

URGENSI PEMILIHAN ALAT PERMAINAN ANAK USIA DINI SEBAGAI PERANGSANG PERKEMBANGAN OTAK ANAK

Loeziana Uce

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia
*Email: loeziana.uce@ar-raniry.ac.id

Abstract

Learning while playing can fulfill children's happiness, because children's brain growth will increase when children feel fun and happiness. Therefore, game tools are used as learning resources for children, besides the characteristics of game tools and tips for choosing them must be known by parents or teachers. The method used is a qualitative method with the type of research being literature. The results of the study indicate that the game tool is a tool designed or made to be a source of learning for early childhood in order to get a good learning experience. Some experts state that children play because they have excess energy. This energy encourages them to do activities so that they are free from feeling depressed. Furthermore, Guslinda and Kurnia argue that educational game tools are types of equipment or objects that can be used in playing where these objects can encourage and develop all children's abilities. Then the characteristics of educational game tools, one of which is a game tool that can be played with various purposes and benefits. Knowing or paying attention to the types of equipment is also very important as paying attention to the design is easy and simple. When choosing a game tool, one must choose a variety of toys. In order to avoid bad things, before choosing a game tool, observe the forms and types of games that children like.

Keywords: Game Tools; Early childhood; Brain; Child

Abstrak

Belajar sambil bermain dapat memenuhi kebahagiaan anak, karena pertumbuhan otak anak akan meningkat ketika anak merasakan kesenangan dan kebahagiaan. Oleh karena itu alat permainan dijadikan sumber belajar bagi anak, selain itu ciri-ciri alat permainan dan tips memilihnya harus diketahui oleh orang tua atau guru. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitiannya kepustakaan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang atau dibuat untuk menjadi sumber belajar anak usia dini agar mendapat pengalaman belajar yang baik. Beberapa ahli menyatakan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih.

Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Lebih lanjut Guslinda dan Kurnia berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah jenis-jenis peralatan atau suatu benda yang bias digunakan dalam bermain yang mana benda tersebut dapat mendorong dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Kemudian ciri-ciri alat permainan edukatif antara lain salah satunya adalah alat permainan bisa yang dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat. Mengetahui atau memperhatikan jenis-jenis peralatan juga sangat penting seperti memperhatikan desainnya mudah dan sederhana. Ketika memilih alat permainan salah satunya harus memilih mainan yang beraneka ragam. Supaya terhindar dari hal-hal buruk sebelum memilih alat permainan amatilah bentuk dan jenis permainan apa yang disenangi anak.

Kata Kunci: Alat Permainan; Anak Usia Dini; Otak; Anak.

PENDAHULUAN

Alat permainan sebagai media belajar sejak saat anak berusia dini sangat penting dalam rangka untuk mengembangkan kemampuannya. Belajar sambil bermain dapat memenuhi kebahagiaan anak, karena pertumbuhan otak anak akan meningkat ketika anak merasakan kesenangan dan kebahagiaan. Metode pembelajaran anak tidak dapat dipisahkan dengan alat permainan, karena hal tersebut merupakan kebutuhan dasar tumbuh kembang anak (Dian Rahma, dkk. 2017: 1).

Tiga kebutuhan dasar tumbuh kembang anak yang harus dipenuhi anak sebagai berikut:

1. Asuh

Konsep pengasuhan anak adalah *Responding, Preventing, Monitoring, Mentoring, dan Modelling* atau disingkat dengan (RPM3). Kelima konsep tersebut dimaksudkan sebagai berikut:

- a. *Responding* adalah merespon anak dengan tepat. Anak sangat membutuhkan respon yang tepat dan benar terhadap apa yang mereka tanyakan atau mereka ketahui, sehingga orang tua harus *responding* terhadap anaknya.
- b. *Preventing* adalah mencegah anak berperilaku yang bermasalah atau beresiko. Orang tua juga perlu *preventing* terhadap anak, mencegah

dan mengawasi anak agar tidak berperilaku yang negatif atau beresiko terhadap diri anak itu sendiri.

- c. *Monitoring* adalah mengawasi anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau perhatian secara penuh. Pengawasan orang tua terhadap anak yang berusaha berinteraksi dengan lingkungannya sangat dibutuhkan, jika interaksi yang terjadi negatif maka anak itu akan berperilaku negatif pada orang tua dan keluarganya.
- d. *Mentoring* adalah membantu secara aktif dalam tindak anak atau pada perilaku anak. Membantu anak agar tidak berperilaku negatif dengan memberikan pendidikan yang baik dan benar terhadap anak dan anak-anak akan berperilaku baik atau sopan.
- e. *Modelling* adalah menjadi orang tua sebagai contoh yang positif pada anak. Orang tua adalah modelling untuk anak-anak nya sehingga menjadi orang tua dituntut untuk selalu memberikan contoh yang baik pada anak-anaknya.

Responding, preventing, monitoring, mentoring, dan modelling memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pengasuhan semua anak termasuk anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus. Orang tua harus menerapkan kelima konsep pengasuhan anak ini agar anak-anak menjadi anak dewasa yang cerdas dan memiliki masa depan yang cerah (kompasiana.com).

2. Asih

Guru di lembaga pendidikan anak usia dini harus memastikan anak mendapat rasa aman, kasih sayang, harga diri, kebebasan dan rasa sukses atau rasa berhasil mencapai sesuatu. Ketika anak bisa melakukan apa yang Anda minta, jangan lupa untuk mengapresiasinya dengan mengucapkan terima kasih. Membiasakan dan mencontohkan anak untuk berkata terima kasih sangat penting diajarkan sejak dini.

3. Asah

Tumbuh kembang yang optimal pada anak, guru juga perlu mengasah gerak kasar, gerak halus, bicara bahasa, dan sosial kemandiriannya. Ketika

anak lahir, anak langsung masuk ke dalam lingkungan mini. Di usia sekolah dalam hal ini Pendidikan Anak Usia Dini sudah masuk ke lingkungan lebih besar, maka disini dibutuhkan alat permainan anak usia dini sebagai perangsang perkembangan otak anak.

Masa usia dini pendidikan merupakan sarana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan dasar-dasar pengetahuan, ketrampilan dan sikap anak. Sehingga proses pendidikan pada saat itu menjadi acuan untuk proses pendidikan selanjutnya. Saat melaksanakan proses belajar mengajar di sebuah tempat baik lembaga formal atau non formal, seorang guru harus memiliki materi yang akan diberikan kepada anak dalam hal ini alat permainan apa yang cocok diberikan kepada anak didiknya karena alat permainan edukatif memiliki banyak ciri dan gejala yang berneka ragam, oleh karena itu guru atau pendidik harus hati-hati dalam memilihnya (Syamsuardi, 2012: 60).

Meningkatkan perkembangan otak anak seorang guru harus memandang permainan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kontribusi yang positif bagi anak. Karena pengalaman prestasi dan kesuksesan didapat melalui permainan saat belajar. Oleh karena itu alat permainan edukatif sangat dibutuhkan untuk merangsang perkembangan otak anak

Berbagai Permasalahan di atas dapat diambil beberapa rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu bagaimana Alat Permainan Edukatif dapat dijadikan sebagai sumber belajar anak?, bagaimana ciri permainan anak usia dini?, dan apa gejala yang ditimbulkan saat memilih alat permainan anak?.

Metode penelitian ini merupakan metode kualitatif, yaitu penelitian yang menggunakan tampilan kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti dan temuan diperoleh dari analisis yang mendalam berdasarkan data yang diperoleh dari studi lapangan atau studi kepustakaan (Suharsimi Arikunto, 2002: 22). Untuk memperoleh data yang valid dan akurat mengenai pengaruh pemilihan alat permainan pada anak usia dini, digunakan jenis penelitian yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu studi kepustakaan

(Mestika Zed, 2008: 3), yaitu penelitian yang penemuan objeknya dilakukan dengan menggali informasi kepustakaan dengan cara mengumpulkan data berupa teks, seperti buku, jurnal, ensiklopedi, majalah, koran dan dokumen lain yang ada hubungannya dengan permasalahan di atas.

PEMBAHASAN

Terdapat banyak cara dalam merangsang perkembangan otak anak salah satunya dengan permainan. Teori cognitive developmental yang di gagas oleh Jean Piaget, ia berpendapat bahwa otak anak akan aktif ketika ia bermain, karena menggabungkan fungsi dari otak kiri dan otak kanan sehingga mengembangkan dasar-dasar syaraf pemahaman yang akan berfaedah dikemudian hari. Kondisi seperti itu sangat baik bagi anak ketika menerima pelajaran karena otak yang aktif (Mayker S Tedjasaputra: 2001).

Selain itu suyadi (2009) mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah permainan-permainan yang bisa memberikan kemampuan dan pengetahuan anak. Lebih lanjut Soetjningsih (2002) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa meningkatkan perkembangan yang sesuai dengan usia anak sehingga dapat meningkatkan aspek social, bahasa, fisik dan kognitif anak (Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, 2015: 62).

Anak usia dini yang dimaksud sesuai dengan yang dikemukakan oleh *National Assosiation Education for Young Chlidren* (NAEYC) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0–8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh (Priyanto, A., 2014).

Anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya (Priyanto, A., 2014).

Tumbuh kembang anak sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan otak anak usia dini. Karena cabang-cabang dan syaraf sel tergantung dan dipengaruhi oleh kegiatan otak. Sejak dini stimulasi diberikan untuk mempengaruhi perkembangan otak. Oleh karena itu untuk merangsangnya anak perlu mendapatkan lingkungan untuk mendapatkan stimulasi psikososial (Atien Nur Chamidah, 2009)

Alat Permainan sebagai Sumber Belajar

Alat permainan secara umum merupakan alat-alat yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak usia dini supaya mendapatkan pengalaman belajar. Hal tersebut akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang mencakup aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Selain itu, alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang mengikuti perkembangan budaya dan teknologi. Sehingga menghasilkan sumber belajar dan alat permainan yang baru.

Terdapat banyak teori tentang permainan, karena terdapat cara pandang yang berbeda para ahli tentang bermain. Hal tersebut dikarenakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak, oleh karena itu para ahli memunculkan pendapat atau teori-teori mengenai permainan. Seperti pendapat dari Herbert Spencer, ia mengatakan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa

bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan. Berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengungkapkan desakan implusif sebagai usaha untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Acuan kegiatan bermain yang dapat ditunjukkan berupa permainan fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, dengan bermain dan berfantasi anak dapat mengungkapkan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata (Diana Mutiah, 2010: 99).

Guslinda dan Kurnia berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah jenis-jenis peralatan atau suatu benda yang bias digunakan dalam bermain yang mana benda tersebut dapat mendorong dan mengembangkan seluruh kemampuan anak, karena APE dirancang khusus untuk kegiatan pendidikan (Baik Nilawati Astani, dkk. 2019: 2). Selain itu, Suyadi dalam Ariyanti mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang bisa memberikan kemampuan dan pengetahuan kepada anak (Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, 2015: 60). Alat permainan edukatif merupakan media yang teratur dan sinergi dengan berbagai bahan komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktik, dan pengelompokan anak. Gagne berpendapat bahwa media adalah segala bentuk jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memicunya untuk belajar. Sedangkan Briggs (1970) dalam Syamsuardi berpendapat bahwa media adalah segala bentuk alat fisik yang bis mengemukakan pesan serta memicu siswa untuk belajar, seperti film, kaset, buku, dan lain-lain (Syamsuardi, 2016: 61).

Ciri-ciri Permainan Anak Usia Dini

Menurut Tedjasaputra (2007) alat permainan edukatif (APE) terdapat beberapa ciri yaitu:

1. Alat permainan bisa yang dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat.

2. ditujukan terutama untuk anak usia dini yang berfungsi untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak;
3. membuat anak terlibat secara aktif karena menggunakan alat permainannya saat dalam proses bermain. Lain dari pada itu, anak juga bisa berinteraksi dengan mainan, teman dan guru saat bermain dengan menggunakan alat permainan;
4. bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bersifat membina, memperbaiki, membangun dan sebagainya yang mana anak-anak menggunakan bahan tersebut untuk membuat sesuatu yang tidak bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang didapat dari hasil membuatnya (Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, 2015: 61).

Selain itu untuk memilih perlengkapan atau alat bermain untuk kegiatan kreatif anak, orangtua dan pendidik sebaiknya harus mengetahui atau memperhatikan jenis-jenis peralatan yang baik (Hijriati, 2017: 65) yaitu: desainnya mudah dan sederhana; multifungsi; menarik; berukuran besar; awet; sesuai kebutuhan; tidak membahayakan; mendorong anak untuk bermain bersama; mengembangkan daya fantasi; bukan karena kelucuan dan kebagusan; bahan murah dan mudah diperoleh

Adapun tujuan bermain bagi anak adalah

1. Untuk mendapatkan waktu dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak.
2. untuk menemukan kekuatannya, kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya;
3. untuk memberi kesempatan bagi anak agar berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku;
4. dengan bermain anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancainderanya sehingga terlatih dengan baik; dengan bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi (Syamsuardi, 2012: 60).

Untuk dapat memahami dan melihat secara lebih rinci yang berkenaan tentang bagaimana suatu alat permainan dapat dikelompokkan sebagai alat permainan edukatif untuk anak PAUD atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu:

1. Alat permainan tersebut harus ditujukan untuk anak PAUD
2. Alat permainan yang difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak PAUD
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
4. Tidak berbahaya dan aman bagi anak
5. Dibuat untuk memajukan aktifitas dan kreatifitas anak
6. Bersifat membangun atau ada sesuatu yang dihasilkan
7. Mengandung nilai pendidikan

Menurut (Badru Zaman, dkk 2007) alat permainan dapat dikelompokkan sebagai alat permainan edukatif bagi anak TK jika memenuhi kategori-kategori antara lain:

1. Dikhususkan untuk anak usia TK yang dirancang atau dibuat dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak TK, karena anak usia 4-5 tahun alat permainan edukatifnya berbeda dengan rentang anak usia 5-6 tahun.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Aspek-aspek tersebut berupa fisik, emosi, social, bahasa, kognitif, dan moral. Aspek tersebut biasanya digunakan untuk melatih nalar anak.
3. Bisa digunakan dengan bermacam cara, bentuk dan juga bermacam tujuan aspek pengembangan atau berbagai macam manfaat.
4. Keamanan terjamin bagi anak.
5. Dibuat untuk mendongkrak kreativitas dan aktivitas.
6. Bersifat membangun atau ada sesuatu yang bisa dihasilkan (Syamsuardi, 2012: 61).

Gejala Pemilihan Permainan Anak Usia Dini

Dunia bermain adalah dunianya bagi anak-anak, oleh sebab itu tak salah jika sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain. Berbagai jenis permainan, seperti boneka, mobil-mobilan, rumah-rumahan, sampai mainan yang bersifat edukatif juga bisa didapatkan dengan mudah. “sekarang ini mainan-mainan sangat mudah didapatkan di berbagai toko mainan. Akan tetapi, sebagai orang tua tidak sembarangan memilih mainan untuk anak. Pilihlah mainan yang sesuai dengan kriteria usia anak, supaya otak anak bisa berkembang dengan maksimal disaat bermain,” seperti yang diungkapkan oleh ahli pengasuhan anak Carrie Lupoli. Carrie menambahkan, untuk memilih alat permainan yang tepat tidak cukup hanya dengan menyesuaikan usia dan adanya petunjuk edukatif semata. Akan tetapi pendiri website pengasuhan anak "*Live and Learn Asia*" menyebutkan bahwa ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan ketika memilih alat permainan untuk anak.

1. Pilihlah mainan yang beraneka ragam.
2. Jangan terfokus dengan mainan yang menghibur atau menyenangkan anak saja.
3. Pilih mainan yang bisa membangkitkan indera peraba (*tactile*) Anak, seperti boneka.
4. Ketika bicara mainan edukatif, kebanyakan orang tua memilih *flash card* dibanding mainan lainnya. *Flash card* isinya tentang pengenalan gambar-gambar binatang atau buah-buahan. Mainan ini diyakini bisa mendidik anak sejak dini. Akan tetapi, menurut Carrie, sebenarnya mainan yang tepat untuk anak-anak adalah mainan *real life stuff*. contohnya mainan buah-buahan yang terbuat dari plastik, masak-masakan, dan lain-lainnya.
5. Mainan yang hanya sedikit mengasah otak anak juga baik untuk perkembangan anak seperti puzzle. Mainan ini akan membantu anak untuk mengembangkan akal nya dan mencari solusi ketika dating sebuah permasalahan.
6. Walaupun mainan bisa membangkitkan perkembangan otak anak, sebagai orang tua juga harus memperkenalkan anak dengan buku. Buku juga akan

membantu mereka untuk bisa mengembangkan imajinasinya dan mengenal dunia lebih luas.

Menurut Patti Romel, seorang Direktur Penelitian dan Pengembangan di *Lakeshore Learning Materials* menjelaskan beberapa tips memilih APE yaitu: *Pertama*, mengamati bentuk dan jenis permainan apa yang disenangi anak. Misalnya jika anak menyukai karakter Dinosaurus, carilah alat main yang berfokus pada konsep prasejarah. *Kedua*, ingatlah usia anak saat memilih mainan yang tepat. Mainan seharusnya cukup menantang berkembangnya motorik atau intelektual anak. Namun juga harus menyenangkan, tidak terlalu sulit. Jangan sampai anak diberi permainan yang membuatnya frustrasi sehingga tidak tertarik lagi untuk memainkannya.

Ketiga, pilihlah alat main yang dapat digunakan dengan berbagai cara, maksudnya anak dapat menggunakan untuk menemukan dan membangun kreasi mereka sendiri. Misalnya balok bisa digunakan untuk membangun istana, balok juga bisa digunakan anak sebagai jembatan. *Keempat*, pilih alat permainan yang memicu imajinasi dan memberikan peluang untuk bermain pura-pura atau bermain peran. Bermain pura-pura adalah cara yang bagus untuk mengembangkan kreativitas dan pada saat yang sama dapat mendukung keterampilan bahasa dan literasi disaat anak-anak terlibat dalam permainan pura-pura, mereka membangun kosa kata baru saat mereka mengambil karakter yang berbeda dan memerankan situasi baru. Misalnya, menggunakan peralatan dapur dan berpura-pura membuat makanan dan ada yang berpura-pura sebagai pelayan restoran. *Kelima*, pilih mainan yang mendorong anak untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan teman-temannya. Jenis mainan seperti itu sangat penting untuk pengembangan keterampilan sosial di usia dini. Misalnya permainan menggunakan papan.

PENUTUP

Secara umum alat permainan merupakan alat yang dirancang atau dibuat untuk menjadi sumber belajar anak usia dini agar mendapat

pengalaman belajar yang baik. Banyak ahli yang berpendapat tentang alat permainan edukatif seperti pendapat Herbert Spencer, ia mengatakan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Selain itu menurut Freud, dengan bermain dan berfantasi anak dapat mengungkapkan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Lebih lanjut Guslinda dan Kurnia berpendapat bahwa alat permainan edukatif adalah jenis-jenis peralatan atau suatu benda yang bias digunakan dalam bermain yang mana benda tersebut dapat mendorong dan mengembangkan seluruh kemampuan anak, karena APE dirancang khusus untuk kegiatan pendidikan.

Adapun ciri-ciri alat permainan edukatif antara lain salah satunya adalah alat permainan bisa yang dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat. Selain itu untuk memilih perlengkapan atau alat bermain untuk kegiatan kreatif anak, orangtua dan pendidik sebaiknya harus mengetahui atau memperhatikan jenis-jenis peralatan yang baik seperti desainnya mudah dan sederhana, multifungsi, menarik, berukuran besar awet dan lain-lain.

Terdapat beberapa hal yang penting yang harus diperhatikan ketika memilih alat permainan untuk anak salah satunya pilihlah mainan yang beraneka ragam. Lebih lanjut ada tips-tips memilih APE salah satu tipsnya ialah mengamati bentuk dan jenis permainan apa yang disenangi anak. Misalnya jika anak menyukai karakter Dinosaur, carilah alat main yang berfokus pada konsep prasejarah.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi, (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Aneka Cipta.
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1).

- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1-6.
- Atien Nur Chamidah, (2009), Pentingnya Stimulasi Dini Bagi Tumbuh Kembang Otak Anak
- Badru Zaman, dkk., (2007), *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hijriati, H. (2017). Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59-69.
- <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20200403103300/Tips-Memilih-Alat-Permainan-Edukatif> diakses 9 juli 2020
- <https://sains.kompas.com/read/2013/07/09/1526002/Perhatikan.6.Kriteria.Saat.Memilih.Mainan.Anak> diakses 9 juli 2020
- <https://www.kompasiana.com/usfitriyah/57e7bd19bb22bd44068b4580/konsep-dan-pola-pengasuhan-pada-anak-usia-dini>
- Mayke S. Tedjasaputra, (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mutiah, Diana, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Rahma, D. (2017). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Syamsuardi, S. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. *Publikasi Pendidikan*, 2(1).
- Zed, Mestika, (2008), *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.