

## PEMAHAMAN GURU TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

**Lia Octa Silviani<sup>\*</sup>, Riswanti Rini<sup>1\*</sup>, Ari Sofia<sup>\*</sup>**

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

e-mail: [liaoctasilviani@gmail.com](mailto:liaoctasilviani@gmail.com)

nomor Hp: +628 1515 5221 09

**Abstract:** *Teacher's Understanding About Learning Media In The Early Childhood. The problem in this research is that teachers have not utilized media of educational games in the early childhood learning activity. The aims of this research was described teachers' understanding of early childhood learning media in Sukarame district, Bandar Lampung City. The research type was descriptive. The sampling technique used is cluster sampling with a total sample of 52 teachers. Data collection techniques used tests and documents. The results of the research data were analyzed quantitative descriptively. The results of this research indicate that most of the teachers have not understanding about early childhood learning media, covering four aspects that are assessed, namely the characteristics of educational learning tools, types of educational learning tools, objectives of educational learning tools and benefits of educational learning tools.*

**Keywords:** *teacher's understanding, learning media, educational learning tools.*

**Abstrak :** **Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran Anak Usia Dini.** Masalah dalam penelitian ini adalah guru belum memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman guru tentang media pembelajaran anak usia dini di Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster sampling dengan jumlah sampel sebanyak 52 guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tes dan dokumen. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memahami media pembelajaran anak usia dini, meliputi empat aspek yang dinilai yaitu ciri-ciri alat permainan edukatif, jenis-jenis alat permainan edukatif, tujuan alat permainan edukatif dan manfaat alat permainan edukatif.

**Kata kunci :** **pemahaman guru, media pembelajaran, alat permainan edukatif**

## PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya, karena merupakan masa peka dan masa emas (*golden age*) dalam kehidupan anak. Karena itulah fase *golden age* menjadi fase terpenting bagi perkembangan anak. Pada fase ini pula berlangsung kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap memberi respon pada stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh lingkungan di sekitar anak.

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak sehingga proses pendidikan tidak terstruktur tetapi dilakukan secara menyenangkan dengan aktivitas bermain. Anak tidak bisa dipisahkan dengan dunianya yaitu bermain, sebab itu aktivitas bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak usia ini. Media pembelajaran di PAUD memegang peranan yang sangat penting, dengan media yang memadai dapat memenuhi prinsip dalam proses pembelajaran di PAUD yaitu belajar seraya bermain.

Media dalam pendidikan anak usia dini lebih dikenal dengan istilah alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif dapat menumbuhkan minat anak untuk belajar, keingintahuan anak terhadap isi materi pembelajaran lebih meningkat. Alat permainan edukatif dirancang untuk kepentingan pendidikan anak usia dini, di mana penggunaan alat permainan edukatif dapat membantu guru dalam memberikan stimulus / rangsangan pada anak guna mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki masing-masing anak, serta seluruh aspek perkembangan.

Hal tersebut dipertegas oleh pendapat menurut Suryadi dalam Syamsuardi (2012) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang

khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Sejalan dengan pendapat menurut Christianna (2013) APE merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Penggunaan alat permainan edukatif dapat membuat konkret konsep yang abstrak sehingga anak dapat mempelajari berbagai hal secara nyata, serta dapat memberikan kesempatan yang besar agar anak berinteraksi langsung dengan benda yang sedang dipelajari. Seperti pendapat Hendarwati (2014) mengemukakan bahwa anak usia taman kanak-kanak pada tahapan konkret, perilaku belajarnya memandang dunia secara obyektif dan konkret untuk mengklasifikasikan benda-benda, dan dalam memahami konsep substansi. Oleh karena itu guru sebagai pendidik membuat pembelajaran yang aktif dan kreatif, dengan memberikan pengalaman bagi anak secara langsung melalui kegiatan-kegiatan permainan selama proses pembelajaran. Seorang pendidik juga perlu melakukan berbagai usaha pendidikan, seperti menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak didiknya. Menggunakan media berupa alat permainan edukatif, guru dapat menyajikan berbagai bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga materi mudah dipahami dan dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak.

Pemahaman terhadap media perlu dimiliki oleh seorang guru. Sangat penting bagi guru untuk dapat memahami atau mengerti media terutama untuk pembelajaran anak usia dini, karena penggunaan media dapat membantu proses kegiatan belajar-

mengajar menjadi optimal. Seperti pendapat Abdullah (2016) mengemukakan bahwa seorang guru dalam menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan / pengajaran. Oleh karena itu, pemahaman terhadap media sangat penting dimiliki oleh seorang guru, karena media bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar-mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Media digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Guru perlu memiliki pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, agar dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi belajar bagi anak. Guru juga perlu memiliki pemahaman untuk menentukan media mana yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan turut menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Melihat dari permasalahan yang terjadi di lapangan, guru kurang tepat dalam memilih media untuk kegiatan pembelajaran yang akan diberikan pada anak usia dini. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku tulis, lembar kerja, majalah, papan tulis dan juga pensil. Hal ini dikarenakan guru cenderung mengedepankan pada kemampuan akademik anak seperti membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Media yang tepat untuk pendidikan anak usia dini berupa alat permainan edukatif, dikarenakan yang dibutuhkan oleh anak usia dini adalah bukan teori mengenai bagaimana cara membaca, menulis maupun berhitung melainkan pembelajaran yang menyenangkan tanpa beban.

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemahaman guru

tentang media pembelajaran anak usia dini di Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilaksanakan di lembaga PAUD yang berada di Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. Terdiri dari 6 Kelurahan yaitu Kelurahan Korpri Jaya, Korpri Raya, Sukarame, Sukarame Baru, Waydadi Baru dan Waydadi Lama. Alasan peneliti melakukan penelitian di Kecamatan Sukarame karena mayoritas guru belum memanfaatkan media berupa alat permainan edukatif di setiap kegiatan pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana pemahaman guru tentang media pembelajaran pada anak usia dini. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster sampling* (area sampling), terpilih 2 dari 6 kelurahan yaitu kelurahan Korpri Raya dan Waydadi Baru, dengan jumlah 6 lembaga PAUD diambil sampel semua guru yang berjumlah 52 guru.

Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes dan dokumen. Teknik tes berupa pertanyaan pilihan ganda tentang media alat permainan edukatif, sedangkan dokumen berupa data-data yang diperoleh dari tempat penelitian. Soal tes pada penelitian ini berjumlah 28 item yang terdiri dari 4 aspek yang dinilai. Terdapat 7 soal dalam tiap-tiap aspek yang dinilai diantaranya aspek ciri-ciri APE, jenis-jenis APE, tujuan APE, manfaat APE. Instrumen diberikan kepada guru yang menjadi sampel dalam penelitian, dengan kriteria

jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

Sebelum tes dilaksanakan, instrumen diuji terlebih dahulu kepada 10 responden (selain sampel) dan telah dikonsultasikan kepada dosen ahli. Pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 35 soal ada sebanyak 7 soal yang tidak valid dengan rentang 0,12-0,98, kemudian instrumen yang dinyatakan tidak valid tidak dipakai dalam penelitian. Sedangkan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai *alpha cronbach* sebanyak 0,97 dengan kategori reliabel tinggi. Sehingga instrumen dinyatakan dapat dipakai untuk mengukur pengetahuan guru PAUD tentang media pembelajaran anak usia dini. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan rumus interval sebagai berikut :

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Sumber : Hadi (2006)

Gambar 1. Rumus Interval

Keterangan :

*i* = Interval

*NT* = Nilai Tertinggi

*NR* = Nilai Terendah

*K* = Kategori

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pemahaman Guru Tentang Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Pemahaman guru tentang ciri-ciri APE terdiri dari 7 butir pertanyaan, memperoleh keseluruhan skor sebanyak 152 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 0. Berdasarkan data hasil

penelitian menunjukkan bahwa pada aspek ini sebagian besar guru kurang paham 55,77 persen dan tidak paham 34,62 persen. Sedangkan cukup paham 7,69 persen dan sangat paham 1,92 persen.

Tabel1.Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

No	Kategori	Total	
		n	%
1.	SP (80-102)	1	1,92
2.	CP (58-79)	4	7,69
3.	KP (36-57)	29	55,77
4.	TP (14-35)	18	34,62
Total		52	100,00
Rata-rata ± sdt		41,31±19,96	
Min-max		0-85	

Keterangan :

Sangat Paham (SP)

Cukup Paham (CP)

Kurang Paham (KP)

Tidak Paham (TP)

#### Pemahaman Guru Tentang Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Pemahaman guru tentang jenis-jenis APE terdiri dari 7 butir pertanyaan, memperoleh keseluruhan skor sebanyak 235 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 28. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek ini sebagian besar guru kurang paham 50 persen dan sangat paham 28,84 persen. Sedangkan tidak paham 3,85 persen dan cukup paham 17,31 persen.

Tabel2.Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

No	Kategori	Total	
		n	%
1.	SP (80-102)	15	28,84
2.	CP (58-79)	9	17,31
3.	KP (36-57)	26	50,00
4.	TP (14-35)	2	3,85
Total		52	100,00
Rata-rata ± sdt		64,08±18,93	
Min-max		28-100	

Keterangan :

Sangat Paham (SP)

Cukup Paham (CP)

Kurang Paham (KP)

Tidak Paham (TP)

### Pemahaman Guru Tentang Tujuan Alat Permainan Edukatif

Pemahaman guru tentang tujuan APE terdiri dari 7 butir pertanyaan, memperoleh keseluruhan skor sebanyak 144 dengan nilai tertinggi 57 dan terendah 14. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek ini sebagian besar guru kurang paham 63,46 persen dan tidak paham 36,54 persen. Sedangkan cukup paham 0 persen dan sangat paham 0 persen.

Tabel 3. Tujuan Alat Permainan Edukatif

No	Kategori	Total	
		n	%
1.	SP (80-102)	0	0,00
2.	CP (58-79)	0	0,00
3.	KP (36-57)	33	63,46
4.	TP (14-35)	19	36,54
Total		52	100,00
Rata-rata ± sdt		38,98±12,59	
Min-max		14-57	

Keterangan :

Sangat Paham (SP)

Cukup Paham (CP)

Kurang Paham (KP)

Tidak Paham (TP)

### Pemahaman Guru Tentang Manfaat Alat Permainan Edukatif

Pemahaman guru tentang manfaat APE terdiri dari 7 butir pertanyaan, memperoleh keseluruhan skor sebanyak 125 dengan nilai tertinggi 71 dan terendah 17. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek ini sebagian besar guru tidak paham 63,46 persen dan kurang paham 32,69 persen. Sedangkan cukup paham 3,85 persen dan sangat paham 0 persen.

Tabel 4. Manfaat Alat Permainan Edukatif

No	Kategori	Total	
		n	%
1.	SP (80-102)	0	0,00
2.	CP (58-79)	2	3,85
3.	KP (36-57)	17	32,69
4.	TP (14-35)	33	63,46
Total		52	100,00
Rata-rata ± sdt		33,88±16,59	
Min-max		17-71	

Keterangan :

Sangat Paham (SP)

Cukup Paham (CP)

Kurang Paham (KP)

Tidak Paham (TP)

### Rekapitulasi Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan sebagian besar guru tidak paham tentang media pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut terlihat dari data guru yang telah memahami pada aspek 1 hanya 9,61 persen, pada aspek 2 hanya 46,15 persen, pada aspek 3 hanya 0 persen, pada aspek 4 hanya 3,85 persen.

Tabel 5. Rekapitulasi Skor Pemahaman Guru Tentang Alat Permainan Edukatif

No	Kategori	Total			
		SP %	CP %	KP %	TP %
1	Ciri-Ciri APE	1,92	7,69	55,77	34,62
2	Jenis-Jenis APE	28,84	17,31	50,00	3,85
3	Tujuan APE	0,00	0,00	63,46	36,54
4	Manfaat APE	0,00	3,85	32,69	63,46

Keterangan :

Sangat Paham (SP)

Cukup Paham (CP)

Kurang Paham (KP)

Tidak Paham (TP)

Setelah menghitung skor dari tiap-tiap aspek, kemudian data disajikan dalam bentuk rekapitulasi skor dari seluruh item

instrumen. Instrumen tes terkait pemahaman guru tentang media pembelajaran anak usia dini berjumlah 28 item pertanyaan yang meliputi aspek ciri-ciri APE, jenis-jenis APE, tujuan APE, manfaat APE. Adapun total skor yang diperoleh dari 52 responden yaitu 657, dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 25. Data perolehan kemudian digolongkan ke dalam 4 kategori sesuai pendapat Arikunto (2009).

Tabel 6. Pemilihan Kategori dari Keseluruhan

No	Kategori	Total	
		n	%
1.	SP (76-100)	0	0,00
2.	CP (52-75)	14	26,92
3.	KP (28-51)	37	71,16
4.	TP (4-27)	1	1,92
Total		52	100,00
Rata-rata ± sdt		44,67±9,51	
Min-max		25-67	

Keterangan :

Sangat Paham (SP)

Cukup Paham (CP)

Kurang Paham (KP)

Tidak Paham (TP)

Berdasarkan bagan di atas diperoleh data bahwa secara keseluruhan pemahaman guru tentang media pembelajaran anak usia dini berupa alat permainan edukatif sebagian besar guru kurang paham yaitu 71,16 persen (37 dari 52 guru) dan cukup paham 26,92 persen (14 dari 52 guru) sedangkan yang tidak paham 1,92 persen (1 dari 52 guru) dan yang sangat paham 0 persen.

## Pembahasan

### Analisis Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Aspek yang dinilai yaitu memahami ciri-ciri dari alat permainan edukatif. Media alat permainan edukatif dirancang secara

khusus untuk kepentingan pendidikan, tentunya dengan memperhatikan ciri-ciri dari alat permainan yang baik untuk diberikan pada anak usia dini. Alat permainan yang baik digunakan oleh anak terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya. Seperti yang dikemukakan oleh Hijrianti (2017) bahwa ciri-ciri alat permainan edukatif sebagai berikut desain mudah dan sederhana, multifungsi (serba guna), menarik, berukuran besar, awet, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan, mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, bahan murah dan mudah diperoleh.

Guru TK di Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung, dikategorikan cukup paham terhadap ciri-ciri alat permainan edukatif yang baik bagi anak. Hal tersebut terlihat dari sebagian guru dapat menjawab pertanyaan terkait ciri-ciri alat permainan edukatif yang terdiri dari 3 indikator yaitu, APE yang aman digunakan, APE bersifat konstruktif dan kemenarikan APE.

Aspek berikutnya yaitu memahami jenis-jenis alat permainan edukatif. Jenis-jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini sangat beraneka ragam. Menurut Helpiani (2014) jenis-jenis media di Taman Kanak-Kanak menggunakan media yang bervariasi seperti menggunakan media realita. Seharusnya, guru harus mampu menguasai, menjelaskan serta mampu merancang atau menciptakan sendiri berbagai jenis alat permainan, namun tidak melupakan nilai-nilai edukasi yang terkandung di dalamnya. Guru hendaknya menggunakan berbagai jenis alat permainan edukatif, yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Memberikan alat permainan pada anak harus memperhatikan usia dan perkembangan anak yang akan diberikan stimulus atau rangsangan. Guru TK di Kecamatan

Sukarame Kota Bandar Lampung, cukup paham terkait jenis-jenis alat permainan edukatif. Hal tersebut terlihat dari sebagian guru dapat menjawab pertanyaan.

Aspek yang dinilai selanjutnya yaitu memahami tujuan dari alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif di setiap kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan yaitu, dapat memberikan motivasi belajar seperti pendapat Rahmania (2017), tujuan alat permainan edukatif yaitu memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial dan emosional anak. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan, guru mampu mendorong anak untuk mau belajar, mempelajari berbagai hal dengan menggunakan alat permainan edukatif. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru TK di Kecamatan Sukarame belum memahami tujuan dari penggunaan alat permainan edukatif. Hal tersebut dilihat dari belum semua guru dapat menjawab pertanyaan terkait tujuan alat permainan edukatif tersebut.

Aspek berikutnya yaitu memahami manfaat dari alat permainan edukatif, manfaat APE dalam kegiatan pembelajaran, yaitu media memiliki kemudahan dalam penggunaannya, baik bagi guru maupun bagi anak. Penggunaan alat permainan edukatif bagi guru yaitu memiliki kemudahan untuk menyampaikan materi. Penggunaan alat permainan edukatif bagi anak, memiliki kemudahan untuk dapat memperkuat tingkat pemahaman anak terhadap isi materi yang disampaikan. Melalui alat permainan edukatif guru dapat menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga materi mudah

dipahami oleh anak. Penggunaan alat permainan edukatif, pada pembelajaran di PAUD menjadi lebih bermakna dan menarik. Banyak manfaat yang diperoleh dalam penggunaan alat permainan edukatif baik bagi anak maupun guru. Seperti yang dikemukakan oleh Nugrahani (2012) banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar, menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

Namun, pada kenyataannya masih banyak guru TK di Kecamatan Sukarame tidak paham terhadap manfaat dari alat permainan edukatif. Hal ini terlihat sebagian besar guru tidak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian Pemahaman Guru tentang media pembelajaran anak usia dini di Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru PAUD khususnya TK di Kecamatan Sukarame pemahamannya kurang baik terkait media pembelajaran anak usia dini. Pemahaman rata-rata yang dimiliki oleh guru yaitu kurang memahami terkait

media pembelajaran berupa alat permainan edukatif, yang meliputi ciri-ciri APE, jenis-jenis APE, tujuan APE, dan manfaat APE. Aspek 1, 2, dan 3 menunjukkan guru kurang paham, dan pada aspek 4 menunjukkan guru tidak paham. Penelitian ini hanya dibatasi pada guru TK yang ada pada dua kelurahan di Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung. Penelitian ini hanya meneliti pemahaman guru tentang media pembelajaran anak usia dini berupa APE.

### Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini antara lain bagi guru harus lebih sering mengikuti pelatihan tentang bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran anak usia dini berupa alat permainan edukatif yang menarik sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Guru harus lebih kreatif dalam merancang atau membuat sendiri alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Selanjutnya bagi kepala sekolah sebaiknya dapat memberikan arahan kepada para guru agar lebih meningkatkan pemahaman mengenai media pembelajaran anak usia dini berupa alat permainan edukatif. Kemudian bagi peneliti lain harus dapat mempertimbangkan penelitian ini sebagai referensi agar hasil penelitian menjadi lebih baik lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ramli. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol 4. Nomor 1. Tersedia (Online). <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=494350&val=10112&title=PEMBELAJARAN%20DALAM%20PERSPEKTIF%20KREATIVITAS%20GURU%20DALAM%20PEMANFAATAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN>. Diakses pada tanggal 29 September 2018.

Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.

Christianna. 2013. Pelatihan Perencanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) SE-Siwalankerto Surabaya. *Jurnal SHARE*. Vol 1. Nomor 1. Tersedia (Online). <http://ced.petra.ac.id/index.php/share/article/viewFile/18860/18554>. Diakses pada tanggal 21 Desember 2017.

Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodologi Penelitian*. Andi Yogyakarta. Yogyakarta.

Helpiani, dkk. 2014. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar –Mengajar Di Taman Kanak-Kanak Bruder Nusa Indah Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3 Nomor 1. Tersedia (Online) <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4427>. Diakses pada tanggal 1 Februari 2018

Hendarwati, Endah. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi*. Vol 1. Nomor 1. Tersedia (Online). <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/viewFile/16/30>. Diakses pada tanggal 29 September 2018

Hijrianti. 2017. Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*

*Anak*. Vol 3. Nomor 2. Tersedia (Online).<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/1699/1236>. Diakses pada tanggal 24 September 2018

Nugrahani, dkk. 2012. Alat Permainan Edukatif Kontekstual Sebagai Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. Tersedia (Online). [https://www.researchgate.net/publication/320129444\\_ALAT\\_PERMAINAIN\\_EDUKATIF\\_BERBASIS\\_KONTEKSTUAL\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_BAGI\\_PENDIDIKAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI/fulltext/59cfafeca6fdcc181ace040e/320129444\\_ALAT\\_PERMAINAIN\\_EDUKATIF\\_BERBASIS\\_KONTEKSTUAL\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_BAGI\\_PENDIDIKAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/publication/320129444_ALAT_PERMAINAIN_EDUKATIF_BERBASIS_KONTEKSTUAL_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_BAGI_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI/fulltext/59cfafeca6fdcc181ace040e/320129444_ALAT_PERMAINAIN_EDUKATIF_BERBASIS_KONTEKSTUAL_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_BAGI_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf?origin=publication_detail). Diakses pada tanggal 30 Oktober 2018

Rahmania. 2017. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). *Jurnal Penamas Adi Buana*. Vol 02. Nomor 2. Tersedia(Online).<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas/article/view/970>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2018.

Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi*. Vol 11. Nomor 1. Tersedia (Online). <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend/article/view/1586>. Diakses pada tanggal 11 Januari 2018.