

PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK N 1 MARET PLAYEN

THE USE OF EDUCATIONAL TOYS IN TK N 1 MARET PLAYEN

Oleh: Dita Aprilia, Program Studi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, ditaaprilia08@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif di TK N 1 Maret Playen Yogyakarta dan hambatan yang dihadapi guru dalam menggunakan APE. Penggunaan alat permainan edukatif dilihat dari syarat alat permainan edukatif, yakni syarat edukatif, syarat teknis, dan syarat estetika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Tempat penelitian dilakukan di TK N 1 Maret Playen Gunungkidul. Subjek dan populasi penelitian ini adalah guru kelompok A. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Penggunaan alat permainan edukatif dalam model pembelajaran sudut sudah sesuai dengan syarat. 2) Dalam menggunakan alat permainan edukatif guru mengalami hambatan yakni keterbatasan jumlah alat permainan edukatif yang menarik minat siswa dan beberapa alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu mudah rusak.

Kata kunci: *Penggunaan Alat Permainan Edukatif, Taman Kanak-Kanak.*

Abstract

This research aims to find out the use of educational toys in TK N 1 Maret Playen Yogyakarta and reveal the constraints in using educational toys. This study used a qualitative approach. This research was conducted in TK N 1 Maret Playen Gunungkidul. The subject and population of this research are teachers in group A. The technique of data collection are interviews, observation, and documentation. Data were analyzed with interactive models, Miles and Huberman. Test the validity of the data using triangulation. The results of this research show 1) the use of educational games in model learning corner divinity, development, culture, nature, and families in TK N 1 Maret Playen is in compliance with these terms, using educational toys, the ability and creativity children can be evolve. 2) the constraints in encountered include the limitation of the number of educational games that interest students and some educational games made of wood easily broken, but teachers and schools are already working to tackle the constraints that occur with the use of the settings do and expanded educational toys device.

Keyword: Educational Toys, Kindergarten

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk pembinaan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun. Tujuan pendidikan AUD adalah untuk menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

PAUD merupakan pendidikan dasar yang sangat penting bagi pertumbuhan anak, karena pada usia dini kemampuan anak dalam menyerap informasi sangat tinggi (Peterson: 1996). Oleh karena itu stimulasi yang tepat sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan kemampuan anak usia dini.

Karakteristik pembelajaran di TK adalah bermain sambil belajar dengan asas pembelajaran konkret. Asas pembelajaran konkret adalah bahwa anak belajar melalui hal-hal yang bersifat konkret, nyata. Oleh karena itu, pembelajaran di TK tidak dapat dilepaskan dari penggunaan Alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan seluruh alat bermain yang mengandung nilai edukatif (Dirjen PAUD: 2003). Penggunaan APE dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi perkembangan kemampuan anak. Dalam hal ini, kemampuan guru dalam memahami karakteristik pembelajaran anak usia dini dan penggunaan alat

permainan edukatif sangat mempengaruhi kegiatan belajar, dan tingkat perkembangan anak usia dini.

Minimnya pengetahuan guru terhadap fungsi dari masing-masing alat permainan edukatif menyebabkan alat permainan edukatif beralih fungsi. Penggunaannya hanya terpaku pada tema pembelajaran yang hendak di sampaikan. Alat-alat edukatif yang terbatas membuat kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal.

TK N 1 Maret Playen merupakan salah satu Taman Kanak-Kanak yang ada di wilayah Kabupaten Gunungkidul. TK ini merupakan TK *Pillot Project*, TK Negeri Pembina tingkat kecamatan, TK pusat kegiatan guru TK kecamatan Playen, dan pusat kegiatan TK di Kecamatan Playen.

KAJIAN PUSTAKA

Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha pendampingan untuk anak usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk menyiapkan anak usia dini agar dapat menempuh pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak usia dini menurut Mulyasa (2012: 24) adalah:

1. Perkembangan fisik dan motorik
2. Perkembangan kognitif
3. Perkembangan bahasa
4. Perkembangan emosi
5. Perkembangan social
6. Perkembangan spiritual

Bentuk penyelenggaraan PAUD ada 2 jalur, yakni jalur formal dan non formal. Jalur formal salah satunya yakni TK. Menurut Depdiknas, TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan PAUD formal yang ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun.

Model pembelajaran yang banyak digunakan untuk jenjang TK di Indonesia salah satunya adalah model pembelajaran sudut. Model

pembelajaran sudut dikarenakan pembelajaran sudut ditujukan untuk mengembangkan diri dan kemampuan dasar, sudut berfungsi sebagai wahana untuk memotivasi dan mengembangkan kreatifitas anak sesuai minatnya, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan guru bersifat sebagai fasilitator dan motivator.

Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Direktorat PAUD (2003) menyebutkan bahwa APE adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Fungsi APE menurut Novan Adi (2014: 154) adalah:

1. Untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak
2. Menumbuhkan rasa percaya diri
3. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan kemampuan dasar
4. Memberi anak untuk bersosialisasi, dan komunikasi.

Sedangkan tujuan APE menurut Novan Adi (2014) adalah:

1. Memperjelas materi
2. Memberi motivasi pada anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen
3. Memberikan kesenangan anak dalam bermain

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Depdiknas (2006:49) ada 2 hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan alat permainan edukatif di TK yaitu:

1. Persiapan

Persiapan dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dalam pembelajaran sudut, persiapan dilakukan dengan menempatkan APE ke dalam setiap sudut pembelajaran, yakni sudut ketuhanan, sudut pembangunan, sudut kebudayaan, sudut ala sekitar, dan sudut keluarga.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, penggunaan APE dilakukan dengan 2 cara, yaitu secara terkontrol/ terprogram, dan secara bebas.

Penggunaan alat permainan edukatif dapat dikatakan sesuai apabila penggunaan dapat memenuhi syarat alat permainan edukatif. Menurut Dirjen PAUD tahun 2006, syarat alat permainan edukatif adalah:

1. Syarat edukatif

- a) Sesuai dengan program kegiatan pembelajaran
- b) Sesuai dengan tingkat perkembangan anak TK
- c) Mendorong aktivitas dan kreatifitas anak
- d) Dapat membantu kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran

2. Segi teknis

- a) Alat permainan edukatif tertentu harus benar didalam mengungkapkan indikator yang disajikan.
- b) Harus tepat ukurannya sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep.
- c) Konstruksi alat permainan edukatif harus kuat dan tahan lama.
- d) Bentuk dan warna alat permainan edukatif tidak mudah berubah.
- e) Mudah digunakan oleh guru dan murid.
- f) Harus aman
- g) Fleksibel

3. Segi estetika:

- a) Harus indah dan menarik bagi anak.
- b) Harus memiliki keserasian ukuran yang sesuai dengan anak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan APE dalam sudut yang akan disajikan secara kualitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi pada Bulan Oktober 2016, dan

dilanjutkan penelitian pada Bulan Februari-Maret 2017. Penelitian diselenggarakan di TK N 1 Maret Playen yang beralamatkan di JL. Monumen AURI PC2, Banaran, Playen, Playen, Gunungkidul, Yogyakarta.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelompok A di TK N 1 Maret Playen, sedangkan objek penelitian adalah penggunaan alat permainan edukatif.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dan observasi digunakan untuk mendapatkan data penggunaan alat permainan edukatif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti inventarisasi alat permainan edukatif, identitas sekolah, dan juga foto APE

Instrumen Penelitian

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara merupakan suatu lembaran yang berisi tentang garis besar/ daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden. Pedoman wawancara dalam hal ini berkenaan dengan penggunaan alat permainan edukatif dari segi edukatif, teknis, dan estetika.

2. Pedoman observasi

Pedoman observasi berupa panduan/ garis besar tentang hal-hal yang akan diamati sehingga ketika terjun ke lapangan. Hal yang akan diamati adalah penggunaan alat permainan edukatif di TK N 1 Maret Yogyakarta, dari segi edukatif, teknis, dan estetika.

3. Pedoman dokumentasi

Pedoman dokumentasi berisi panduan dokumen apa saja yang akan dilihat ketika peneliti terjun ke lapangan. Dokumen yang akan dilihat berkenaan dengan sejarah berdirinya sekolah, jumlah ketersediaan sarana dan prasarana, jumlah guru dan siswa, jumlah alat permainan edukatif, dan kegiatan penggunaan alat permainan edukatif.

Teknik Analisis Data

Berdasarkan jenis penelitian, analisis data penelitian ini menggunakan model interaktif atau Model Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (2014) ada 4 komponen analisis data dalam model interaktif yakni:

1. Pengumpulan data
2. Reduksi data
3. Penyajian data
4. Kesimpulan, penarikan atau verifikasi

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data, dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data yang diperoleh dengan cara wawancara, kemudian dicek dengan menggunakan observasi, analisis dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK N 1 Maret Playen yang beralamatkan di Jl. Monumen Stasiun Rasio AURI PC2, Banaran, Playen, Playen, Gunungkidul, Yogyakarta. TK N 1 Maret Playen berdiri sejak tahun 1984 dengan luas lahan berkisar 3600 m². TK ini memiliki banyak keunggulan yaitu TK N 1 Maret Playen merupakan TK *Pillot Project*, TK N 1 Maret Playen merupakan TK Pembina tingkat kecamatan, pusat kegiatan guru di kecamatan Playen, memiliki alat permainan yang lengkap, dan kualitas yang baik.

1. Sudut Ketuhanan

Berdasarkan hasil dokumen berikut adalah alat permainan edukatif yang ada dalam sudut ketuhanan.



Gambar 1. Alat Ibadah



Gambar 2. Maket Ibadah



Gambar 3. Irqo' dan Sajadah



Gambar 4. Maket Gerakan Ibadah

Penggunaan alat permainan edukatif dalam sudut ketuhanan dilakukan dalam 2 cara, yakni secara terprogram dan secara bebas. Penggunaan secara terprogram adalah penggunaan yang sesuai dengan program pembelajaran, sesuai dengan RPPH yang ada. Sehingga alat permainan edukatif berfungsi untuk membantu kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sedangkan penggunaan secara bebas adalah anak bebas untuk menggunakan alat permainan edukatif sesuka hati. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil dari penggunaan alat permainan edukatif yang ada dalam sudut ketuhanan berdasarkan ketersediaan alat permainan edukatif yang ada. Alat ibadah digunakan untuk mengenalkan anak didik terhadap gerakan ibadah, fungsi alat ibadah, doa-doa dalam sholat, dan do'a dalam aktivitas sehari-hari, sehingga anak dapat menirukan gerakan sholat, anak dapat mengetahui fungsi dari alat ibadah, anak dapat berdoa dan juga anak dapat menirukan sikap berdoa yang baik dan

benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil catatan wawancara dan catatan observasi.

Iqro' dan buku keagamaan digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada siswa, dan juga do'a-do'a, sehingga anak dapat menirukan sikap berdoa yang baik dan benar, anak dapat melafalkan do'a, anak dapat membaca buku iqro', dan mengenal huruf hijaiyah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Alat permainan edukatif yang ada dalam sudut ketuhanan seluruhnya dalam keadaan baik, aman untuk digunakan dan tidak rusak. Alat ibadah yang tersedia seperti mukena, sajadah, sarung, peci, ukurannya sesuai dengan ukuran anak usia dini, sehingga anak dapat dengan mudah dan nyaman ketika menggunakannya. Warna alat-alat ibadah disesuaikan dengan minat anak, anak cenderung menyukai warna yang cerah oleh karena itu alat ibadah yang disediakan memiliki warna yang cerah sehingga anak akan tertarik untuk menggunakannya. Selain itu, gambar dinding yang ada terbuat dari kertas karton yang cukup tebal dan dilindungi dengan plastik sehingga tidak mudah kotor, dan tidak mudah rusak.

2. Sudut pembangunan

Berdasarkan hasil dokumen berikut adalah alat permainan edukatif yang ada dalam sudut pembangunan.



Gambar 5. Leggo



Gambar 6. Bola



Gambar 7. Kepingan Balok Geometri



Gambar 8. Balok Geometri



Gambar 9. Puzzle

Berdasarkan hasil pengamatan, sudut pembangunan adalah sudut yang paling banyak digemari oleh siswa, karena di dalam sudut pembangunan terdapat berbagai macam puzzle, leggo, dan juga balok. Penggunaan alat permainan edukatif dalam sudut pembangunan dilakukan baik secara terprogram maupun secara bebas. Penggunaan terprogram artinya bahwa penggunaan alat permainan edukatif sesuai dengan tema pembelajaran yang di angkat, atau bisa dilakukan secara bebas misalnya saat kegiatan *fun games*, maupun pada saat jam istirahat.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif yang ada dalam sudut pembangunan, anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi satu bentuk yang utuh, anak dapat memahami konsep matematika sederhana, anak dapat menangkap, memantulkan, menendang, dan melempar bola berbagai ukuran ke lantai dengan berbagai cara, dan anak dapat mengenal konsep geometri (bentuk dan ruang).

Anak biasa menggunakan balok dan leggo untuk bermain dengan teman dengan cara membentuk balok menjadi bangunan bertingkat menyerupai gedung, dan rumah. Terdapat berbagai bentuk balok yang disusun, balok yang berbentuk persegi, segitiga, maupun yang setengah lingkaran. Kegiatan seperti itu dapat

memicu perkembangan kreatifitas anak dan mengembangkan kognitif anak usia dini.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam sudut pembangunan tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Penggunaan berbagai macam bola banyak yang dilakukan di luar kelas mengingat penggunaanya membutuhkan ruang gerak yang lebih luas. Bola tersebut digunakan untuk melatih anak memantulkan bola berbagai ukuran sehingga kemampuan fisik dan motorik anak dapat berkembang.

3. Sudut kebudayaan

Berdasarkan hasil dokumen berikut adalah alat permainan edukatif yang ada dalam sudut kebudayaan.



Gambar 10. Alat Cacak



Gambar 11. Manik-manik



Gambar 12. Merjan



Gambar 13. Alat Mewarnai

Berdasarkan hasil wawancara, alat permainan edukatif yang ada dalam sudut kebudayaan digunakan untuk belajar meronce, belajar mengenali bentuk, ukuran, dan warna, belajar untuk berkreatifitas dengan plastisin, belajar menggunting, belajar mengenal bunyi, belajar lagu anak-anak, dan menggambar dan mewarnai. Sehingga anak dapat meronce, anak dapat membedakan dan mengelompokkan benda, anak dapat mengenal konsep ukuran, anak dapat menggunting, anak dapat membentuk plastisin menjadi berbagai bentuk yang baru, anak dapat mengenal maca bunyi alat musik, dan anak dapat menggambar dan mewarnai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, alat permainan edukatif yang paling sering digunakan dalam sudut kebudayaan adalah alat gambar dan mewarnai. Guru sering memberikan tugas kepada siswa untuk mewarnai gambar yang disediakan. Kegiatan mewarnai disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diangkat, misalnya tema transportasi siswa disajikan gambar bus untuk diwarnai. Ketersediaan alat gambar dan mewarnai disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada dalam kelas, sehingga memungkinkan untuk digunakan secara bersamaan.

4. Sudut alam sekitar

Berdasarkan hasil dokumen berikut adalah alat permainan edukatif yang ada dalam sudut alam sekitar.



Gambar 14. Boneka tangan



Gambar 15. Tiruan Buah dan Sayur



Gambar 16. Tiruan Hewan

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan boneka tangan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diangkat pada hari itu. Boneka tangan yang dimiliki oleh sekolah cukup beragam, kelas A1 memiliki boneka tangan yang berjumlah 12 buah dengan karakter yang berbeda-beda. Boneka tangan digunakan untuk bercerita sesuai dengan karakternya, misalnya karakter ayah, ibu, kelinci, kambing. Boneka tangan digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam menangkap cerita yang disampaikan oleh guru.

Alat permainan edukatif tiruan buah, sayur, dan hewan yang dimiliki oleh kelompok A masing-masing berjumlah satu set. Dalam satu set tiruan terdiri dari berbagai macam jenis, seperti tiruan terdiri dari berbagai macam jenis, seperti tiruan sayur wortel, sayur kol, sayur tomat, hewan sapi, hewan kambing, hewan ayam, dan lain sebagainya. Masing-masing jenis sayur, buah, dan hewan yang dimiliki hanya 1 buah oleh karena itu penggunaan untuk pengenalan berbagai macam sayur, buah, dan hewan dilakukan secara demonstrasi. Siswa perempuan biasa menggunakan alat-alat tersebut untuk kegiatan bermain ketika istirahat berlangsung. Kegiatan permainan dilakukan secara bersama-sama dengan permainan peran. Dengan menggunakan alat-alat tersebut kemampuan kognitif anak akan berkembang.

5. Sudut keluarga

Berdasarkan hasil dokumen berikut adalah alat permainan edukatif yang ada dalam sudut kebudayaan.



Gambar 17. Rak piring dan alat makan minum



Gambar 18. Kotak Obat



Gambar 19. Tempat Sikat Gigi

Penggunaan alat permainan edukatif yang ada dalam sudut keluarga dilakukan secara terprogram dan secara bebas, baik secara individu maupun kelompok. Penggunaan alat gosok gigi, digunakan ketika tema yang di angkat pada hari itu adalah mengenai diriku, kebersihan gigi dan mulut. Selain itu, penggunaan alat gosok gigi rutin dilakukan pada saat Hari Jum'at bersih, seluruh siswa melakukan kegiatan gosok gigi secara bersama-sama di luar kelas. Ketersediaan alat gosok gigi disesuaikan dengan jumlah siswa, seluruh siswa memiliki satu set alat gosok gigi tersendiri.

Alat permainan edukatif tiruan alat masak, tempat tidur mini, dan juga meja rias kecil digunakan untuk memperkenalkan berbagai macam peralatan yang ada dalam keluarga serta fungsinya. Anak biasa menggunakan alat-alat tersebut saat kegiatan bermain bersama dengan teman yang lainnya, sehingga kemampuan anak dalam hal bekerjasama dengan oranglain dapat berkembang.

Kartu papan nama hari, kartu gambar pagi siang dan malam digunakan untuk mengenalkan anak pada konsep waktu sehingga anak dapat mengenal jumlah hari, nama-nama hari, anak dapat membedakan pagi, siang, dan malam.

Penggunaannya disesuaikan dengan tema pembelajaran, dalam hal ini kemampuan kognitif anak akan berkembang.

6. Pengaturan penggunaan

Berdasarkan hasil observasi, dalam menggunakan alat permainan edukatif guru terlebih dahulu melakukan kegiatan penjadwalan, penyiapan, pengecekan keamanan dan kelengkapan alat permainan edukatif yang akan digunakan. Kegiatan penjadwalan penggunaan dilakukan dengan menyesuaikan dengan RPPH dan tema pembelajaran. Penjadwalan dilakukan dalam satu minggu dengan dibuat daftar penggunaan alat permainan edukatif. Jadwal tersebut digunakan guru untuk mempermudah dalam hal pengaturan penggunaan alat permainan edukatif dan untuk menyiapkan alat permainan apa saja yang akan digunakan. Jadwal dibuat oleh masing-masing guru kelas.

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan guru sebelum kegiatan pembelajaran adalah menyiapkan alat-alat yang akan digunakan. Kegiatan ini dilakukan dengan melihat RPPH dan jadwal penggunaan alat permainan edukatif, misalnya dalam satu hari tema pembelajaran tentang menjaga kebersihan gigi dan mulut, guru akan menyiapkan alat permainan edukatif apa saja yang dibutuhkan seperti sikat gigi, pasta gigi, gambar kegiatan gosok gigi, dan tempat yang akan digunakan untuk praktek gosok gigi.

Setelah seluruh alat dan bahan sudah disiapkan langkah selanjutnya guru akan mengecek keamanan dan kelengkapan alat permainan edukatif yang ada. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anak dapat menggunakan alat gosok gigi sesuai dengan miliknya dan seluruh alat gosok gigi dalam keadaan aman, bersih, dan dapat digunakan. Serangkaian kegiatan ini biasa dilakukan baik sebelum maupun sesudah kegiatan belajar mengajar berlangsung.

7. Hambatan dalam penggunaan alat permainan edukatif

Dalam menggunakan alat permainan edukatif, guru mengalami beberapa hambatan. Untuk mengatasi hambatan yang dialami, guru dan sekolah melakukan beberapa upaya. Hambatan dan upaya yang dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

a. Keterbatasan jumlah APE yang menarik minat siswa

Beberapa APE yang menarik siswa jumlahnya terbatas sehingga menjadi rebutan, sehingga guru harus mengatur penggunaan APE tersebut agar semua siswa dapat menggunakan APE tersebut. Selain itu, sekolah berupaya untuk menambah jumlah APE dengan mengajukan proposal pengajuan bantuan ke lembaga terkait.

b. APE yang terbuat dari kayu mudah rusak

Beberapa APE seperti balok kayu dan puzzle terbuat dari kayu yang mudah rusak dimakan rayap/ pecah, sehingga guru harus memberikan perhatian lebih terhadap penggunaan APE tersebut dan selalu melakukan pengecekan keamanan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

a. Sudut ketuhanan sudah sesuai karena penggunaan alat permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang ada dalam sudut ketuhanan digunakan untuk mempelajari gerakan ibadah, mempelajari huruf hijaiyah, mempelajari berbagai macam do'a dan syair keagamaan, dan belajar untuk mengenal berbagai macam makhluk ciptaan Tuhan. Selain itu, alat permainan edukatif yang ada dalam sudut ketuhanan seluruhnya dalam keadaan aman, dapat digunakan dengan berbagai cara, penggunaannya disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan anak, mampu mendorong kreatifitas anak, dan membantu kelancaran kegiatan belajar.

b. Sudut pembangunan sudah sesuai karena penggunaan alat permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan anak. Alat

permainan edukatif yang ada dalam sudut pembangunan digunakan untuk mempelajari konsep matematika sederhana, seperti berhitung, menjumlah, mengurangi, alat permainan edukatif yang lain juga digunakan untuk mempelajari konsep geometri, belajar untuk memecahkan masalah sederhana seperti memasang puzzle. Selain itu, alat permainan edukatif yang ada dalam sudut pembangunan seluruhnya dalam keadaan aman, dapat digunakan dengan berbagai cara, penggunaannya disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan anak, mampu mendorong kreatifitas anak, dan membantu kelancaran kegiatan belajar.

- c. Sudut kebudayaan sudah sesuai karena penggunaan alat permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang ada dalam sudut pembangunan digunakan untuk mengenali warna, bentuk, ukuran suatu benda, mengembangkan kreatifitas dengan menggunakan plastisin maupun alat gambar dan mewarnai, meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, meronce dengan manik-manik, dan mempelajari seni dan budaya yang ada. Selain itu, alat permainan edukatif yang ada dalam sudut kebudayaan seluruhnya dalam keadaan aman, dapat digunakan dengan berbagai cara, penggunaannya disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan anak, mampu mendorong kreatifitas anak, dan membantu kelancaran kegiatan belajar.
- d. Sudut alam sekitar sudah sesuai karena penggunaan alat permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang ada dalam sudut pembangunan digunakan untuk mengenal alam dan lingkungan, praktik kegiatan sains sederhana, dan mengenal berbaai macam makhluk ciptaan Tuhan. Selain itu, alat

permainan edukatif yang ada dalam sudut alam sekitar seluruhnya dalam keadaan aman, dapat digunakan dengan berbagai cara, penggunaannya disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan anak, mampu mendorong kreatifitas anak, dan membantu kelancaran kegiatan belajar.

- e. Sudut keluarga sudah sesuai karena penggunaan alat permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang ada dalam sudut keluarga digunakan untuk mempelajari aktivitas sehari-hari, mengenal lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar, serta melatih kemandirian anak. Selain itu, alat permainan edukatif yang ada dalam sudut keluarga seluruhnya dalam keadaan aman, dapat digunakan dengan berbagai cara, penggunaannya disesuaikan dengan program kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan anak, mampu mendorong kreatifitas anak, dan membantu kelancaran kegiatan belajar.

Saran

1. Guru membuat daftar inventaris yang rinci terhadap ketersediaan sarana dan prasarana dan alat permainan edukatif yang ada di dalam kelas sehingga memudahkan guru ketika melakukan kegiatan pengecekan keamanan dan kelengkapan alat permainan edukatif.
2. Selama ini pengadaan alat permainan edukatif banyak yang dilakukan melalui pembelian, sedangkan dana yang tersedia cukup terbatas. Oleh karena itu, peneliti menyarankan guru untuk melakukan pengadaan alat permainan edukatif dengan cara membuat sendiri, agar dapat menarik minat siswa, guru hendaknya melibatkan siswa dalam membuat alat permainan edukatif tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Ary, D. (2011). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. (Terjemahan Arief Furchan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bafadal, I. (2004). *Dasar-Dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standarisasi Alat Peraga/ Bermain di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdikbud (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Depdikbud (2003). Undang-Undang RI Nomor 146, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hadi, S. (2015). *Statistik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hendayani, E. S. -. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran PAUD Seatas Margolayu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. –
- Kartono, K. (1995). *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Mandar Maju.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, A., dkk. (2015). *Pengelolaan Pembelajaran Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press
- Prasetyo, B. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ristyanti, N. (2013). *Penerapan Pendidikan Karakter Di Tk Negeri 1 Maret Playen Gunungkidul Yogyakarta (Studi Deskriptif)*. Skripsi, dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rolina, N. (2014). *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini Jilid 4: Metode dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Seefeldt, C. & Wasik, B.A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. (Terjemahan Pius Nasar). Jakarta: PT INDEKS
- Suyadi. (2011). *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutirna. (2013). *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Publikasi volume 11, No. 1 Februari-Mei 2012.
- Umama. (2016). *Pojok Bermain Anak*. Yogyakarta : CV. Diandra Primamitra Media.
- Utami, A.D. (2013). *Modul PLPG Konsorsium Sertifikasi Guru*. ()
- Wiyani, N.A. & Barnawi. (2014). *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yusuf, F., dkk. (2015). *Pedoman Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Zaman, B. (). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. ()
- (). PAUD Jateng: Media Pembelajaran PAUD Indonesia dari Jawa Tengah. Diakses dari <http://www.paudjateng.xahzgs.com/?m=1.html>. pada tanggal 8 Januari 2017, Jam 17. 50 WIB.