

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK  
DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI  
KABUPATEN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S<sub>1</sub>)  
dalam Ilmu Tarbiyah**



ASAL BUKU INI :	Penulis -
PENERBIT/HARGA :	.
TGL. PENERIMAAN :	22 - 02 - 2017
NO. KLASIFIKASI :	SK PAI 17-016 KHA - P
NO. INDUK :	17SK 1721016 - 00

Oleh :

**YENI NUR KHASANAH**

**NIM. 2021110266**

**JURUSAN TARBIYAH PAI  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGRI  
(STAIN) PEKALONGAN**

**2015**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : YENI NUR KHASANAH

NIM : 2021110266

JURUSAN : TARBIYAH

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN PEKALONGAN**” adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 1 Oktober 2015

Yang Menyatakan



**YENI NUR KHASANAH**  
**NIM. 2021110266**

**Siti Mumun Muniroh, S. Psi, M. A.**  
Tirto Gg. 18 No. 23 Rt/Rw 04/05 Pekalongan

### NOTA PEMBIMBING

Pekalongan, 1 Oktober 2015

Lamp : 4 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. Yeni Nur Khasanah

Yth. Ketua STAIN  
c/q Ketua Jurusan Tarbiyah  
di PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*


Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

NAMA : Yeni Nur Khasanah  
NIM : 2021110266  
JUDUL : **PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK DI  
SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN  
PEKALONGAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan.  
Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing

  
Siti Mumun Muniroh, S. Psi, M. A.  
NIP. 19820701 200501 2003



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN**

Alamat: Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan Telp. (0285) 412575. Fax. 423418.  
Email: [stain\\_pkl@telkom.net](mailto:stain_pkl@telkom.net)-[stain\\_pkl@hotmail.com](mailto:stain_pkl@hotmail.com)

**PENGESAHAN**

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan  
mengesahkan skripsi saudara:

**NAMA : YENI NUR KHASANAH**

**NIM : 202 1110 266**

**JUDUL : PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK  
DI SDN 02 KUWASEN KECAMATAN KESESI  
KABUPATEN PEKALONGAN**

Yang telah diujikan pada hari Selasa, 20 Oktober 2015 dan dinyatakan  
lulus serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata  
satu (S<sub>1</sub>) dalam ilmu Tarbiyah.

Dewan Penguji:

  
**Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag**  
Ketua

  
**Ahmad Ta'rifin, M.A**  
Anggota

Pekalongan, 20 Oktober 2015

  
Ketua  
**Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M. Ag.**  
NIP. 19710115 199803 1 005

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh hormat dan seluruh cinta kasih yang tulus dan ikhlas, penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang senantiasa mendo'akan serta memberikan dukungan kepada penulis, yaitu kepada:

1. Ayahanda (Alm. Suwardi) dan ibunda (Horo Rumani) tercinta yang senantiasa memberikan cinta dan kasih sayang, motivasi serta do'a yang tulus dan ikhlas demi tercapainya cita-cita dan harapan penulis.
2. Kakak-kakak dan adik saya yang senantiasa membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan studi.
3. Para sahabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang senantiasa memberikan motivasi dan membantu penulis selama melaksanakan sampai dengan menyelesaikan studi di kampus tercinta ini.
4. Semua dosen di STAIN Pekalongan yang pernah membantu penulis dalam belajar dan telah menyalurkan ilmunya kepada penulis selama belajar di STAIN Pekalongan.
5. Almamater tercinta STAIN Pekalongan, tempat penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi kehidupan penulis.

## MOTTO

يبي انها ان تك مشقال حبة من خردل فتكن في صخرة او في السموت او في  
الارض يات بها الله <sup>قل</sup> ان الله لتيف خبيره

*Seterusnya Lukman berpesan: “Hai anakku! Sesungguhnya jika ada sesuatu perbuatan baik maupun buruk sekalipun sebesar biji sawi yang tersembunyi dalam batu karang, atau di manapun juga baik di langit maupun bumi ini, kelak akan ditampilkan juga oleh Allah. Sesungguhnya Allah Maha Halus dan Mengetahui”. (Q.S. LUQMAN: 16).*

## ABSTRAK

Khasanah, Yeni Nur. 2015. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Skripsi Jurusan Tarbiyah Program Studi PAI STAIN Pekalongan. Siti Mumun Muniroh, S. Psi. M. A.

Kata kunci : Alat Permainan Edukatif, Perkembangan Anak

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan pada anak usia dini ini mencakup perkembangan fisik-motorik, kognitif, dan bahasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan dan Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan dan untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Kegunaan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak dan menjadi pengetahuan tentang manfaat APE sebagai sumber belajar serta sebagai stimulus bagi perkembangan anak.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, interviu/wawancara dan dokumentasi dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode induktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen sudah sesuai dengan yang seharusnya dan digunakan secara maksimal oleh guru dan anak didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Sejumlah Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan antara lain, pada aspek perkembangan fisik motorik contohnya bola tangan untuk menstimulasi anak agar dapat melempar, menangkap dan memantulkan bola, kertas lipat untuk bermain membuat bermacam bentuk. Alat Permainan Edukatif (APE) pada aspek perkembangan kognitif anak contohnya APE yang berupa alat peraga matematika bangun ruang, anak dapat mengetahui besar kecil, tinggi rendah, dan anak tahu bentuk-bentuk geometri. Selanjutnya, Alat Permainan Edukatif (APE) pada aspek perkembangan bahasa anak contohnya alat peraga bahasa indonesia, anak bisa mengenal huruf dan bisa menyusunnya menjadi kosa kata seperti ibu, tali, sapi, jeruk, minum dan lain-lain.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi dengan judul **“PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN PEKALONGAN”** ini.

Untuk tercapainya skripsi ini banyak pihak yang telah memberi bimbingan, dukungan dan kerjasama. Untuk itu di kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ade Dedi Rohayana, M. Ag., selaku ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag., selaku ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan.
3. Ibu Siti Mumun Muniroh, S. Psi. M. A., selaku pembimbing. Terima kasih atas segala ilmu dan bimbingan yang telah ibu berikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap dosen dan Civitas Akademik STAIN Pekalongan.
5. Ayahanda, Ibunda dan Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan do'a dan motivasi kepada penulis.



6. Para sahabat dan semua pihak yang senantiasa memotivasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna sempurnanya skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 1 Oktober 2015

Penulis



**YENI NUR KHASANAH**  
**NIM. 2021110266**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN NOTA PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Analisis Teoritis.....	9
2. Analisis Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
3. Kerangka Berfikir .....	14
F. Metode Penelitian.....	15
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	15
2. Sumber Data Penelitian.....	16
3. Teknik Pengumpulan Data.....	16
4. Teknik Analisis Data.....	18
G. Sistematika Penulisan.....	20

## **BAB II ALAT PERMAINAN EDUKATIF DAN PERKEMBANGAN ANAK**

### **A. ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) .....	22
2. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE).....	23
3. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) .....	24
4. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE).....	25
5. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) .....	26
6. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) .....	41
7. Syarat-syarat pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) .....	43
8. Teori Permainan .....	47

### **B. Perkembangan Anak .....**

1. Pengertian Perkembangan .....	48
2. Teori-Teori Perkembangan.....	51
3. Aspek-Aspek Perkembangan.....	54
a. Perkembangan Fisik dan Motorik .....	54
b. Perkembangan Kognitif.....	58
c. Perkembangan Bahasa.....	62

## **BAB III PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN PEKALONGAN**

### **A. Gambaran Umum SDN 02 Kwasen**

1. Sejarah Berdirinya SDN 02 Kwasen .....	65
2. Visi, Misi dan Tujuan SDN 02 Kwasen .....	65
3. Letak dan Keadaan Geografis SDN 02 Kwasen .....	67
4. Keadaan Guru dan Siswa .....	68
5. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	70
6. Struktur Organisasi.....	74

<b>B. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) Di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan.....</b>	<b>74</b>
<b>C. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan .....</b>	<b>83</b>
1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Di SDN 02 Kwasen.....	84
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Alat Permainan Edukatif	94
 <b>BAB IV ANALISIS PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN PEKALONGAN</b>	
A. Analisis Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan .....	97
B. Analisis Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan .....	109
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	115
B. Saran.....	117
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Guru SDN 02 Kwasen .....	68
Tabel 2. Data Peserta Didik SDN 02 Kwasen.....	69
Tabel 3. Sarana dan Prasarana.....	71
Tabel 4. Struktur Organisasi SDN 02 Kwasen.....	74
Tabel 5. Data Alat Permainan Edukatif (APE) Di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2014/2015.....	82

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat Penunjukkan Pembimbing
2. Surat Ijin Penelitian
3. Surat Keterangan Penelitian
4. Tata Tertib SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan
5. Panduan Wawancara
6. Transkrip Wawancara
7. Dokumentasi Penelitian
8. Daftar Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN



### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembentukan akhlak bagi peserta didik yang merupakan bagian dari proses mobilitas vertikal dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Itu merupakan bentuk atau tujuan dari sebuah pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan juga mempunyai tanggung jawab besar dalam rangka membangun, membina, dan mengembangkan kualitas manusia yang dilakukan secara terstruktur dan terprogram secara berkelanjutan. Dinamika dan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat harus diiringi dengan dinamika lembaga pendidikan baik formal maupun non formal.<sup>2</sup>

Pendidikan di sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 untuk anak atau siswa-siswi di seluruh Indonesia tentunya dengan maksud dan tujuan yang tidak lain agar anak Indonesia menjadi seorang individu yang telah diamanatkan atau yang sudah dicita-citakan dalam Undang-undang Dasar 1945. Dalam pelaksanaannya, pendidikan di

---

<sup>1</sup> Imam Suraji, *Etika dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits* (Jakarta: PT Pustaka Al-Husna Baru, 2006), hlm. 3.

<sup>2</sup> Hasan Langgulung, *Manusia dan Pendidikan: Suatu Analisis Psikologi dan Pendidikan* (Jakarta: Inisiasi Press, 2005), hlm. 160.

sekolah dasar diberikan kepada siswa dengan sejumlah materi atau mata pelajaran yang harus dikuasainya.<sup>3</sup>

Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>4</sup>

Berdasar pada amanat Undang-undang Dasar 1945, maka pengertian pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 6 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa. Disinilah siswa sekolah dasar ditempa berbagai bidang studi yang kesemuanya harus mampu dikuasai siswa. Tidaklah salah bila di sekolah dasar disebut sebagai pusat pendidikan. bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran itu terjadi akan tetapi di luar

---

<sup>3</sup>Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi, <file:///D:/BAB%201-5%20lengkap%20yeyen/file%20yeyen/Pengertian%20Dan%20Tujuan%20Pendidikan%20Di%20Sekolah%20Dasar.htm>. Diakses 26 Oktober 2015.

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Cet Ke-3, Edisi 1 (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 2.



kelas pun juga termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran. Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya.<sup>5</sup>

Anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Timbul pertanyaan apakah bermain betul-betul merupakan kesibukan khusus anak. sebab dalam kenyataannya maka orang tua dan remaja pun bermain. Mungkin hanya merupakan suatu kebiasaan untuk memakai istilah hobi atau olah raga atau rekreasi bagi orang dewasa, sedangkan istilah “bermain” hanya dipakai untuk anak saja.<sup>6</sup>

Permainan adalah kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sampai mati. Keinginan manusia terhadap permainan selalu ada dan berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak, tetapi juga berlangsung dalam diri orang dewasa. Bagi anak, permainan merupakan wahana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku prososial, sekaligus memperkenalkannya terhadap dunia yang lebih luas. Sedangkan bagi orang dewasa permainan membutuhkan sarana, konsep, dan teknik yang berbeda. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk

---

<sup>5</sup> E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm, 34.

<sup>6</sup> FJ. Monks, dkk, *Psikologi Perkembangan* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), hlm. 131.

menghibur, mendidik, memberikan dampak positif dan membesarkan setiap pribadi.<sup>7</sup>

Perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan.<sup>8</sup> Perkembangan anak yang terentang antara usia 6-8 tahun merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan pada anak ini mencakup perkembangan fisik-motorik, kognitif, dan bahasa.<sup>9</sup>

Utami Munandar memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas anak. Pertama, dengan berkreasi, anak dapat mewujudkan dirinya. Hal ini merupakan kebutuhan pokok manusia. Kedua, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak saja bergun, tetapi juga memberikan kepuasan pada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain balok-balok atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya, sehingga sering kali lupa terhadap hal-hal lain. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas, seseorang

---

<sup>7</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 25.

<sup>8</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 28.

<sup>9</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm.85.



terdorong untuk membuat berbagai ide, penemuan, atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas.<sup>10</sup>

Menurut Sudono, dunia pendidikan adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain. Salah satu sarana yang menjadi sumber belajar penting bagi anak adalah APE. Alat Permainan Edukatif kini sudah banyak dijual di pasaran dengan harga yang bervariasi. Pada umumnya para penyelenggara pendidikan masih banyak membeli alat-alat permainan sebagai pendukung belajar anak. Hal ini tentu saja akan menumbuhkan budaya konsumtif dan akan melemahkan daya kreativitas dan inovasi para pendidik dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak. Secara umum banyak para penyelenggara pendidikan yang berpendapat bahwa memperoleh alat pendidikan edukatif dengan cara membeli adalah lebih mudah dan ekonomis.<sup>11</sup>

Alat Permainan Edukatif(APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. APE tidak harus mahal, namun dapat dibuat dari bahan-bahan disekitar kita ataupun barang bekas yang tidak terpakai.<sup>12</sup> APE merupakan semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya,

---

<sup>10</sup> Lily Alfiyatul Jannah, *Kesalahan-kesalahan Guru PAUD yang Sering dianggap Sepele* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 120-124.

<sup>11</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)* (Jakarta: PT. Grasindo, 2000), hlm. 110.

<sup>12</sup> Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI), 2012), hlm. 7.

termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan ataukah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Bermain merupakan sarana yang efektif dalam upaya pengembangan kreativitas anak secara fisik motorik, kognitif dan bahasa. Pengembangan kreativitas tersebut, perlu diupayakan dalam kehidupan anak, baik di rumah oleh orang tua maupun lingkungan sekolah oleh guru. Peran guru di dalam pelaksanaan pembelajaran lebih bersifat sebagai pembimbing dan fasilitator. Pembelajaran dapat dilakukan secara integrated yang meliputi aspek pengembangan kognitif, bahasa, dan fisik motorik dalam upaya pengembangan kreativitas anak.

Di SDN 02 Kwasen ini sudah menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan dan usia anaknya yaitu dengan metode belajar sambil bermain, serta dilengkapi dengan menggunakan alat peraga. Salah satu alat peraga yang bisa digunakan selama proses pembelajaran adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. Alat permainan edukatif pun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Bahan limbah yang dimaksud di atas merupakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi seperti botol, karton, kardus, plastik, dan kayu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka alasan dari penelitian yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan” ini adalah bahwa masih banyak orang tua dan pendidik kurang mengetahui tentang penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak. Penggunaan APE di SDN 02 Kwasen sangat dibutuhkan dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak, terutama anak usia 6-8 tahun. Selain itu, anak-anak cenderung bosan dalam pembelajaran. Dan dengan adanya APE anak-anak tidak akan merasa bosan lagi, karena APE juga bisa dibuat sendiri agar bisa mengembangkan kemampuan anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Apa jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan?

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghindari salah pengertian dalam memahami kajian skripsi ini, maka peneliti memberikan batasan masalah yang tercakup dalam judul tersebut. Yang dimaksud

perkembangan di sini yaitu mencakup perkembangan kognitif, fisik motorik dan bahasa anak.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam menstimulasiperkembangan anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoretis, sebagai tambahan wawasan keilmuan bagi pembaca dan pemerhati pendidikan anak sekolah dasar pada umumnya.
2. Secara praktis, untuk mengetahui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak dan menjadi pengetahuan tentang manfaat APE sebagai sumber belajar serta sebagai stimulus bagi perkembangan anak.

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Analisis Teoretis

Sebagaimana Patmonodewo yang mengutip pandangan dari Friederich Wilhem Frobel berpendapat bahwa pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Ia menggunakan taman sebagai simbol dari pendidikan anak. Bermain dipandang sebagai suatu metode dari pendidikan dan cara dari anak untuk meniru kehidupan orang dewasa yang wajar.<sup>13</sup>

Masa anak merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.<sup>14</sup>

Bermain bagi seorang anak, menurut Utami Munandar tidak tergantung pada mahal murahnya permainan atau alat yang digunakan. Karena bermain adalah kebutuhan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan semua potensi di dalam dirinya, moral, sosial, emosi ekspresi, dan sebagainya. Seorang anak tidak harus mempunyai alat-alat bermain yang harus dibeli dan harganya mahal. Dengan memanfaatkan kulit jeruk bali anak biasa berkreasi membuat berbagai alat permainan

---

<sup>13</sup> Sumiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm . 7.

<sup>14</sup>Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 21.



seperti mobil-mobilan atau pesawat terbang. Berbeda dengan anak-anak di luar perkotaan, mereka saat ini cenderung diberikan alat-alat bermain yang lebih mewah. Padahal alat-alat bermain tersebut tidak semuanya mengandung sisi edukatif dan bisa menjadikan anak cerdas.<sup>15</sup>

Menurut Maimunah, bahwa banyak permainan yang mampu memberikan berbagai macam stimulasi. Berikut ini salah satu contoh permainan yang mampu memberikkan berbagai macam stimulasi yaitu permainan bola.<sup>16</sup> Bola dapat dijadikan media pendidikan, misalnya untuk mengenalkan konsep bulat dan tidak bulat, yang merupakan salah satu alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi pengenalan bentuk geometris dasar. Katakan, “ Lihat, bola bisa menggelinding karena bentuknya bulat. Kalau bentuknya kotak seperti mainan balok dia tidak bisa menggelinding.”<sup>17</sup>

## 2. Analisis Penelitian Terdahulu yang Relevan

Yumna Rosyida dalam penelitiannya menyatakan bahwa Upaya pengembangan potensi siswa untuk memahami materi ibadah salat adalah dengan memberikan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan kepada siswa tentang ketentuan sholat. Sebab pada masa anak-anak usia SD adalah masa bermain, sehingga dunia mereka adalah dunia bermain. Berbagai permainan yang mengutamakan unsur hiburan itu sangat

---

<sup>15</sup>M. Sugeng Sholehuddin, *Psikologi Perkembangan dalam Perspektif Pengantar* (Pekalongan: STAIN Pekalongan Press, 2008), hlm. 122-123.

<sup>16</sup> Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 102.

<sup>17</sup>*Ibid*, hlm. 103.



bermanfaat. selain membuahakan rasa senang pada anak-anak, juga memiliki unsur pendidikan pada anak tersebut.<sup>18</sup>

Rohimah dalam penelitiannya menyatakan bahwa sejumlah alat permainan edukatif yang dimiliki TK Muslimah NU Gondang Wonopringgo seperti ragam balok, puzzle geometri, prosotan, titian tangga, dan lainnya di fungsikan secara rutin dan maksimal peserta didik diberbagai area permainan guna mengembangkan ranah psikomotorik, pengetahuan, dan bahasa. Alat permainan tersebut di samping berfungsi sebagai media pembelajaran digunakan pula sebagai sarana bermain peserta didik dijeda kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan edukati di TK Muslimah NU Gondang Wonopringgo sangat efektif dan berpengaruh besar terhadap daya rangsang dan kreativitas peserta didik. Suasana proses pembelajaran terasa lebih hidup seiring dengan kesungguhan dan perhatian peserta didik terhadap materi-materi yang disampaikan guru ketika menggunakan alat permainan. Penggunaan alat permainan edukatif sebagai media dalam proses kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual peserta didik, sehingga pada diri mereka muncul kecerdasan yang melejit.<sup>19</sup>

Riska Nurmawati dalam penelitiannya menyatakan bahwa implementasi permainan edukatif dalam pendidikan anak usia dini di TK

---

<sup>18</sup>Yumna Rosyida, "Penggunaan Model Permainan Edukatif Index Card Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Ibadah Sholat Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Sirangkang Petarukan Pematang", *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2013), hlm. vii.

<sup>19</sup>Rohimah, "Efektifitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Muslimah NU Gondang Wonopringgo", *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2013), hlm. vii.

Tunas Harapan Desa Sumub Kidul Kecamatan Sragi sangat baik. Adapun jenis-jenis permainan edukatif di TK Tunas Harapan diantaranya adalah permainan fungsi, permainan konstruktif, permainan reseptif, permainan peranan, dan permainan sukses. Kemudian dari permainan yang dimiliki tadi diimplementasikan dalam 5 aspek perkembangan anak yaitu aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Proses permainan edukatif diawali dengan persiapan sebelum mengajar, baik persiapan tertulis maupun persiapan tidak tertulis. Persiapan ini dilakukan untuk menghindari permainan yang tidak ada kaitannya dengan materi yang diajarkan.<sup>20</sup>

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan Nur Khikmawati menyatakan bahwa permainan edukatif di RA Marsyithoh telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran, bentuk-bentuk permainan edukatif yang dimiliki diantaranya balok warna, jam dinding styrefoam, puzzle angka, puzzle gambar, gambar-gambar hewan, gambar alat transportasi, dan juga tabung warna. Faktor pendukung adalah adanya dukungan dari pihak sekolah terkait dengan pengadaan permainan, adanya kreatifitas dan semangat yang ditunjukkan dari guru maupun anak yang melakukannya. Sedangkan faktor penghambat adalah keterbatasan jumlah permainan, masih labilnya emosi dari anak-anak yang belum secara konsisten dapat melakukan permainan dengan baik, dan juga daya

---

<sup>20</sup>Riska Nurmawati, "Implementasi Permainan Edukatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan Desa Sumub Kidul Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan", *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2012), hlm. vii.

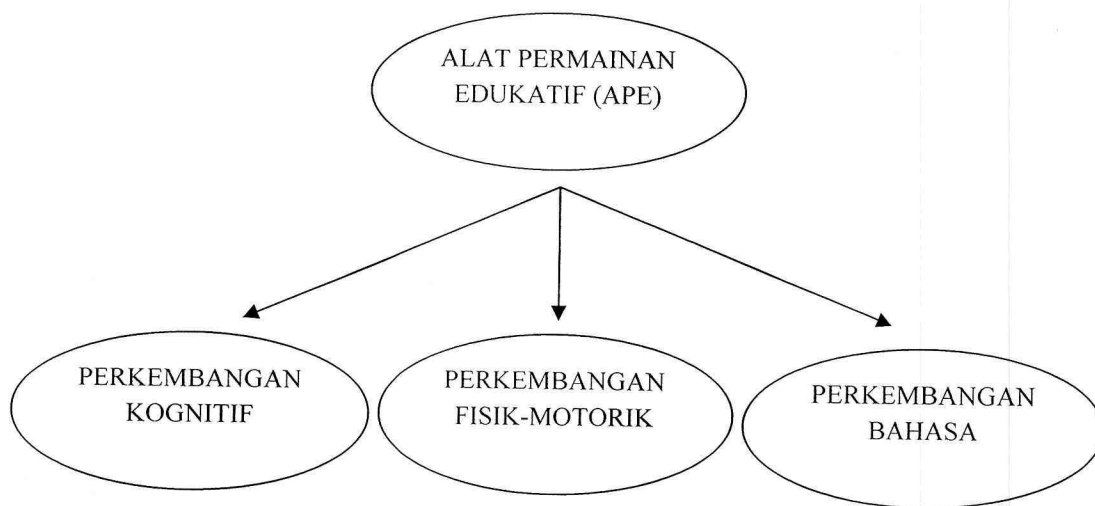
pemahaman yang sangat beragam. Motivasi belajar anak dapat dilihat dari durasi belajar yang dilakukan 3 jam, dari frekuensi belajar anak sudah memiliki kemauan untuk mengulang di rumah, dari keuletan belajar anak masih belum sepenuhnya bisa serius dalam belajar, dan dari arah sikap anak sudah ada perubahan sikap sesuai dengan arahan dari guru. Pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar adalah sebagai pendorong anak melakukan belajar, sebagai penggerak anak untuk belajar, dan sebagai pengaruh anak untuk melakukan belajar.<sup>21</sup>

Pada dasarnya penelitian ini tidak jauh berbeda dari penelitian sebelumnya. Persamaannya yaitu dalam penelitian ini juga membahas jenis-jenis alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan anak. Perbedaannya dari penelitian ini terletak pada tujuan serta upaya yang sungguh-sungguh untuk mewujudkan sesuatu yang lebih baik lagi dalam mengembangkan alat permainan edukatif di SDN 02 Kwasen.

---

<sup>21</sup>Nur Khikmawati, "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Anak di RA Marsyithoh Pucanggading Kecamatan Bandar Kabupaten Batang" *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2012), hlm. vii.

### 3. Kerangka Berpikir



Berdasarkan analisis teoretis di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) sangat mempengaruhi perkembangan belajar anak. Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.

Paradigma proses pembelajaran yang terjadi pada saat ini yaitu belajar sambil bermain. Para pakar sepakat bahwa pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi dari perkembangan diri dari kehidupan anak. Anak dapat tumbuh dan berkembang melalui berbagai kegiatan yang dilakukan anak pada waktu mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya melalui bermain. Secara tidak sadar bayi telah dapat mengabsorpsi stimulus lingkungannya.



Selanjutnya dengan bertambahnya usia anak dapat dengan sadar menyerap stimulus lingkungan dan mulai dapat mengorganisasikan serta melakukan generalisasi terhadap pengalaman yang diperoleh.

Alat permainan edukatif sebagai wahana bermain pada anak sangat berperan dalam upaya merangsang perkembangan anak, seperti kemampuan fisik, motorik, sosial, emosional, bahasa, moral, spriritual dan kemampuan kecerdasan.

## **F. Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu untuk memahami tentang fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh serta dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>22</sup>

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), dimana peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena secara langsung.<sup>23</sup> Dan data yang dihasilkan berupa data deskriptif tentang penggunaan alat permainan

---

<sup>22</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 6.

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 26.

edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan.

## **2. Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Dalam penelitian ini, ada dua sumber data penelitian, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber Data Primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau memberikan data secara langsung.<sup>24</sup> Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu para guru di SDN 02 Kwasen dan alat permainan edukatif. Sementara itu, Sumber Data Sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.<sup>25</sup> Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu seperti orang tua siswa dan dokumen-dokumen ataupun buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar dan yang

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 308.

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 309.

ditetapkan.<sup>26</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.<sup>27</sup> Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi pasif, di mana peneliti datang di tempat kegiatan yang diamati, namun tidak ikut terlibat dalam kegiatannya.<sup>28</sup> Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang jenis-jenis alat permainan edukatif di SDN 02 Kwasen dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak di SDN 02 Kwasen.

b. Metode Interview/Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung untuk mendapatkan data tentang suatu objek tertentu.<sup>29</sup> Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Teknik ini akan digunakan untuk mendapatkan data secara langsung dari para guru di SDN 02 Kwasen tentang jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) di

---

<sup>26</sup>*Ibid.*, hlm. 308.

<sup>27</sup>M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 165.

<sup>28</sup>Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 312.

<sup>29</sup>*Ibid.*, hlm. 97.

SDN 02 Kwasen dan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam menstimulasi perkembangan anak di SDN 02 Kwasen.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.<sup>30</sup> Metode ini akan digunakan untuk menghimpun data yang bersifat dokumenter, seperti jumlah guru, peserta didik, susunan pengurus, keadaan sarana dan prasarana, sejarah berdirinya sekolah serta gambaran umum SDN 02 Kwasen, dan foto-foto kegiatan pembelajaran.

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan (observasi) dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>31</sup>

Analisis data menggunakan metode induktif, yaitu berangkat dari data empirik lewat observasi menuju kepada teori. Dengan kata lain, proses mengorganisasikan fakta-fakta atau hasil pengamatan yang terpisah-pisah menjadi suatu rangkaian hubungan atau suatu

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 110.

<sup>31</sup> Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 335.



generalisasi.<sup>32</sup> Adapun tahap-tahap analisis data menurut model Miles dan Huberman (model interaktif) antara lain adalah sebagai berikut.

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi bentuk tulisan yang kemudian dianalisis, dengan merubah data hasil observasi ataupun wawancara ke dalam bentuk tulisan.

b. Penyajian data (*Display data*)

Penyajian data yaitu mengolah data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas ke dalam suatu matriks kategorisasi sesuai dengan tema-tema yang sudah dikelompokkan dan dikategorikan, kemudian dipecah lagi ke dalam subtema.

c. Penarikan kesimpulan (*Conclusion drawing/verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam rangkaian analisis data kualitatif dan menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan.<sup>33</sup> Dan tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mampu memberikan gagasan dan sarannya untuk perkembangan apa yang di teliti.

---

<sup>32</sup>Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 40.

<sup>33</sup>Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 337.



## **G. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan. Meliputi: Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Alat Permainan Edukatif dan Perkembangan Anak. Pertama, Alat Permainan Edukatif (APE) meliputi: Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE), Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE), Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE), Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE), Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE), Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif (APE), Syarat-Syarat Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE), dan Teori Permainan. Kedua, Perkembangan Anak meliputi: Pengertian Perkembangan, Teori-Teori Perkembangan, dan Aspek-Aspek Perkembangan Pada Anak.

Bab III Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan, meliputi: Pertama, Gambaran Umum SDN 02 Kwasen. Yang terdiri dari: Sejarah Berdirinya SDN 02 Kwasen, Visi, Misi dan Tujuan SDN 02 Kwasen, Letak dan Keadaan Geografis SDN 02 Kwasen, Keadaan Guru dan Siswa, Keadaan Sarana dan Prasarana, dan Struktur Organisasi. Kedua, Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Ketiga, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan, meliputi

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen dan Faktor Pendukung dan Penghambat Alat Permainan Edukatif (APE).

Bab IV Analisis Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Meliputi: Pertama, Analisis Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. Kedua, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan.

BAB V Penutup. Terdiri dari Kesimpulan dan Saran.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan di SDN 02 Kwasen terdiri dari Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di dalam dan di luar ruangan. Alat Permainan Edukatif (APE) untuk perkembangan kognitif seperti Menghitung Waktu dan Jarak, Membuat Koordinat, Alat Peraga Matematika Gambar Rumus Bangun Datar, Alat Peraga Matematika Pemula, Alat Peraga Matematika Permainan Bangun Ruang, Gambar Angka 1-20, Paket Alat Peraga Matematika SD, Peta Sebaran Gunung Api di Indonesia, Peta Sebaran Bahaya Gempa Bumi di Indonesia, Peta Bahaya Stunami di Indonesia, Alat Peraga IPA Anatomi Manusia, Alat Peraga Faset Bulan, Peta Gunung Api, Peta Irisan Kulit Bumi, Peta Kedalaman Laut, Peta Asia, Alat Peraga Pendidikan SD Ilmu Pengetahuan Bumi Antartika (IPBA), dan lain sebagainya. Sedangkan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk perkembangan fisik-motorik seperti Bola Kasti, Sepak Bola, Tolak Peluru, Aneka Mainan dari Kertas Lipat, Wayang, Kuda Lumping Jaranan, Menghitung Waktu dan Jarak, Membuat Koordinat,

Alat Peraga Matematika Permainan Bangun Ruang, Alat Peraga KTI Matematika SD, Alat Peraga IPA Anatomi Manusia, Papan Alat Peraga Bahasa Indonesia, Alat Peraga Bahasa Inggris, dan lain-lain. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) perkembangan bahasa seperti Papan Alat Peraga Bahasa Indonesia, KIT Alat Peraga Pendidikan B Inggris, Kuda Lumping Jaranan, Gambar Wayang, Gambar Rumah Adat, Gambar Warisan Budaya, Gambar Huruf Hijaiyah, Gambar Huruf Latin, Gambar Peta Tuntunan Shalat, Buku-Buku Cerita, dan lain-lain.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Menstimulasi Perkembangan Anak di SDN 02 Kwasen sudah sesuai dengan yang seharusnya yaitu APE sebagai wahana bermain sambil belajar dan digunakan secara maksimal oleh guru dan anak didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) yang dimiliki SDN 02 Kwasen berfungsi sebagai alat untuk memperjelas materi yang akan disampaikan ke peserta didik, dan merupakan wahana bermain pada waktu jeda kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini terutama dalam aspek perkembangan fisik-motorik, kognitif dan bahasa. Sejumlah Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan antara lain, pada aspek perkembangan fisik motorik contohnya bola tangan untuk menstimulasi anak agar dapat melempar, menangkap dan memantulkan bola, kertas lipat untuk bermain membuat macam-

macam bentuk, dan alat peraga bahasa indonesia agar anak dapat belajar menulis, menyusun kata dan membaca. Alat Permainan Edukatif (APE) pada aspek perkembangan kognitif anak contohnya APE yang berupa alat peraga matematika bangun ruang, anak dapat mengetahui besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek suatu benda dan anak tahu bentuk bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, segi empat, dan setengah lingkaran. Selanjutnya, Alat Permainan Edukatif (APE) pada aspek perkembangan bahasa anak contohnya alat peraga bahasa indonesia, anak bisa mengenal huruf dan bisa menyusunnya menjadi kosa kata seperti ibu, tali, sapi, jeruk, minum dan lain-lain.

## **B. Saran**

### **1. Untuk Guru**

Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) agar penggunaan APE ini bisa tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Guru juga harus mampu mengemas beberapa alat permainan edukatif yang berasal dari karya sendiri dimana bahan dari alat yang digunakan berasal dari lingkungan sekitar. Di samping itu hendaknya para guru senantiasa mengoptimalkan penggunaan alat permainan edukatif secara kreatif dan menyesuaikan kondisi yang ada sekarang ini.

## 2. Untuk Orang Tua

Sebagai orang tua tidak harus menekan anak dalam bermain, berilah mereka kesempatan yang luas untuk bermain. Karena dengan bermain anak dapat mengembangkan aspek perkembangannya seperti perkembangan fisik motorik, kognitif dan bahasa.

## 3. Untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya selalu memotivasi dan memberikan fasilitas kepada para guru dalam rangka mengembangkan perkembangan anak dalam penggunaan alat permainan edukatif. selain itu, kepala sekolah agar melakukan peningkatan alat permainan edukatif sehingga penggunaan alat tersebut dapat dilakukan secara bervariasi.

## 4. Bagi Pembaca

Apabila akan mengadakan penelitian tentang tema yang sama, silahkan menggunakan skripsi ini sebagai salah satu referensi dan mohon untuk melengkapinya serta semoga bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2006. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Busthomi, M. Yazid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD (Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Citra Publising.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. 2015. <file:///D:/BAB%201-5%20lengkap%20yeyen/file%20yeyen/Pengertian%20Dan%20Tujuan%20Pendidikan%20Di%20Sekolah%20Dasar.htm>. Diakses 26 Oktober 2015.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Gunarsa, Singgih D. 1990. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, Lily Alfiyatul. 2013. *Kesalahan-kesalahan Guru PAUD yang Sering Dianggap Sepele*. Jogjakarta: Diva Press.
- Khikmawati, Nur. 2012. "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Anak di RA Marsyithoh Pucanggading Kecamatan Bandar Kabupaten Batang". *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.



- Langgulong, Hasan. 2005. *Manusia dan Pendidikan: Suatu Analisis Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Inisiasi Press.
- L, Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- LN, Syamsu Yusuf. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- LN, Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik: Mata Kuliah Dasar Profesi (MKDP) Bagi Para Mahasiswa Calon Guru di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) Edisi 1, cet-2*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Marhiyanto, Bambang dan M. Syamsul Arifin. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Inggris*. Solo: Buana Raya
- Meggitt, Carolyn. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Moleong, Lexy J.. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Monks, FJ., dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muendah, Sri. 2015. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di TK Mardi Siwi Ponolawen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan". Wawancara dengan Kepala TK Mardi Siwi, 12 Februari 2015.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mulyasa, E..2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*. Jogjakarta: Laksana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Nurmawati, Riska. 2012. "Implementasi Permainan Edukatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan Desa Sumub Kidul Kecamatan Sragi Kabupaten Pekalongan". *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Nuryanti, Lusi. 2008. *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Patmonodewo, Sumiarti. 2000. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permana, Asep Yudi . 2014. PAUD\_DALAM\_PENDIDIKAN\_FORMAT\_(ASEP\_yUDI\_PERMANA). Diakses 20 Oktober 2014, jam 15.53.
- Rohimah. 2013. "Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Muslimah NU Gondang Wonopringgo", *Skripsi Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan*. .Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Ombak (Anggota IKAPI).
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Cet Ke-3, Edisi 1*. Jakarta: Kencana.
- Sholehudin, M. Sugeng. 2008. *Psikologi Perkembangan dalam Perspektif Pengantar*. Pekalongan: STAIN Pekalongan Press.
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sujanto, Agus. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suraji, Imam. 2006. *Etika dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Jakarta: PT Pustaka Al-Husna Baru.
- Syamsuardi. Keefektifan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak, unnm-digilib-unm-syamsuardi-86-1-artikel-. Diakses 7 April 2015, jam 11.31.

- Tarmini. 2015. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di TK Mardi Siwi Ponolawen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan". Wawancara dengan Guru TK Mardi Siwi, 23 Maret 2015.
- Winkel, W. S. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2014. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, Anisa. 2015. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di TK Mardi Siwi Ponolawen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan". Wawancara dengan Guru TK Mardi Siwi, 23 Maret 2015.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PEKALONGAN  
JURUSAN TARBİYAH

Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 | Faks. (0285) 423418  
Website : [tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id](http://tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id) | Email : [tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id](mailto:tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id)

Nomor : Sti.20/D.0/PP.00/1670/2014

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing**

Kepada Yth.

Siti Mumun Muniroh, S.Psi, M.A  
di -

**PEKALONGAN**

*Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh*

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

**Nama : YENI NUR KHASANAH**

**NIM : 2021110266**

dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan bimbingan dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

**"PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENSTIMULASI  
PERKEMBANGAN ANAK DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN  
PEKALONGAN"**

Sehubungan dengan hal itu, dimohon kesediaan Saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut.

Demikian untuk dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku dan disampaikan terima kasih.

*Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh*

Pekalongan, 30 Desember 2014  
a.n. Ketua  
Ketua Jurusan Tarbiyah

**Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D**  
**NIP. 19670717 199903 1001**



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PEKALONGAN  
JURUSAN TARBİYAH

Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 | Faks. (0285) 423418  
Website : [tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id](http://tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id) | Email : [tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id](mailto:tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id)

Nomor : Sti.20/D.0/TL.00/1345/2015

Lamp : -

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada Yth.

KEPALA SEKOLAH SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN PEKALONGAN  
di -

KWASEN

*Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

**Nama : YENI NUR KHASANAH**

**NIM : 2021110266**

adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

**"PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENSTIMULASI  
PERKEMBANGAN ANAK DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN  
PEKALONGAN".**

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut di instansi atau wilayah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh*

Pekalongan, 18 Mei 2015

a.n. Ketua

Ketua Jurusan Tarbiyah

**Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.**  
NIP. 197301 12 2000 03 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI KWASEN 02 KECAMATAN KESESI

Alamat : Jln. Raya Kwasen, Kesesi-Pekalongan 51162

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 106 / XI / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan, menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Yeni Nur Khasanah

NIM : 2021110266

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PAI

Universitas : STAIN Pekalongan

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN 02 Kwasen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan pada tanggal 15 Maret s.d Oktober 2015.

Dengan judul penelitian "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK DI SDN 02 KWASEN KECAMATAN KESESI KABUPATEN PEKALONGAN".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kwasen, 5 November 2015.

Kepala Sekolah



## TATA TERTIB PESERTA DIDIK SDN 02 KWASEN

### **A. Setiap Peserta Didik, WAJIB:**

1. Memakai pakaian seragam sekolah
  - a. Hari senin-selasa : Atas putih bawah merah, sepatu hitam bertali, kaos kaki warna putih dan berikat pinggang.
  - b. Hari rabu-kamis : Atas batik bawah putih, sepatu hitam bertali, kaos kaki warna putih dan berikat pinggang.
  - c. Hari jum'at-sabtu : Pramuka, sepatu hitam bertali, kaos kaki warna hitam dan berikat pinggang.
  - d. Jam olah raga : Kaos olah raga.
2. Melaksanakan piket kebersihan sesuai jadwal yang ditentukan.
3. Mengikuti jam pelajaran dari jam pertama sampai jam terakhir.
4. Mengikuti upacara bendera dan upacara hari besar nasional.
5. Mengikuti kegiatan ekstra kurikuler sesuai ketentuan yang berlaku.
6. Mengikuti senam pagi sesuai jadwal yang ditentukan.
7. Menjaga ketertiban, kebersihan, dan keamanan sekolah.

### **B. Setiap Peserta Didik, DILARANG:**

1. Mengucapkan kata-kata kotor, bertengkar dan berkelahi.
2. Merokok, minum-minuman keras, membawa dan menggunakan narkoba.
3. Memakai perhiasan secara berlebihan bagi peserta didik putri.
4. Menyemir rambut.
5. Berambut gerondong bagi peserta didik putra.
6. Menceoret, menggores, mengotori, merusak alat-alat milik sekolah.
7. Membawa HP.

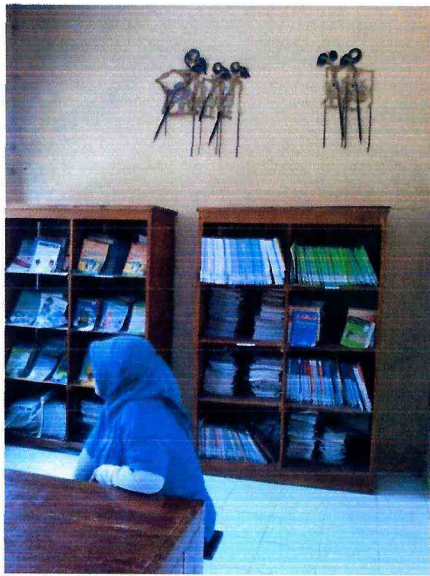


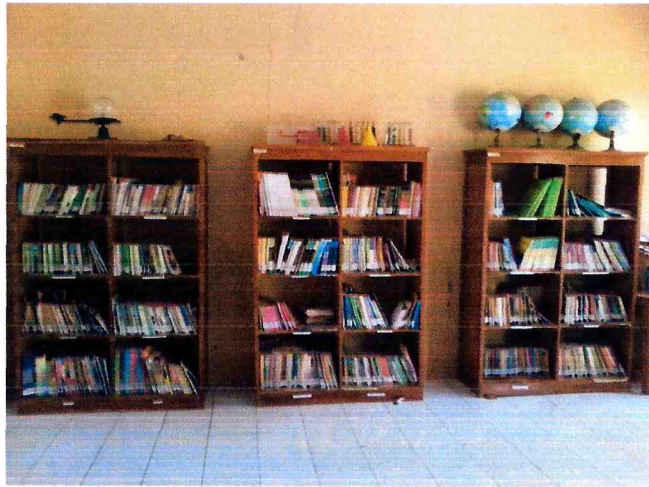
## **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK KEPALA SEKOLAH**

1. Bagaimana sejarah berdirinya SDN 02 Kwasen?
2. Apakah di SDN 02 Kwasen dalam proses pembelajarannya menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE)?
3. Apa saja jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan di SDN 02 Kwasen?
4. Bagaimana penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di SDN 02 Kwasen dalam proses pembelajaran?
5. Bagaimana usaha guru dan anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) saat proses pembelajaran?
6. Bagaimana perkembangan peserta didik dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran?
7. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran?

## **PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU**

1. Apakah di SDN 02 Kwasen dalam proses pembelajarannya menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ?
2. Apa saja jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan di SDN 02 Kwasen?
3. Bagaimana cara anda dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) agar anak tidak bosan?
4. Bagaimana tanggapan anak dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE)?
5. Apakah pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak? Contohnya?
6. Apakah pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan perkembangan fisik-motorik anak? Contohnya?
7. Apakah pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak? Contohnya?
8. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran?





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap : Yeni Nur Khasanah  
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan/03 Januari 1993  
Alamat : Dusun Rowo Bulus RT/RW 02/01, Watugajah-Kesesi-Pekalongan

Riwayat Pendidikan :

- |  |                    |
|--|--------------------|
| 1. SDN Watugajah                         | lulusan tahun 2004 |
| 2. SMP N 1 Kesesi                        | lulusan tahun 2007 |
| 3. SMA N 1 Bodeh                         | lulusan tahun 2010 |
| 4. STAIN Pekalongan Jurusan Tarbiyah PAI | masuk tahun 2010   |

### B. DATA ORANG TUA

1. Ayah Kandung

Nama Lengkap : Suwardi (Alm)  
Pekerjaan : Guru  
Agama : Islam  
Alamat : Dusun Rowo Bulus RT/RW 02/01, Watugajah-Kesesi-Pekalongan

2. Ibu Kandung

Nama Lengkap : Horo Rumani  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Agama : Islam  
Alamat : Dusun Rowo Bulus RT/RW 02/01, Watugajah-Kesesi-Pekalongan

Demikian daftar riwayat hidup penulis ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 1 Oktober 2015

Yang membuat



**YENI NUR KHASANAH**

NIM. 2021110266