikan tetapi tidak menghilangkan unsur permainan yang asyik, menarik dan menyenangkan untuk anak. Tidak semua alat permainan tergolong APE karena masih banyak beredar alat permainan yang hanya bernilai ekonomis bukan edukatif. Sebagian produsen

memproduksi alat permainan hanya untuk mendapatkan keuntungan yang besar tanpa mempertimbangkan nilai Edukatif. Sehingga peran orang tua atau pendidik dibutuhkan dalam memilih alat permainan apa yang akan digunakan oleh anak. Sebaiknya menjatuhkan pilihan pada APE sebagai sarana bermain anak. Agar orang tua dan pendidik tidak keliru dalam membedakannya, maka APE memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya : (Zaman, 2014)

1. Ditujukan untuk anak usia PAUD atau TK: Maksudnya alat permainan yang dibuat hendaknya digunakan untuk anak usia PAUD atau TK bukan untuk anak SD yang usianya berbeda dengan anak PAUD. Kalau tidak sesuai dengan tingkat usia anak tentu tidak tepat sasaran dan bahkan akan dapat menyalahi dari ketentuan untuk pengembangan aspek perkembangan anak. Misalnya Puzzle, jumlah kepingan puzzle yang diberikan kepada anak usia 3-4 tahun itu akan berbeda dengan jumlah kepingannya dengan usia 5-6 tahun. Anak usia 3-4 tahun itu jumlah kepingannya lebih sedikit dan ukurannya lebih besar dan sebaliknya untuk usia 5-6 tahun itu jumlah kepingannya lebih banyak dan ukurannya kecil.
2. Berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak PAUD atau TK : 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 yang akan dikembangkan atau distimulus supaya

APE nya tidak salah fungsi. Aspek-aspek yang dikembangkan adalah fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk pengembangan kognitif hendaknya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE seperti ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran, dan warnanya. APE seperti ini dirancang khusus, sehingga kalau anak salah menggunakannya dia menyadarinya dan akan dapat membetulkannya. Contoh Lotto warna dan puzzle.

3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan 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 untuk pengembangan bahasa, namun APE tersebut tidak hanya pengembangan bahasa semata tapi harus bisa juga pengembang 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 dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain lego atau balok-balok. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio yang membuat anak pasif yang hanya melihat atau mendengarkan saja.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan : Maksudnya adalah bahwa APE yang ditujukan untuk anak usia dini, saat anak memainkannya anak mendapatkan sesuatu bentuk yang baru dari APE tersebut. Dimana APE tersebut dapat ditata, disusun, di tumpuk, dijejer dan sebagainya. Seperti APE balok.
7. Mengandung nilai pendidikan: Setiap APE yang dibuat hendaknya mengandung nilai pendidikan. Untuk itu dalam pengembangan APE harus jelas aspek pengembangannya dan juga usia yang menggunakan. Karena kalau tidak jelas aspek apa yang akan dikembangkan tentu terjadi proses pendidikannya. (Guslinda dkk, 2018)

Alat Permainan Edukatif pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut: (Wiyani dan Barnawi, 2014)

- 1) Memperjelas materi yang diberikan. Pemanfaatan APE dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh, apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warni dasar, seperti merah, biru, hitam, putih, kuning, dan lain sebagainya, jika penyampaian kepada anak hanya secara

lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning, dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan APE misalnya dengan menggunakan lotto warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna.

- 2) Memberikan motivasi serta merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan factor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu, harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan APE. APE berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksperimen. Anak TK pada umumnya menyukai alat permainan ini.
- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Apabila mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anakanak merasa senang

dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.

Beberapa syarat-syarat khusus yang harus dipenuhi dalam pembuatan APE adalah sebagai berikut : (Zaman, 2014)

1) Segi Edukatif

- a. Alat permainan harus sesuai dengan program kegiatan pembelajaran.
- b. Harus sesuai dengan tingkat kemampuan Anak Usia Dini.
- c. Harus dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
- d. Dapat membantu kelancaran dan keberhasilan program pembelajaran.

2) Segi Teknik

- a) Alat permainan tentunya harus benar dalam mengungkapkan indikator yang disajikan.
- b) Alat permainan harus tepat ukurannya sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep.
- c) Alat permainan menggunakan bahan yang tahan lama.
- d) Konstruksi alat permainan harus kuat dan tahan lama.
- e) Bentuk dan ukuran warna alat permainan tidak mudah berubah.
- f) Mudah digunakan baik oleh guru maupun anak.
- g) Harus aman bagi pemakainya.
- h) Fleksibel dalam penggunaan.

3) Segi Estetika

- a) Alat permainan harus indah dan menarik bagi anak.
- b) Alat permainan harus memiliki keserasian ukuran yang sesuai dengan anak.
- c) Alat permainan harus memiliki kombinasi warna yang serasi.

- d) Ukuran alat sesuai dengan sifat dan penggunaan (individu, kelompok, klasikal).

APE memiliki beberapa prinsip diantaranya produktifitas, kreatifitas, afektifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. APE harus mengembangkan daya pikir, daya cepat, aspek bahasa, motorik dan keterampilan. Adapun secara rinci prinsip-prinsip APE sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- 2) Mengandung kesesuaian dengan keutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
- 6) Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Jenis Alat permainan untuk anak usia dini secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan:

1. Penempatannya. Berdasarkan penempatan maka alat permainan edukatif ada dua yaitu alat permainan yang berada di luar ruangan dan alat permainan yang berada di dalam

- ruangan. Alat permainan yang berada di luar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besar. Seperti ayunan, pelosot-an, putaran, papan titian, dan sebagainya. Alat per-mainan edukatif yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Sedangkan alat permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan alat permainan edukatif yang kecil. Maka pembagian alat permainan berdasarkan penempatan ini dapat diatur secara area atau sentra.
2. Tujuan dan aspek perkembangan. Pada jenis yang kedua ini alat permainan dikelompokkan berdasarkan kegunaannya dan tujuan pengembangan. Jadi APE akan dikelompokkan berdasarkan aspek perkembangan anak, seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial dan lain sebagainya
 3. Pembagian APE berdasarkan pendapat ahli. Pengembangan APE menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Proebel. Berdasarkan ciptaan para ahli ini maka ditentukanlah jenis-jenis APE untuk anak PAUD dan TK yang ada di Indoneia, yaitu: (Zaman, 2014)
 - a. APE untuk kemampuan berbahasa : APE yang dikembangkan oleh Elizabeth Peabody yaitu boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka tersebut dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar dan piringan hitam berisi lagu, dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Perangkat permainan Peabody ini memiliki sifat yang sangat mendasar sehingga dapat digunakan dalam setiap ragam budaya. Sekarang ini sudah banyak pengembangan dari APE ini, sudah banyak bentuk karakter boneka yang ditampilkan dan bahkan ada juga pengembangannya dalam bentuk boneka jari. Walaupun yang ditampilkan bukan tokoh Moeeny dan Joey, tapi pengilhami dari bentuk-bentuk APE boneka yang ada sekarang adalah dari tokoh tersebut. Boneka tangan yang dikembangkan di PAUD atau di TK sekarang ini dilengkapi dengan panggung dan dilengkapi dengan layar yang bisa diganti-ganti. (Sudono, 2000)
 - b. APE Ciptaan Montessori : Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif (APE) yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. Montessori merancang APE lebih mengutamakan pada prinsip anak belajar secara mandiri karena APE yang diciptakannya lebih menuntut anak untuk berfikir dan mandiri. Contoh APE ciptaan montessori adalah puzzle geometri, Berbagai bentuk Geometri, Papan bidang I dan II.
 - c. APE Geogle Cruissenaire : Geogle Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk meningkatkan kemam-puan bernalar. Balok yang dikembangkan Cruissenaire cukup banyak dikembangkan pada lembaga-

lembaga pendidikan anak usia dini di PAUD maupun TK. Yang diciptakan Cruissenaire terkenal dengan balok berserinya yang ukurannya yaitu: 1x1x1 cm dengan warna kayu asli, 2x1x1 cm dengan warna merah, 3x1x1 cm dengan warna hijau muda, 4x1x1 cm dengan warna merah muda, 5x1x1 cm dengan warna kuning, 6x1x1 cm dengan warna hijau tua, 7x1x1 cm dengan warna hitam, 8x1x1 cm dengan coklat, 9x1x1 cm dengan warna biru tua, dan 10x1x1 cm dengan warna jingga.

Berdasarkan balok Cruissenaire inilah dikembangkan di PAUD-PAUD atau TK-TK. Walaupun yang balok-balok yang dikembangkan di PAUD/TK di Indonesia baloknya sudah dimodifikasi.

- d. APE Ciptaan Froebel : Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blockdoss. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20x30 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Di Indonesia *blockdoss* dikenal dengan kotak kubus dalam pendidikan AUD atau TK. APE ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak. (Zaman, 2014)

Selain APE yang dikelompokkan APE yang sudah diuraikan di atas masih banyak jenis APE lainnya. Yang sudah dikembangkan pada pendidikan anak usia dini di Indonesia. Pengembangan APE tergantung pada kreativitas pendidik dalam menyediakannya. Diantaranya sebagai berikut : Pohon Pintar, Puzzle, Mengenal

Huruf Alfabet, Kotak Ajaib Geometri, Kotak Alfabet, Aquarium Binatang Laut, Gurita Angka Dan Huruf, Congklak, Stik Eskrim Angka Dan Alfabet, Mengenal Bentuk Dan Warna, serta Labirin.

Jumlah APE sekarang telah berkembang pesat mengiringi kebutuhan dan

perkembangan zaman. Bahkan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sub

Direktorat Pendidikan TK (Taman Kanak-Kanak) mempunyai seperangkat alat permainan edukatif sebagai berikut: Papan pengenalan nama, Papan pengenalan kubus, Beberapa puzzle, Latto yang sama, sejenis, dan padanan, Boneka keluarga, Papan nuansa warna, Pohon hitung, dan masih banyak lagi. (Suyadi, 2013)

Sehingga diharapkan pendidik harus kreatif dan inovatif dalam membuat APE di sekolah. Sehingga anak didik aktif dan merasa senang dalam belajar. Dampaknya akan tercipta proses belajar sambil bermain.

D. KESIMPULAN

APE adalah alat permainan yang dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan pendidikan tetapi tidak menghilangkan unsur permainan yang asyik, menarik dan menyenangkan untuk anak. Tidak semua alat permainan tergolong APE karena masih banyak beredar alat permainan yang hanya bernilai ekonomis bukan edukatif. Sebagian produsen memproduksi alat permainan hanya untuk mendapatkan keuntungan yang besar tanpa mempertimbangkan nilai edukatif. Sehingga peran orang tua atau pendidik dibutuhkan dalam memilih alat permainan apa yang akan digunakan oleh anak.

Sebaiknya menjatuhkan pilihan pada APE sebagai sarana bermain anak.

Ciri – ciri APE yaitu : 1) Ditujukan untuk anak usia PAUD atau TK. 2) Berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak PAUD atau TK. 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. 4) Aman bagi anak. 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan. 7) Mengandung nilai pendidikan. Berdasarkan ciptaan para ahli ini maka ditentukanlah jenis-jenis APE untuk anak PAUD dan TK yang ada di Indoneia, yaitu: APE untuk kemampuan berbahasa, APE Ciptaan Montessori, APE Geogle Cruissenaire, dan APE Ciptaan Froebel.

Sumiati dan Asra. (2015). *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima.

Suyadi. (2013). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. PT Pustaka Insan Madani.

Wiyani dan Barnawi. (2014). *Format PAUD*. Ar-Ruzz Media.

Zaman, B. dkk. (2014). *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & R. W. P. (2013). Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal PAUDIA, Volume 1 N*.

Guslinda dkk. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.

Ismail, A. (2014). *Education Games*. Pro-U Media.

Moleong, L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Muhammad Sajirun. (2012). *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*. Era Adicitra Intermedia.

Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Anak Usia Dini*. PT Grasindo.