

**PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
DALAM PEMBELAJARAN PAUD SEATAP MARGALUYU KECAMATAN
CIPATAT KABUPATEN BANDUNG BARAT**

Eka Sri Hendayani

STKIP Siliwangi Bandung

Abstrak

Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan di Indonesia dibagi ke dalam tiga jalur, yaitu: jalur pendidikan formal, jalur pendidikan non-formal, dan jalur pendidikan informal. Selama ini proses pembangunan manusia Indonesia melalui upaya-upaya pendidikan, lebih ditekankan pada pendidikan persekolahan atau pendidikan formal saja. Perhatian pemerintah dan masyarakat jarang sekali diarahkan kepada pendidikan non-formal yang sebenarnya memiliki nilai penting yang sama. Bahkan dalam beberapa konteks situasi bisa dipandang lebih penting dalam rangka pembangunan manusia Indonesia secara efektif, efisien, integratif, kreatif dan holistik. Hal ini senada dengan pemikiran Tilaar (1998:16) yang menyatakan bahwa jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah itu saling komplementer dalam sistem pendidikan nasional, sehingga perhatian yang sama dan adil harus diberikan kepada jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah. Sebagai bagian dari Program Pendidikan Luar Sekolah, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir (0 tahun) sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1 butir 14 UU No. 20 Tahun 2003). PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat adalah salah satu lembaga PAUD yang senantiasa konsisten memberikan layanan pendidikan pra-sekolah dasar bagi anak-anak di sekitar lokasi SDN Margaluyu di mana PAUD ini berada. Meskipun sarana dan prasarana sekolah yang belum maksimal dan optimal serta mencukupi, PAUD ini terus mengembangkan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan anak didik. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan

terhadap hasil pembelajaran anak didik, penulis menemukan bahwa dengan keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE) terdapat kekurangan dalam hasil pembelajaran baik secara kognitif, afektif, konatif maupun psikomotorik. Untuk itulah sangat diperlukan pemanfaatan APE secara optimal dan maksimal dalam rangkaian pembelajaran yang lebih berhasil guna.

Kata kunci: Pendidikan non-formal, PAUD, APE, hasil belajar yang maksimal.

A. PENDAHULUAN

Belajar tidak hanya terbatas kepada memperoleh pengetahuan dan keterampilan saja seperti menulis, membaca dan berhitung serta yang lainnya, tetapi juga memperoleh kecakapan dan keahlian hidup (*life skills*) seperti sikap diri, kebiasaan, kebersihan, cinta tanah air, tanggungjawab, percaya diri dan keahlian terapan (*applied skills*) serta nilai-nilai kepribadian diri anak yang lainnya.

Syarif menyebutkan dalam Ace Suryadi (2009:65-66) bahwa perkembangan dan kualitas anak dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya adalah faktor keturunan (hereditas) dan lingkungan yang termasuk di dalamnya intervensi pendidikan.

Berdasarkan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang PAUD disebutkan bahwa sarana dan prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan yang pengadaannya disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya dan jenis layanan PAUD. (2009:23).

Dengan demikian jelaslah sudah, bahwa untuk mencapai hasil pembelajaran dan pendidikan anak PAUD yang maksimal dan optimal harus didukung oleh beberapa aspek teknis dan non-teknis di antaranya sarana dan prasarana yang dibutuhkan, khususnya Alat Permainan Edukatif (APE).

Untuk itulah, penulis mencoba untuk melakukan penelitian yang lebih jauh tentang masalah tersebut dan menguraikannya dalam tulisan yang berjudul: "**Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran di**

PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat” sebagai sebuah Penelitian Studi Kasus.

B. KAJIAN TEORITIS

Dalam rangka memberikan pemahaman yang luas namun mudah dicerna, penulis mencoba menguraikan definisi operasional dari istilah-istilah pokok pada judul skripsi ini, yaitu:

1. PAUD, sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia $4 - \leq 6$ tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non-formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia $0 - < 2$ tahun, $2 - < 4$ tahun, $4 - \leq 6$ tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia $0 - \leq 6$ tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia $2 - < 4$ tahun dan $4 - \leq 6$ tahun. (Salinan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD).
2. Sehingga Ace Suryadi (2009:70) menyimpulkan bahwa ada signifikansi antara Pendidikan Anak Usia Dini dengan proses upaya melejitkan potensi diri anak pada usia emas (*golden age*), karena prinsip pembelajaran PAUD adalah bermain sambil belajar sesuai dengan tingkat usia, perkembangan psikologis dan kebutuhan spesifik anak, serta mendekatkan anak dengan lingkungannya. Dia pun menambahkan, bahwa dalam rangka mendukung pembelajaran PAUD yang “mudah, murah dan bermutu” serta sesuai dengan “prinsip pembelajaran dan perkembangan anak usia dini” berbagai inovasi telah dilakukan di antaranya dengan pengembangan konsep Alat Permainan Edukatif (APE) bagi anak-anak PAUD.

Sementara PAUD Seatap adalah PAUD yang berada di lokasi SD/MI yang merupakan satu kesatuan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan.

1. Sarana atau dalam istilah lain disebut sebagai media adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke -20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:
 - a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
 - b. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik, yang bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar secara audio visual dan audial.
 - c. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena: (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek

- yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
 - e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
 - f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
 - g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
 - h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak
2. Alat Permainan Edukatif (APE), alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. (Mayke Sugianto, 1995). Sementara Direktorat PAUD (2003) menyebutkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. (Dalam H.Engking S.Hasan dan Sri Nurhayati, 2011:8).Sementara Neyla Rolina (2010:2) menyebutkan bahwa APE merupakan singkatan dari Alat Permainan Edukatif. Mengapa “permainan”? Karena pada dasarnya anak memang berada dalam masa bermain. Maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya. Namun APE biasa disebut sebagai Media Pembelajaran ataupun Alat Peraga. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1991: 1), media instruksional merupakan alat bantu mengajar yang termasuk dalam komponen metodologi penyampaian pesan untuk mencapai tujuan instruksional.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah penelitian studi kasus (*case study*), yakni penelitian yang terfokus pada kasus yang diteliti, Stake (2005) menekankan pada pentingnya kasus pada setiap tahapan proses penelitian studi kasus.

Berdasarkan pendapatnya tersebut, Stake (2005, 2006) menjelaskan proses penelitian studi kasus adalah sebagai berikut:

1. **Menentukan dengan membatasi kasus.** Tahapan ini adalah upaya untuk memahami kasus, atau dengan kata lain membangun konsep tentang obyek penelitian yang diposisika sebagai kasus. Dengan mengetahui dan memahami kasus yang akan diteliti, peneliti tidak akan salah atau tersesat di dalam menentukan kasus penelitiannya.
2. **Memilih fenomena, tema atau isu penelitian.** Pada tahapan ini, peneliti membangun pertanyaan penelitian berdasarkan konsep kasus yang diketahuinya dan latar belakang keinginannya untuk meneliti. Pertanyaan penelitian dibangun dengan sudah mengandung fenomena, tema atau isu penelitian yang dituju di dalam proses pelaksanaan penelitian.
3. **Memilih bentuk-bentuk data yang akan dicari dan dikumpulkan.** Data dan bentuk data dibutuhkan untuk mengembangkan isu di dalam penelitian. Penentuan data yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik kasus yang diteliti. Pada umumnya bentuk pengumpulan datanya adalah wawancara baik individu maupun kelompok; pengamatan lapangan; peninggalan atau artefak; dan dokumen.
4. **Melakukan kajian triangulasi** terhadap kunci-kunci pengamatan lapangan, dan dasar-dasar untuk melakukan interpretasi terhadap data. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh adalah benar, tepat dan akurat.
5. **Menentukan interpretasi-interpretasi alternatif untuk diteliti.** Alternatif interpretasi dibutuhkan untuk menentukan interpretasi yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kasus dengan maksud dan tujuan penelitian.
6. **Membangun dan menentukan hal-hal penting dan melakukan generalisasi dari hasil-hasil penelitian terhadap kasus.** Stake (2005, 2006) selalu menekankan tentang pentingnya untuk selalu mengeksplorasi dan menjelaskan hal-hal penting yang khas yang terdapat di dalam kasus. Karena pada dasarnya kasus dipilih karena diperkirakan mengandung kekhususannya sendiri.

Dalam kaitan penelitian tentang “Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran di PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat”, penulis mencoba menerapkan studi kasus pada seluruh objek penelitian di PAUD tersebut yang berjumlah 15 orang (9 orang perempuan dan 6 orang laki-laki).

Adapun langkah-langkah kongkritnya adalah sebagai berikut:

1. Kasus yang diteliti adalah: Pemanfaatan APE di PAUD Seatap Margaluyu;
2. Isu Penelitiannya adalah:
 - a. Bagaimana kondisi objektif pembelajaran PAUD saat ini?
 - b. Bagaimana penggunaan/pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dilaksanakan?
 - c. Bagaimana dampak APE terhadap hasil belajar berdasarkan lingkup garapan PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat?
3. Pengumpulan data yang berasal dari: Proses Pembelajaran, Wawancara, dan Studi Literatur.
4. Kajian integratif terhadap data yang terkumpul.
5. Menentukan asumsi dan hipotesis untuk lebih mengarahkan penelitian kasus yang difokuskan.
6. Eksplorasi dan improvisasi terhadap data yang terkumpul menjadi sebuah kesimpulan yang analitik, objektif dan argumentatif.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah langkah – langkah kongkrit yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengumpulan data studi kasus tentang penggunaan APE di PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat:

1. Pemilihan kasus: dalam pemilihan kasus hendaknya dilakukan secara bertujuan (*purposive*) dan bukan secara rambang. Kasus dapat dipilih oleh peneliti dengan menjadikan objek orang, lingkungan, program, proses, dan masyarakat atau unit sosial. Ukuran dan kompleksitas objek studi kasus haruslah masuk akal, sehingga dapat diselesaikan dengan batas waktu dan sumber-sumber yang tersedia;
2. Pengumpulan data: terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data, tetapi yang lebih sering dipakai dalam penelitian kasus adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Peneliti sebagai instrumen penelitian, dapat menyesuaikan cara pengumpulan data dengan masalah dan lingkungan penelitian, serta dapat mengumpulkan data yang berbeda secara serentak;
3. Analisis data: setelah data terkumpul peneliti dapat mulai mengagregasi, mengorganisasi, dan mengklasifikasi data menjadi unit-unit yang dapat dikelola. Agregasi merupakan proses mengabstraksi hal-hal khusus menjadi hal-hal umum guna

menemukan pola umum data. Data dapat diorganisasi secara kronologis, kategori atau dimasukkan ke dalam tipologi. Analisis data dilakukan sejak peneliti di lapangan, sewaktu pengumpulan data dan setelah semua data terkumpul atau setelah selesai dan lapangan;

4. Perbaikan (*refinement*): meskipun semua data telah terkumpul, dalam pendekatan studi kasus hendaknya dilakukan penvempurnaan atau penguatan (*reinforcement*) data baru terhadap kategori yang telah ditemukan. Pengumpulan data baru mengharuskan peneliti untuk kembali ke lapangan dan barangkali harus membuat kategori baru, data baru tidak bisa dikelompokkan ke dalam kategori yang sudah ada;
5. Penulisan laporan: laporan hendaknya ditulis secara komunikatif, rnoduch dibaca, dan mendeskripsikan suatu gejala atau kesatuan sosial secara jelas, sehingga rnerudahkan pembaca untuk mernahami seluruh informasi penting. Laporan diharapkan dapat membawa pembaca ke dalam situasi kasus kehidupan seseorang atau kelompok.

Data yang diperoleh dari 15 orang peserta adalah dengan memberikan mereka beberapa tema pembelajaran yang berkaitan langsung dengan dunia kehidupan mereka sehari-hari, seperti:

1. Diri Sendiri (Aku dan Panca Indera)
2. Lingkunganku (Keluarga, Rumah dan Sekolah)
3. Kebutuhanku (Makanan/Minuman, Pakaiandan Kesehatan/Kebersihan/Keamanan)
4. Tanaman, dan
5. Binatang

Persyaratan APE yang digunakan untuk proses pembelajaran di TK/PAUD adalah sebagai berikut:

1. Mengandung nilai pendidikan;
2. Aman atau tidak berbahaya bagi anak;
3. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya;
4. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak;
5. Sederhana, murah dan mudah diperoleh;
6. Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya;
7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak;
8. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

Adapun jenis APE yang digunakan adalah seperti:

1. Gambar Anggota Tubuh dan Panca Indera: Kepala, Tangan, Kaki, Badan, Mata, Telinga, Hidung, Mulut, dll.
2. Jenis-jenis warna yang terkait dengan anggota tubuh.
3. Beberapa jenis makanan pokok dan minuman, dan Buah-buahan, seperti: Nasi, Jagung, Singkong, Pisang, Ubi, Roti, Jus Buah, Susu, Teh, Jeruk, Apel, Melon, Semangka, dll.
4. Gambar orang-orangan yang menunjukkan Ayah, Ibu, Kakek, Nenek, Paman, Bibi, Kakak, Adik dan Aku.
5. Beberapa Jenis Peraga Binatang Peliharaan, seperti: Anjing, Kucing, Kelinci, Ayam, Burung, Monyet, Angsa, Bebek, dll.
6. Gambar jenis Tempat Tinggal, seperti: Rumah, tenda, Gua, dll.
7. Gambar-gambar Bagian Rumah, seperti: Pintu, Jendela, Pagar, Tangga, dll.
8. Serta berbagai jenis APE lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran di PAUD.

Sebagai bahan penelitian, peneliti mencoba mempersempit tema pembelajaran tentang Makanan dan Minuman. Alat Peraga yang digunakan adalah Gambar dan Beberapa Prototype Makanan dan Minuman, seperti: Beras/Padi, Jagung, Ubi, Singkong, Kentang, Ikan, Daging Sapi/Ayam, Sayur Bayam/Sosin, Susu, Jus, Teh, dll.

Ketika penelitian dilakukan terhadap proses pembelajaran sebelum dan sesudah pemanfaatan APE tersebut di atas, secara kasat mata atau nyata peneliti menemukan perbedaan yang signifikan terhadap hasil kedua proses pembelajaran tersebut.

Dengan cara konvensional pada proses pembelajaran pertama, di mana guru menjadi titik sentral sebagai pemberi informasi dan siswa adalah sekedar objek pembelajar, maka ditemukan proses yang monoton dan kejenuhan siswa dalam menerima pengetahuan dari guru. Bahkan sebagian siswa lebih banyak asyik ngobrol dengan temannya. Hal ini adalah bukti bahwa secara afektif, kognitif dan terutama psikomotorik siswa tidak terangsang untuk serius belajar.

Sementara itu, ketika guru memberikan beberapa jenis tiruan benda dan gambar yang terkait dengan tema pembelajaran Makanan dan Minuman, terlihat sekali antusiasme siswa. Sampai muncul berbagai pertanyaan yang mengarah kepada sebegitu besarnya tingkat animo dan keingintahuan mereka.

Berikut adalah beberapa jenis APE yang digunakan dalam tema Makanan dan Minuman:



Berikut adalah beberapa pertanyaan siswa yang muncul setelah proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan APE:

- *Bu, terbuat dari apakah nasi itu?*
- *Bu, apakah hanya nasi saja yang kita makan?*
- *Bu, apa bedanya nasi dengan jagung?*
- *Bu, apa gunanya kita banyak minum susu?*
- *Bu, boleh tidak kita minum kopi?*
- *Bu, kenapa orang Barat lebih suka makan roti daripada nasi?*
- *Bu, lebih bagus mana semangka atau pisang?*
- *Dan lain-lain.*

Demikian pula, para siswa lebih cepat mampu memberikan jawaban terhadap setiap pertanyaan guru yang berkaitan dengan Makanan dan Minuman setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan APE.

Sehingga jelaslah bahwa APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif), yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini guna mengembangkan seluruh aspek kemampuan, potensi dan kecerdasan anak.

Ace Suryadi (2009:73) menyebutkan bahwa dalam rangka mendukung pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang 'mudah', 'murah' dan 'bermutu' serta sesuai dengan 'prinsip pembelajaran dan perkembangan anak usia dini', berbagai inovasi telah dilakukan antara lain melalui pengembangan konsep Alat Permainan Edukatif (APE).

Sementara Salim Al-Idrus (2010:1) menyebutkan bahwa Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah, untuk itu perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaannya, agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

APE dan bahan belajar digunakan untuk mendukung kegiatan main anak, yang disesuaikan dengan usia anak dan rencana kegiatan belajar yang sudah disusun. APE tidak harus yang sudah jadi, tetapi dapat membuat bersama oleh guru, orangtua dan anak.

Penggunaan APE dan bahan belajar baik yang sudah jadi maupun yang dikembangkan sendiri harus memperhatikan hal-hal berikut:

- Menggunakan bahan yang aman bagi anak (tidak mengandung zat yang membahayakan kesehatan anak);
- Menarik bagi anak dan dapat dimainkan oleh anak dengan berbagai cara;
- Murah dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar.

Untuk mempermudah penggunaan APE yang dimiliki oleh program layanan PAUD, sebaiknya ditempatkan pada tempat khusus. Apabila tempat kegiatan program layanan PAUD bersifat permanen (menetap), semua alat dapat disimpan di rak-rak yang dapat dijangkau oleh anak saat akan memainkannya.

E. KESIMPULAN

Kondisi objektif pembelajaran PAUD saat ini secara umum sudah baik, terutama di lembaga-lembaga PAUD swasta bonafid yang para orangtua/wali siswanya lebih mengerti terhadap pentingnya pendidikan. Selain itu pula, terdapat kecenderungan bahwa mempersiapkan anak untuk masuk ke sekolah dasar adalah sebuah keharusan. Sehingga dengan biaya pendidikan yang tinggi pun mereka sanggup untuk memenuhinya.

Demikian pula dengan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE), di beberapa PAUD/TK telah menjadi sebuah keharusan, karena menjadi kebutuhan anak untuk lebih memahami setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh para tutor. Sementara di PAUD Seatap Margaluyu masih mempergunakan APE yang ada, belum memadai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dengan penelitian yang dilakukan, didapat hasil bahwa pemanfaatan/penggunaan APE secara tepat dan memadai dapat merangsang anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Sehingga secara afektif, kognitif, konatif dan psikomotorik para siswa lebih mampu memahami setiap tema pembelajaran dengan cepat dan aplikatif.

Untuk itulah, pemanfaatan APE dalam proses pembelajaran di PAUD bukanlah sekedar *trend* melainkan sebuah keharusan dalam rangka meningkatkan layanan pendidikan terhadap seluruh anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Idrus, Salim (2011), *Manajemen Sarana dan Prasarana*, STIE Indonesia, Malang
- Arifin, Tajul, *Tehnik Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi*, Lembaga Penerbit Fak.Syari'ah IAIN Sunan Gunung Djati, Bandung, 1999
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *PROSEDUR PENELITIAN: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Direktorat PAUD Ditjen PLS (2006), *Pedoman Teknis Penyelenggaraan KOBER*, Jakarta
- Hasan, H. Engking S (2011), *Konsep Dasar dan Analisis Kebijakan PLS*, Hand out, STKIP Siliwangi, Bandung
- Hasan, H. Engking S, dkk (2008), *Penuntun Penyusunan Proposal Penelitian dan Penulisan Skripsi*, STKIP Siliwangi, Bandung
- Purwanto, M. Ngalim, MP (1999), *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung

Tedjasukmana (2010), *Etika Profesi Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*,
Hand out, STKIP Siliwangi, Bandung

Tim Bina Potensi (2011), *Pedoman Teknis Penyelenggaraan KOPER*,
Nuansa Aulia, Bandung