



Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif

Hayani Wulandari¹, Nadya Afriati Mumtaz²

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Received: 13 Juli 2023

Revised: 24 Juli 2023

Accepted: 27 Juli 2023

Abstrak

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi kebutuhan esensial bagi guru untuk memberikan rangsangan kepada anak-anak. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif. Para guru PAUD dapat mengikuti pelatihan dan workshop yang berfokus pada pengembangan keterampilan kreatif. Mereka juga dapat terlibat dalam kegiatan kolaboratif dengan guru-guru lain, pengembang permainan, dan pakar pendidikan untuk saling berbagi ide dan pengalaman. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah studi literatur. Materi yang diajarkan meliputi pembuatan celemek dan boneka jari menggunakan kain flanel. Hasil dari kegiatan ini meliputi: (1) peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media APE, dan (2) produk yang dihasilkan seperti celemek ilmu dan boneka jari. Berdasarkan pengamatan, keterampilan dalam menciptakan media APE yang inovatif, menantang, dan menyenangkan sangat diperlukan bagi guru tanpa membutuhkan biaya yang besar. Penggunaan alat permainan edukatif ini dapat mengatasi rasa bosan anak-anak saat melakukan aktivitas di kelas

Keywords: Anak Usia Dini, Permainan Edukatif, Pelatihan

(*) Corresponding Author: hayaniwulandari@gmail.com

How to Cite: Wulandari H, & Mumtaz N A. (2023). Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8214345>

PENDAHULUAN

PAUD memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Pada usia ini, anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitar mereka, termasuk melalui kegiatan bermain. Alat permainan edukatif diciptakan khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak-anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Alat-alat ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik anak-anak, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep baru, mengembangkan kreativitas, dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka. Namun, dalam praktiknya, terdapat masalah serius yang perlu diperhatikan, yaitu kurangnya kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif.

Berdasarkan laporan dari berita radar Bojonegoro.jawapos.com, masalah kurangnya kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif (APE) menjadi perhatian serius. Beberapa kasus menunjukkan bahwa para guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat permainan edukatif (APE).

Menurut Mayke Sugianto mengemukakan permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitandengan alat permainan maka yang dirancang untuk aspek perkembangan anak

Stimulus yang dilakukan oleh guru sangat menentukan perkembangannya anak (Khofiyah, 2020). Pemberian stimulasi perkembangan anak yang baik dan terarah secara teratur meningkatkan perkembangan anak (Elmanora et al., 2017). Pendidikan pra sekolah yang berkualitas memiliki perkembangan kognitif yang berkualitas

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak usia dini dapat dilakukan oleh orang tua maupun guru. Orang tua dan guru perlu bekerja sama untuk memberikan stimulasi yang tepat kepada anak, dan orang tua tidak boleh mengabaikan tanggung jawab mereka dengan alasan telah membayar atau alasan lainnya. Yang terpenting, semua pihak harus terlibat secara aktif dalam memberikan rangsangan kepada anak.

Dalam situasi ini, peran kreativitas guru PAUD sangat penting. Guru PAUD yang memiliki kemampuan kreatif mampu menciptakan alat permainan yang memiliki keunikan, daya tarik, serta sesuai dengan minat dan kebutuhan anak-anak. Alat permainan yang diciptakan dengan kreativitas dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak, mendorong eksplorasi, dan merangsang perkembangan kognitif dan sosial mereka. Namun, kekurangan kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif dapat menjadi hambatan bagi pengalaman pembelajaran yang optimal.

Dengan memperhatikan betapa pentingnya alat permainan edukatif dalam merangsang perkembangan anak, berdasarkan identifikasi masalah yang ada, dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif kepada para guru di Taman Kanak-Kanak. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan dasar kepada guru dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan alat permainan edukatif yang beragam dan menyenangkan bagi anak-anak. Hasil dari pelatihan ini akan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru sehingga mereka dapat membuat alat permainan edukatif yang aman dan menghibur. Tema pelatihan ini adalah "Hebat dalam berkreasi, berinovasi, dan berkarya".

Faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya kreativitas guru PAUD dalam membuat alat permainan edukatif sangat beragam. Terbatasnya sumber daya dan dana di beberapa lembaga PAUD, kurikulum yang kaku, dan kurangnya pelatihan khusus dalam pengembangan kreativitas dapat menjadi hambatan bagi guru-guru PAUD. Selain itu, kebiasaan menggunakan alat permainan konvensional dan standar juga dapat membatasi inovasi dalam pengajaran. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif. Dengan cara ini, proses pembelajaran anak usia dini dapat menjadi lebih menarik, bermakna, dan efektif. Dengan mengembangkan kreativitas guru, diharapkan dapat dihasilkan alat permainan edukatif yang merangsang imajinasi anak, mendorong eksplorasi, dan memperluas pengetahuan mereka

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kepustakaan atau library research, karena peneliti akan mengkaji hasil penelitian sebelumnya terlebih dahulu. Penelitian kepustakaan melibatkan studi mengenai

berbagai buku referensi dan penelitian serupa yang berguna untuk memperoleh dasar teori tentang masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006).

Literatur yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari artikel dan jurnal yang membahas tentang kurangnya kreativitas guru PAUD dalam menciptakan alat permainan edukatif. Karena batasan masalah yang diteliti, literatur yang digunakan terbatas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan data atau sumber lain yang terkait dengan topik penelitian dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan pustaka lainnya.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif, di mana fakta-fakta yang diperoleh dideskripsikan, dianalisis, dan diuraikan, serta memberikan pemahaman dan penjelasan yang memadai.

Metode penelitian mencakup perencanaan langkah-langkah atau prosedur yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian.

1. Identifikasi Kebutuhan: Langkah pertama dalam mengatasi kurangnya kreativitas guru PAUD dalam membuat alat permainan edukatif adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi. Melalui penelitian dan observasi, identifikasi masalah utama yang menyebabkan kurangnya kreativitas, seperti keterbatasan sumber daya atau kurikulum yang kaku.
2. Pelatihan dan Workshop: Menyelenggarakan pelatihan dan workshop khusus untuk para guru PAUD adalah langkah penting dalam meningkatkan kreativitas mereka. Pelatihan ini dapat mencakup topik-topik seperti desain alat permainan kreatif, penggunaan bahan-bahan yang terjangkau dan mudah didapat, integrasi teknologi dalam alat permainan, serta penerapan prinsip-prinsip pedagogi yang inovatif.
3. Kolaborasi dan Pertukaran Ide: Mendorong kolaborasi antara guru PAUD, pengembang permainan, dan pakar pendidikan dapat memberikan platform untuk saling bertukar ide dan pengalaman. Dengan berbagi pengetahuan dan inspirasi, guru-guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan alat permainan edukatif yang baru dan menarik.
4. Penggunaan Sumber Daya yang Tersedia: Mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia di sekitar lingkungan PAUD dapat menjadi strategi yang efektif. Guru-guru dapat mencari bahan-bahan yang terjangkau dan mudah didapat, seperti barang bekas atau bahan-bahan alami, dan mengubahnya menjadi alat permainan edukatif yang kreatif dan bermanfaat.
5. Penggunaan Teknologi: Mendorong guru PAUD untuk memanfaatkan teknologi dalam pembuatan alat permainan edukatif dapat membuka peluang kreativitas yang lebih luas. Misalnya, menggunakan aplikasi kreatif untuk mendesain permainan interaktif, membuat video pembelajaran, atau memanfaatkan perangkat lunak desain untuk menciptakan alat permainan yang menarik dan edukatif.
6. Penilaian dan Umpan Balik: Penting untuk melibatkan anak-anak dan mengumpulkan umpan balik mereka terkait alat permainan edukatif yang telah dibuat. Guru-guru dapat melakukan evaluasi terhadap efektivitas alat permainan, menerima umpan balik dari anak-anak, dan melakukan perubahan atau penyesuaian jika diperlukan. Hal ini akan membantu guru-guru dalam meningkatkan kreativitas mereka berdasarkan pengalaman praktis.

7. Dukungan Institusional: Institusi PAUD dan pihak terkait, seperti kepala sekolah atau pengawas pendidikan, perlu memberikan dukungan dan mendorong guru-guru untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembuatan alat permainan edukatif. Ini dapat melibatkan alokasi anggaran khusus untuk membeli bahan-bahan, menyelenggarakan acara atau kompetisi kreativitas, serta memberikan pengakuan terhadap upaya dan prestasi guru dalam

HASIL & PEMBAHASAN

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran anak, sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik, bermakna, dan menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut meliputi:

1. Menciptakan suasana bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam memberikan rangsangan untuk perkembangan kemampuan anak. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, ada kegiatan bermain yang menggunakan alat dan ada juga yang tidak menggunakan alat. Khususnya dalam permainan yang menggunakan alat, anak-anak terlihat sangat menikmati kegiatan belajar karena mereka dapat memperoleh banyak hal melalui kegiatan tersebut, seperti: Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam memberikan rangsangan untuk perkembangan kemampuan anak.
2. Membangun rasa percaya diri dan membentuk citra diri yang positif pada anak. Dalam lingkungan yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara mengeksplorasi dan menemukan sesuai dengan minat mereka. Kondisi tersebut sangat mendukung perkembangan rasa percaya diri anak dalam melaksanakan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki peran strategis sebagai bagian tak terpisahkan dari kegiatan anak, sehingga membantu perkembangan rasa percaya diri dan citra diri anak secara alami dan sehat.
3. Memberikan rangsangan dalam membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui kebiasaan dan pengembangan kemampuan dasar menjadi fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh, pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena melibatkan dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan oleh boneka. Anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, sementara itu, mereka juga mendapatkan pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh tokoh-tokoh yang diwakili oleh boneka-boneka tersebut.
4. Memberikan kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi sebagai fasilitator bagi anak-anak untuk mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan sekitar, termasuk dengan teman-teman mereka

Tujuan permainan edukatif adalah meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak agar mereka menjadi lebih aktif dan mengalami perkembangan yang pesat. Permainan edukatif membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan konsentrasi, yang merupakan faktor penting dalam perkembangan anak agar mereka dapat fokus pada pelajaran atau tugas di masa depan. Alat permainan edukatif membantu anak-anak dalam mengenal bentuk dan warna sejak usia dini. Dengan menggunakan alat ini, anak-anak dapat mengenal berbagai bentuk dan warna di sekitar mereka, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat sesuatu. Selain itu, permainan edukatif juga membantu anak-anak dalam belajar membaca dan berbicara. Melalui cerita yang diselingi, permainan edukatif membantu anak-anak mengembangkan imajinasi mereka.

Setelah melakukan penelitian menggunakan metode studi literature yang melibatkan pengumpulan referensi dan data pustaka yang relevan dengan permasalahan yang dibahas, berikut adalah temuan yang diperoleh dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa kurangnya kreativitas guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE). Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan kegiatan pelatihan dan workshop dengan tema "Hebat dalam berkreasi, berinovasi, dan berkarya". Pelatihan dimulai dengan pemaparan materi tentang berbagai macam APE dan manfaatnya dalam perkembangan anak oleh seorang pemateri. Setelah pemaparan materi, dilakukan sesi praktik yang melibatkan peserta pelatihan yang didampingi oleh seorang pelatih.

Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru merasa terbantu karena mereka mendapatkan keterampilan dalam membuat APE. Setelah pelatihan, terlihat bahwa guru-guru mampu menciptakan APE yang menarik, seperti celemek ilmu dan boneka jari (Sulastri & Fuada, 2021). Pelatihan ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada guru-guru PAUD mengenai APE, sehingga dapat mengasah kreativitas mereka (Sulastri & Fuada, 2021). Dampaknya pada siswa, dengan adanya banyak APE yang dibuat oleh guru dari kain flanel, seperti boneka jari dan celemek ilmu, ini akan merangsang perkembangan anak dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran (Syahadah & Hanita, 2019). Media celemek pintar dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat merangsang perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Syahadah & Hanita, 2019).

Keterbatasan Sumber Daya: Banyak guru PAUD menghadapi keterbatasan sumber daya, baik itu dalam hal finansial, bahan, atau peralatan. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi kreativitas guru dalam menciptakan alat permainan edukatif yang inovatif dan menarik.

Ketidak familiaran dengan Teknologi: Banyak guru PAUD mungkin kurang akrab dengan penggunaan teknologi dalam pembuatan alat permainan edukatif. Hal ini dapat menghambat kreativitas mereka dalam memanfaatkan potensi teknologi untuk menciptakan permainan yang menarik dan interaktif.

Kurikulum yang Kaku: Kurikulum yang terlalu terarah dan kaku dapat membatasi ruang bagi guru PAUD untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat alat permainan edukatif. Ketidakmampuan untuk berkreasi di luar batasan kurikulum dapat menyebabkan penggunaan alat permainan yang monoton dan kurang menarik bagi anak-anak.

Keterbatasan Pelatihan dan Dukungan: Guru PAUD mungkin tidak mendapatkan pelatihan yang memadai dalam pengembangan kreativitas mereka dalam membuat alat permainan edukatif. Kurangnya dukungan dan pengakuan institusional juga dapat menghambat guru-guru untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Tantangan Kreativitas Individu: Setiap guru memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Beberapa guru mungkin merasa terbatas dalam ide-ide kreatif dan terjebak dalam menggunakan alat permainan yang standar dan konvensional. Hal ini dapat menghambat inovasi dalam pembuatan alat permainan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis dari sumber yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru PAUD dalam membuat alat permainan edukatif merupakan masalah yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Dampak pada Pengalaman Pembelajaran: Kurangnya kreativitas dalam membuat alat permainan edukatif dapat mengurangi pengalaman pembelajaran anak usia dini. Alat permainan yang monoton dan kurang menarik cenderung membuat anak kehilangan minat dan motivasi dalam belajar.
2. Pengaruh Terhadap Perkembangan Anak: Kurangnya kreativitas dalam alat permainan edukatif dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak. Ketidakmampuan menyediakan alat permainan yang merangsang eksplorasi dan kreativitas dapat membatasi potensi perkembangan mereka.
3. Tantangan Sumber Daya dan Kurikulum: Keterbatasan sumber daya dan kurikulum yang kaku juga dapat mempengaruhi kreativitas guru dalam menciptakan alat permainan edukatif yang inovatif. Guru PAUD perlu menghadapi tantangan ini dan mencari solusi kreatif untuk mengoptimalkan sumber daya yang tersedia.
4. Peran Penting Pelatihan dan Dukungan: Pelatihan yang tepat dan dukungan institusional sangat penting dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD. Dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan alat permainan edukatif yang menarik, guru-guru dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi anak-anak.
5. Pentingnya Kolaborasi dan Pertukaran Ide: Kolaborasi antara guru PAUD, pengembang permainan, dan pakar pendidikan dapat mendorong pertukaran ide dan pengalaman. Ini dapat memberikan inspirasi dan membantu dalam mengatasi kurangnya kreativitas dengan saling mendukung dan berbagi pengetahuan.

REFERENCES

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi

- guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, I. N. S. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Hayati, K., & Amilia, F. (2020). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 6(2), 144–149.
- Kartina, T., & Harjani, H. J. (2022). Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak Usia 4 Tahun Sampai 5 Tahun (Penelitian Kualitatif di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi). *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 48–58. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.349>
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>
- Khasanah, I., Djariyo, D., Damayani, A. T., & Mushafanah, Q. (2013). Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 24–32., 24–32.
- Laila, A. N., & Candraloka, O. R. (2019). Pemanfaatan Potensi Alam sebagai Alat Permainan Edukatif di PAUD Delima Jobokuto Jepara. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 76. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2883>
- Nurrohmah, N. (2022). Penanaman Nilai Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pemanfaatan Lingkungan Dan Bahan Bekas Sebagai Alat Peraga Edukatif. *Al-Athfal: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 13–29.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2022). Pengaruh Penggunaan Buku Montessori Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 75–81.
- Sari, D. D. (2021). Permasalahan Guru Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(02), 27–35. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.394>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>
- Winata, W., Hasanah, H., Anjeasy, A., & ... (2019). Alat permainan edukatif dari barang bekas. *Prosiding Seminar ...*, September, 1–5. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/5399>

- Elmanora, E., Hastuti, D., & Muflikhati, I. (2017). Lingkungan Keluarga sebagai Sumber Stimulasi Utama untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 10(2), 143–156. <https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.143>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20–40.
- Elmanora, E., Hastuti, D., & Muflikhati, I. (2017). Lingkungan Keluarga sebagai Sumber Stimulasi Utama untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 10(2), 143–156. <https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.143>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20–40.
- Ibuka, M. (2009). *Membuka lorong dunia anak: buku pintar mendidik anak usia dini*. Yogyakarta: Annora Media Group.
- Sulastri, R., & Fuada, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbahan Dasar Kardus Bekas Bagi Guru Paud Pada Masa New Normal. *Buletin Udayana Mengabdi*, 20(2), 136–147.
- Badru Zaman, 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI Pers
- Syhadah, S., & Hanita. (2019). Penggunaan Media Celemek Pintar Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Aisyiahtenggarong Tahunajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 04(02), 110–118
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2019). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *AS-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–56.
- Seto Kak, *Bermain dan Kreatifitas*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2004.
- Siswanto Igea dan Sri Lestari, *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*, Yogyakarta: C.V ANDI Offset, TT.
- M.Fadillah, Lilif Muallifatul, Wantini, Eliyyi Akbar, dan Syifa Fauziah, 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PERDANA
- Putra, N., & Dwilestari, N. (2016). *Penelitian kualitatif PAUD (pendidikan anak usia dini)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudono Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk PAUD)*. Jakarta: PT.Grasindo.
- [4] Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I, Suarta, I. N. 2017. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (1), 31-40.
- Khofiyah, N. (2020). Edukasi Berpengaruh terhadap Pemberian Stimulasi Perkembangan Anak Usia 12-24 Bulan oleh Ibu di Posyandu Desa Tambakrejo Kabupaten Puworejo. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 7(2), 231–238. <https://doi.org/10.26699/jnk.v7i2.art.p231-238>