



Kendala Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Indoor di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur

Mita Angraini¹, Muhammad Nasirun², Yulidesni³

mitaangraini4@gmail.com¹, h.m.nasirun@gmail.com², Yulidesni@gmail.com³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan pendekatan survei. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah guru di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur dengan jumlah populasi dan sampel penelitian sebanyak 28 orang guru kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling total*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* berkategori tinggi, artinya guru di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disarankan kepada guru untuk lebih menguasai keterampilan dalam menggunakan alat permainan edukatif *indoor* dan untuk pihak sekolah agar mengikutsertakan guru dalam pelatihan, seminar mengenai alat permainan edukatif *indoor* untuk menambah wawasan guru agar guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* tidak mengalami kendala.

Kata Kunci: kendala guru, penggunaan alat permainan edukatif *indoor*.

Abstract

The purpose of this study was to describe the constraints of teachers in using the indoor educational game instruments in Early Childhood Education in South Kaur District, Kaur Regency. The type of study was descriptive quantitative using the survey approach. The population and sample in this study were PAUD teachers in South Kaur District, Kaur Regency for 28 teachers. The sampling technique used *sampling total*. The data collection techniques used questionnaires and data analysis techniques used the percentage formula. The result of this study showed that the constraints of teachers in using the indoor educational game instruments were categorized as high. It implied that teachers often found the constraints in using the indoor educational game instruments, furthermore, it was recommended for teachers to better master indoor skills. Meanwhile, involving teachers in seminars for the indoor educational game instruments was to improve insight so that the use of indoor educational game instruments did not find the constraints in the learning process.

Keywords: teacher's constraints, use of indoor educational game instrument.

Copyright (c) 2021 Mita Angraini, Muhammad Nasirun, Yulidesni

✉ Corresponding author :

Email Address : mitaangraini4@gmail.com (Jalan WR Supratman, Kandang Limun, Bengkulu)

Received 18 Oktober 2021, Accepted 23 November 2021, Published 31 Desember 2021

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia ini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa batita, dan masa prasekolah (Wiyani, 2016, p. 98). Anak usia dini memang harus diberikan rangsangan oleh orang tua dan guru serta diberikan pendidikan dari kecil agar anak memiliki kesiapan untuk kejenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi dengan maksimal (Suyadi & Ulfah, 2013, p. 17). Lembaga PAUD terdiri dari Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain, Taman Kanak-Kanak (TK).

Alat permainan edukatif *indoor* adalah alat permainan edukatif yang berada di dalam ruangan sedangkan alat permainan edukatif *outdoor* adalah alat permainan edukatif yang berada di luar ruangan (Fadlillah, 2017, p. 76). Adapun karakteristik penggunaan alat permainan edukatif *indoor* untuk anak usia dini adalah dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan, serta motorik anak dan membuat anak terlihat secara aktif sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya dengan bebas dan aktif.

Pada kenyataannya dalam pendidikan anak usia dini banyak masalah yang dihadapi diberbagai hal, baik pada media pembelajaran maupun penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Masalah yang sering terjadi pada penggunaan alat permainan edukatif *indoor* menurut Purnama et.al (2019, p. 54) guru kerap bingung dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* karena membutuhkan bekal kemampuan yang memadai. Prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor* ada empat tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap tindak lanjut (Purnama et al., 2019, p. 62).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 9 Maret 2021 dengan Kepala PAUD Kecamatan Kaur Selatan diperoleh informasi bahwa ada beberapa PAUD yang masih aktif di Kecamatan Kaur Selatan dan tempat peneliti melakukan penelitian yaitu PAUD Bina Baru, TK Melati, PAUD Permata Hati, PAUD Mekar Melati, PAUD Barokah, PAUD Rizqy, PAUD Al- Khair, dan TK Pembina. Pada tanggal 10 Maret 2021 peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan, guru yang diwawancara adalah guru dari PAUD Bina Baru, PAUD Permata Hati, dan PAUD Al-Khair. Diperoleh informasi bahwa dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* guru mengalami berbagai kendala seperti ketersediaan alat permainan edukatif *indoor* kurang memadai, memilih alat permainan edukatif *indoor* yang digunakan kurang bervariasi, tempat penyimpanan alat permainan edukatif *indoor* kurang memadai sehingga alat permainan banyak hilang dan rusak, keterbatasan sumber dana untuk membeli alat permainan edukatif *indoor*, jenis alat permainan edukatif *indoor* di beberapa PAUD di Kecamatan Kaur Selatan juga tidak banyak, serta guru juga tidak memanfaatkan alat permainan edukatif *indoor* yang ada untuk proses kegiatan belajar. Sehingga kegiatan sehari-hari anak bersifat akademis yaitu guru mengedepankan membaca, menulis, dan berhitung untuk mempersiapkan anak menuju

kejenjang sekolah dasar. Hal ini juga merupakan tuntutan dari orang tua anak agar anaknya bisa membaca, menulis dan berhitung setelah selesai sekolah PAUD.

Menurut Safitri (2019, p. 5) guru adalah seorang tenaga pendidik profesional yang mendidik, mengajarkan suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian, serta melakukan evaluasi kepada peserta didik. Guru merupakan orang yang sangat penting dalam pendidikan yang memiliki tugas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspek yaitu baik aspek spiritual, emosional, intelektual, fisikal, maupun aspek lainnya. Selain aspek tersebut guru juga terkait dengan kegiatan untuk mengembangkan peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Roqib & Nurfuadi, 2020, p. 23).

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018, p. 29) alat permainan edukatif *indoor* adalah bermacam-macam peralatan yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Yang mana peralatannya atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dengan adanya alat permainan edukatif *indoor* maka anak akan senang belajar, karena bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, guru diperlukan pengetahuan dan pemahaman yang benar mengenai penggunaan alat permainan edukatif baik alat permainan edukatif *indoor* maupun *outdoor*, tetapi dalam kegiatan belajar biasanya yang digunakan adalah alat permainan edukatif *indoor* sebagai penunjang pembelajaran. Berikut ini adalah kendala guru PAUD dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor*, yaitu: pemilihan alat permainan edukatif *indoor* dan prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*.

Menurut Ariesta (2009, p. 2) alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai saran atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli). Menurut Adang Ismail dalam Fadlillah (2017, p. 76) alat permainan edukatif *indoor* adalah alat permainan yang sarana atau fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan di dalam ruangan, baik di ruang sentra maupun area yang akan memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan proses belajar dan proses penyampaian tema pelajaran.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013, p. 7) metode penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit, objektif, terukur, rasional dan sistematis. Jenis pendekatan yang digunakan adalah survei. Menurut Morissan (2017, p. 166) penelitian survei adalah salah satu metode terbaik bagi para peneliti sosial untuk mengumpulkan data guna menjelaskan suatu populasi yang terlalu besar untuk diamati secara langsung. Survei merupakan metode terbaik untuk mengukur sikap dan orientasi suatu masyarakat melalui berbagai kegiatan jajak pendapat. Dalam penelitian ini peneliti akan menyebarkan angket kepada guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 Agustus sampai dengan 28 Agustus 2021 di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur yang terdiri dari delapan PAUD yaitu PAUD Bina Baru, TK Melati, PAUD Permata Hati, PAUD Mekar Melati, PAUD Barokah, PAUD Rizqy, PAUD Al- Khair dan TK Pembina.

Sasaran Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah guru yang berada di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur yang berjumlah 28 orang guru. Pada penelitian ini teknik penentuan sampel menggunakan *sampling total*. Menurut Sugiyono (2019, p. 134) sensus atau *sampling total* adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Penelitian yang dilakukan pada populasi di bawah 100 sebaiknya dilakukan dengan sensus atau *sampling total*, sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel semuanya sebagai responden pemberi informasi. Pada penelitian ini sampelnya adalah semua anggota populasi yang berjumlah 28 guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner atau angket yang berisi pertanyaan mengenai kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* dilihat dari aspek pemilihan alat permainan edukatif *indoor*, prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*, penggunaan alat permainan edukatif *indoor* pada model pembelajaran sentra dan model pembelajaran area. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada responden yaitu 28 orang guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Skala yang digunakan pada angket ini yaitu dengan skala guttman.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh tentang kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di analisis menggunakan rumus persentase dibawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Jawaban

F : Frekuensi Nilai yang diperoleh dari seluruh item

N : Nilai Tinggi

100% : Bilangan Tetap

(Aqib et al., 2016, p. 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket, yang terdiri dari 29

pernyataan dengan dua pilihan penilaian yang tersedia. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 28 orang guru Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. Hasil penelitian secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Kendala Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Indoor*

No.	Aspek Penggunaan APE <i>Indoor</i>	Mengalami Kendala	Tidak Mengalami Kendala
		Persentase	Persentase
1.	P Pemilihan APE <i>Indoor</i>	64%	36%
2.	Pr Prosedur Penggunaan APE <i>Indoor</i>	71%	29%
k Kendala Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif <i>Indoor</i>		72%	28%

Berdasarkan tabel di atas, secara umum menunjukkan bahwa hasil penelitian kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur adalah berkategori tinggi, dengan nilai persentase (72%), artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor*.

Analisis data kendala guru dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* berada pada kategori tinggi (64%), artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor*.

Analisis data kendala guru dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor* berada pada kategori tinggi (71%), artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur adalah tinggi, artinya guru kerap mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Dalam penelitian ini, kendala guru PAUD dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* melibatkan dua aspek yaitu kendala dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* dan kendala dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Menurut Hamalik (2002, p. 16) kendala dalam pembelajaran adalah beberapa hambatan yang menghambat jalannya pembelajaran yang dapat dilihat dari faktor guru dan peserta didik, faktor ruang kelas, dan kurang alat peraga dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, maka peneliti dapat menyimpulkan kendala yang sering terjadi yaitu ketersediaan alat permainan edukatif *indoor* yang kurang memadai, dalam memilih alat permainan edukatif *indoor* guru kadang tidak sesuai dengan syarat pemilihan serta kurang bervariasi, guru kurang memanfaatkan alat permainan edukatif *indoor* yang ada untuk proses belajar di PAUD, guru juga kesulitan dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor* karena guru banyak lulusan SMA, guru juga

mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* baik dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, alat permainan edukatif juga tidak terlalu banyak dan ada sebagian yang rusak, hal ini diakibatkan keterbatasan sumber dana untuk membeli alat permainan edukatif *indoor* yang baru dan guru juga jarang mengikuti pelatihan mengenai penggunaan alat permainan edukatif *indoor*.

Hasil penelitian kendala guru PAUD dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* adalah tinggi yaitu 64%, artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor*. Adapun kendala yang sering dialami guru yaitu guru masih sulit dalam menentukan bahan, tujuan, dan mendorong kreativitas anak dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* yang semestinya digunakan dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* pada anak.

Menurut Rohani (2019, p. 68) bahwa dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* diarahkan untuk memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Menurut Fifah (2017, p. 39) pemilihan alat permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang dimaksud pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan sehingga alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Purnama (2019, p. 54) pemilihan alat permainan edukatif *indoor* adalah suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksud adalah pengetahuan dan keterampilan yang harus dilakukan sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu agar alat permainan edukatif *indoor* dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Hasil penelitian kendala guru PAUD dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor* adalah tinggi yaitu 71%, artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Adapun kendala yang sering dialami guru yaitu guru sulit mengontrol anak-anak ketika menggunakan alat permainan edukatif *indoor*, kurang memanfaatkan alat permainan edukatif *indoor* yang ada untuk proses belajar di PAUD, serta guru juga sering mengalami kendala dalam tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap tindak lanjut dalam prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hayati et al., 2021, p. 58) bahwa kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru mengalami kesulitan untuk mengontrol anak-anak ketika menggunakan alat permainan edukatif karena ketika guru mengeluarkan alat permainan edukatif anak-anak saling rebut serta tidak mendengarkan arahan yang diberikan guru sehingga guru kewalahan dan kegiatan menggunakan alat permainan edukatif tidak berjalan lancar. Sedangkan menurut (Tsalisah et al., 2019, p. 1) guru kurang memanfaatkan alat permainan edukatif dalam pembelajaran dikarenakan guru kurang pengetahuan tentang alat permainan edukatif.

Menurut Pursari (2016, p. 68) bahwa penyediaan dan penggunaan alat permainan edukatif memang sangat penting keberadaannya untuk mendukung pembelajaran anak usia dini, karena alat permainan edukatif dapat mempresentasikan pembelajaran dari sifat abstrak menjadi konkret bagi anak. Sedangkan menurut (Hayati et al., 2021, p. 60) bahwa ketidak

sesuai jumlah alat permainan edukatif dengan jumlah anak ini menjadi kendala bagi guru, karena ketika anak-anak yang ingin memakai alat permainan edukatif yang sama tetapi alat permainan edukatif kurang maka timbul masalah yaitu anak akan saling berebut sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum kendala guru dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur berada pada kategori tinggi, artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* yaitu dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* dan prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*. Sedangkan secara khusus kendala guru PAUD dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* meliputi pemilihan alat permainan edukatif *indoor* dan prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor* berada pada kategori tinggi, artinya guru PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur kerap mengalami kendala dalam pemilihan alat permainan edukatif *indoor* dan prosedur penggunaan alat permainan edukatif *indoor*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan kepada semua pihak yang telah banyak membantu baik secara material maupun nonmaterial dalam penyelesaian penelitian ini. Terutama kepada kedua orang tuaku, dosen pembimbingku beserta pengujiku, kepala sekolah dan guru PAUD di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., Jaiyaro, S., Diniati, E., & Khotimah, K. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariesta, R. (2009). *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fifah. (2017). *Peran Guru Dalam Memilih Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkembangkan Potensi Anak Usia Dini Di RA Muawanatul Falah Ngetuk Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017*. 5(1), 30–45.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. In *Media Pembelajaran*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hamalik, O. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). *Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di PAUD Al-Jihadul dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur*. 3(1), 52–62.
- Morissan. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pusari, R. W. (2016). *Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Ii Kota Semarang*. *Malih Peddas*

(*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*), 6(1), 61–70.

<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i1.1118>

- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Roqib, M., & Nurfuadi. (2020). *Kepribadian Guru*. Yogyakarta: Cinta Buku.
- Safitri, D. (2019). *Menjadi Guru Profesional*. Riau: PT Indragiri Dot Com.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tsalisah, N. H., Sofia, A., & Nawangsasi, D. (2019). Pengetahuan Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nadia. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–12.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18526>
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.