



Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

E-ISSN: 3026-2194

<https://jurnal.staibsllg.ac.id/index.php/bouseik>

DOI: <https://doi.org/10.37092/bouseik.v3i2.1044>

Volume 3, No. 2 November 2025, 85- 99

Analisa Efektifitas APE dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

**Nailul Padhil Zohro^{1*}, Cici², Finna Nanda Novany Putri³,
Sandra Aprilina⁴, Siti Fatimah Parera⁵**

¹²³⁴⁵STAI Bumi Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

*nfadhilzohro@gmail.com, cicillg116@gmail.com, finnanandanp30@gmail.com
, afrilsandra0404@gmail.com, sitifatimahparera01@gmail.com*

Article History

Received: 22-01-2025

Revised : 10-07-2025

Accepted: 13-10-2025

Keywords:

*Educational Gaming
Tools (APE),
Social-Emotional,
Early Childhood,*

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) is a crucial phase for child development, but in the field educators still often face the phenomenon of limited adaptive learning media to stimulate social-emotional aspects. This study aims to identify and evaluate the practice of making Educational Game Tools (APE) by educators and analyze their effectiveness on early childhood social-emotional development. The research method used is qualitative with a type of library research, where data is collected from various national and international academic journals in the last five years and analyzed using thematic analysis techniques. The results of the study show that innovative and contextual APE making practices by educators are able to significantly improve the ability to socialize, manage emotions, and form children's character. The use of media such as busy books and APE based on local culture has been proven to be effective in increasing children's enthusiasm, obedience to rules, and confidence in the learning environment. Thus, the creativity of educators in designing independent learning media is a determining factor in optimizing the achievement of children's social-emotional development in PAUD.

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial bagi perkembangan anak, namun di lapangan pendidik

Kata Kunci:

Alat Permainan Edukatif (APE), Sosial-Emosional, Anak Usia Dini,

masih sering menghadapi fenomena keterbatasan media pembelajaran yang adaptif untuk stimulasi aspek sosial-emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi praktik pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) oleh pendidik dan menganalisis efektivitasnya terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi pustaka (library research), di mana data dikumpulkan dari berbagai jurnal akademik nasional maupun internasional dalam rentang lima tahun terakhir dan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik pembuatan APE yang inovatif dan kontekstual oleh pendidik mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial, pengelolaan emosi, dan pembentukan karakter anak secara signifikan. Penggunaan media seperti busy book dan APE berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, ketaatan pada aturan, serta rasa percaya diri anak dalam lingkungan belajar. Dengan demikian, kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran mandiri menjadi faktor penentu dalam mengoptimalkan capaian perkembangan sosial-emosional anak di PAUD.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berada pada fase krusial yang menentukan arah perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Fenomena keterbatasan alat pendukung yang sesuai untuk menstimulasi aspek sosial-emosional masih menjadi persoalan yang banyak dihadapi pendidik. Ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) sering kali tidak sejalan dengan kebutuhan pembelajaran yang menuntut media yang adaptif dan relevan dengan lingkungan anak (Noni et al., 2024). APE diakui memiliki potensi besar dalam merangsang berbagai aspek perkembangan, termasuk kemampuan sosial-emosional yang menjadi indikator penting kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Kiswoyo, 2019).

Penelitian sebelumnya memberikan gambaran kuat mengenai efektivitas APE dalam mendukung perkembangan anak. Ayatina dan Zulfahmi mengonfirmasi bahwa APE Busy Book mampu meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia 4–5 tahun secara signifikan (Ayatina & Zulfahmi, 2024). Ayuningtyas dan Simatupang mengembangkan permainan Sospoly berbasis monopoli yang terbukti memperkuat kemampuan interaksi sosial dan pengelolaan emosi anak usia 5–6 tahun (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa inovasi APE memberikan kontribusi berarti terhadap perkembangan anak, meskipun fokus penelitiannya masih berkisar pada efektivitas produk jadi, bukan pada proses penciptaannya oleh pendidik.

Kesenjangan antara kebutuhan pendidik di lapangan dan ketersediaan APE inovatif masih tampak jelas. Pendidik di berbagai daerah, terutama wilayah dengan keterbatasan akses, menghadapi situasi di mana kreativitas harus menggantikan ketiadaan fasilitas. Cici dan Supriadi dalam

penelitiannya menekankan pentingnya pendekatan kontekstual dalam pengembangan sosial-emosional anak, termasuk melalui APE yang memadukan unsur budaya lokal dan teknologi (Cici & Supriadi, 2024), Daryana et al., menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan APE sangat dibutuhkan agar pendidik mampu menghasilkan media pembelajaran secara mandiri (Daryana et al., 2024). Kondisi ini mengisyaratkan kebutuhan penelitian yang lebih menyoroti proses, bukan sekadar produk APE yang digunakan.

Kajian ini memusatkan perhatian pada praktik pembuatan APE oleh pendidik sebagai bentuk inovasi yang dapat memperkuat perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Hasibuan et al., menegaskan bahwa APE berperan sebagai medium penting dalam merangsang interaksi sosial, pengelolaan emosi, dan pembentukan karakter anak (Hasibuan et al., 2022). Penelitian terkait proses pembuatan APE oleh pendidik masih terbatas dan belum banyak menggambarkan bagaimana kreativitas guru dapat berdampak langsung terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Nilai kebaruan kajian ini terletak pada fokus terhadap proses kreatif pendidik dalam merancang APE kontekstual serta analisis dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak, yang belum banyak diuraikan dalam penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, penelitian Ramdani et al., menunjukkan bahwa workshop pembuatan APE dapat membantu guru mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Ramdani et al., 2023).

Studi-studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Brayadi et al., menggarisbawahi pentingnya integrasi teori kognitif dan pendekatan berbasis praktik dalam pembelajaran anak usia dini (Brayadi et al., 2022). Namun, masih diperlukan pendekatan yang lebih spesifik dalam menjembatani teori dan praktik, khususnya dalam pembuatan APE yang mendukung perkembangan sosial-emosional. Hal ini sejalan dengan temuan Helandri, yang menunjukkan bahwa faktor sosial-budaya juga memainkan peran signifikan dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini (Helandri & Supriadi, 2024a). Lebih lanjut, penelitian ini juga bertujuan untuk mendorong inovasi dalam pengembangan APE berbasis lokal, seperti yang diungkapkan Felisitas et al., dalam studi mereka tentang APE berbasis budaya Manggarai. Pendekatan berbasis lokal tidak hanya memperkuat identitas budaya anak tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran (Felisitas Ndeot et al., 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi praktik pembuatan APE oleh pendidik, serta menganalisis dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Penelitian ini juga berusaha untuk mengisi kesenjangan dalam literatur dengan memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk membuat APE yang efektif dan relevan dengan kebutuhan anak.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan baru mengenai praktik pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE), tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru, pembuat kebijakan, dan lembaga

pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan kontekstual, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan literatur terkait praktik pembuatan APE serta dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian mengenai pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dilatarbelakangi oleh meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Fenomena yang muncul dalam berbagai studi menunjukkan bahwa banyak lembaga PAUD masih menggunakan APE secara konvensional tanpa memperhatikan proses kreatif pembuatannya, padahal unsur kreativitas pendidik berpengaruh kuat terhadap efektivitas stimulasi perkembangan anak (Pradoko, 2023). Keterbatasan variasi APE, rendahnya keterlibatan anak dalam proses bermain, dan kurangnya integrasi nilai sosial-emosional dalam desain permainan menjadi alasan utama penelitian ini perlu dilakukan. Nilai kebaruannya terletak pada fokus analisis terhadap praktik pembuatan APE sebagai proses pedagogis, bukan hanya pada penggunaannya di kelas.

Prosedur riset dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pustaka (*library research*) (Pradoko, 2023) yang memungkinkan analisis komprehensif terhadap beragam sumber akademik. Pencarian literatur dilakukan melalui Google Scholar, ScienceDirect, serta database lokal seperti Garuda dengan kata kunci “Alat Permainan Edukatif”, “perkembangan sosial-emosional anak usia dini”, “praktik pembuatan APE”, dan “pendidikan anak usia dini”. Data diseleksi berdasarkan relevansi tema, kualitas publikasi, dan keterkinian minimal lima tahun terakhir agar temuan mencerminkan kondisi terbaru. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola hubungan dan gap penelitian sehingga hasil kajian memberikan kontribusi yang lebih tajam terhadap diskursus akademik terkait APE dan perkembangan sosial-emosional anak.

Analisis dilakukan dengan menggunakan kerangka kerja yang mengacu pada standar akademik kritis, seperti validitas isi, reliabilitas teori, dan konsistensi temuan dalam literatur (Yakin, 2023). Kajian ini juga mengikuti pedoman analisis literatur ilmiah yang merekomendasikan triangulasi sumber untuk meningkatkan validitas hasil penelitian. Langkah terakhir adalah interpretasi data untuk menghasilkan kesimpulan yang kritis, mendalam, dan aplikatif. Hasil kajian diharapkan mampu memberikan wawasan baru terkait praktik pembuatan APE serta memberikan rekomendasi strategis bagi pendidik dan peneliti dalam mengoptimalkan APE untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

C. Hasil dan Pembahasan

Efektivitas Praktik Pembuatan APE dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Perkembangan sosial-emosional anak usia dini sangat penting karena memengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi dan mengelola emosi. Ayatina dan Zulfahmi mengungkapkan bahwa penggunaan APE seperti Busy Book mampu memberikan dampak signifikan pada perkembangan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun di TK (Ayatina & Zulfahmi, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa APE bukan hanya alat bermain, tetapi juga instrumen pembelajaran. Menurut Ayuningtyas dan Simatupang, alat permainan edukatif seperti Sospoly dirancang untuk mendukung interaksi sosial dan emosi anak usia 5-6 tahun (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). APE membantu anak memahami norma sosial, mengelola konflik, dan membangun empati. Dalam praktiknya, permainan berbasis kelompok ini meningkatkan kemampuan anak untuk bekerja sama dan berbagi.

Pembuatan APE memerlukan kreativitas dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan anak. Daryana et al., menjelaskan bahwa melalui workshop pembuatan APE, pendidik dapat menciptakan alat yang sesuai dengan konteks budaya lokal dan kebutuhan pembelajaran (Daryana et al., 2024). Misalnya, penggunaan bahan daur ulang untuk menciptakan APE yang ramah lingkungan dan ekonomis. Felisitas Ndeot et al., mencatat bahwa APE berbasis budaya Manggarai memberikan dampak positif pada perkembangan sosial-emosional anak (Felisitas Ndeot et al., 2023). Integrasi nilai-nilai lokal dalam APE memungkinkan anak belajar tentang budaya mereka sambil mengembangkan keterampilan sosial-emosional.

Studi Brayadi et al., menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kelompok mendorong anak untuk belajar berbagi dan menyelesaikan konflik (Brayadi et al., 2022). Anak-anak yang menggunakan APE lebih cenderung menunjukkan peningkatan dalam hal kerja sama dibandingkan anak-anak yang belajar tanpa APE. Teori perkembangan kognitif dan pembelajaran berbasis pengalaman mendukung penggunaan APE untuk perkembangan sosial-emosional anak. APE menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga anak lebih mudah menyerap nilai-nilai sosial.

Hayati dan Amilia mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan APE, seperti keterbatasan sumber daya dan minimnya pelatihan pendidik (Hayati & Amilia, 2020). Hal ini menuntut upaya peningkatan kapasitas guru melalui program pelatihan yang lebih sistematis. Menurut Durtam dan Jazariyah, pendampingan guru dalam pembuatan APE berkontribusi pada peningkatan kualitas alat yang dihasilkan (Durtam & Jazariyah, 2019). Pendampingan ini membantu guru memahami bagaimana APE dapat dirancang untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Penggunaan bahan daur ulang menjadi solusi kreatif dalam pembuatan APE. Palupi et al., mencatat bahwa ecobricks sebagai media pembelajaran tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga efektif dalam mendukung interaksi sosial anak (Palupi et al., 2020). Lilawati menekankan pentingnya pelatihan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan APE (Lilawati, 2020). Guru yang kreatif dapat menciptakan alat yang menarik dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak. Integrasi budaya lokal dalam APE menjadi nilai tambah. Misalnya, permainan tradisional diintegrasikan dalam

desain APE untuk mengenalkan anak pada nilai-nilai budaya (Felisitas Ndeot et al., 2023).

Salimah et al., menunjukkan bahwa APE dapat menjadi media untuk mengembangkan nilai-nilai karakter, seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab, yang penting dalam perkembangan sosial-emosional (Salimah et al., 2023). Pratiwi et al., mengembangkan Giant APE berbasis saintifik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan sosial anak (Pratiwi et al., 2021). Media ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. Joni Helandri menekankan bahwa faktor sosio-budaya memengaruhi bagaimana APE diterima dan digunakan di masyarakat (Helandri & Supriadi, 2024a). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan konteks lokal dalam desain APE. Pratiwi et al., menggarisbawahi pentingnya pendekatan saintifik dalam desain APE untuk memastikan alat tersebut mendukung tujuan pembelajaran yang spesifik (Pratiwi et al., 2021). Rakhmawati mencatat bahwa APE memberikan dampak positif pada pendidikan anak usia dini dengan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional secara alami melalui bermain (Rakhmawati, 2022). Raihana et al., mencatat bahwa APE membantu anak belajar mengelola emosi mereka dalam lingkungan yang aman (Raihana Raihana et al., 2020). Permainan edukatif ini menciptakan ruang bagi anak untuk berekspresi dan memahami emosi.

Hanggara Budi Utomo et al., menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam pembuatan APE dapat meningkatkan daya tarik alat tersebut bagi anak, terutama dalam konteks pendidikan berbasis digital (Utomo et al., 2021). Pendidik disarankan untuk terus memperbarui pengetahuan mereka tentang APE melalui pelatihan dan lokakarya. Ramdani et al., menekankan perlunya program pelatihan reguler untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain APE (Ramdani et al., 2023). Hikmawati et al., mencatat bahwa APE dapat disesuaikan untuk mendukung anak-anak dengan kebutuhan khusus, menjadikannya alat yang inklusif dalam pendidikan anak usia dini (Hikmawati et al., 2022). Penggunaan APE memiliki potensi besar dalam meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak. Namun, tantangan implementasi seperti kurangnya pelatihan guru dan keterbatasan sumber daya perlu diatasi melalui pendekatan yang komprehensif, termasuk pendampingan, integrasi teknologi, dan penguatan budaya lokal.

Langkah-langkah dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) oleh Pendidik

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sarana penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek sosial-emosional dan motorik. APE dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan penelitian Ayatina dan Zulfahmi, APE seperti busy book memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini (Ayatina & Zulfahmi, 2024). Langkah awal adalah mengidentifikasi kebutuhan anak berdasarkan tahap perkembangan mereka. Misalnya, anak usia 4-5 tahun memerlukan stimulasi yang mendukung kemampuan sosial, emosional, dan

motorik halus (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Dengan memahami kebutuhan ini, pendidik dapat menentukan jenis permainan yang relevan. Setelah memahami kebutuhan anak, pendidik memilih konsep APE yang sesuai. Misalnya, APE berbasis budaya lokal dapat membantu anak mengenal lingkungan mereka, seperti yang diteliti oleh Felisitas Ndeot et al., dalam pembuatan APE berbasis budaya Manggarai (Felisitas Ndeot et al., 2023). Desain APE harus direncanakan dengan baik, mencakup ukuran, warna, dan bentuk. Menurut Durtam dan Jazariyah, desain yang menarik dapat meningkatkan minat anak untuk bermain sambil belajar (Durtam & Jazariyah, 2019).

Pemilihan bahan merupakan langkah penting. Bahan yang aman, tahan lama, dan ramah lingkungan menjadi prioritas. Hayati dan Amilia menekankan pentingnya memanfaatkan barang bekas sebagai bahan dasar APE untuk mendukung keberlanjutan lingkungan (Hayati & Amilia, 2020). Prototipe APE dibuat berdasarkan desain yang direncanakan. Prototipe ini memungkinkan pendidik untuk menguji efektivitasnya sebelum diproduksi secara massal (Pratiwi et al., 2021). Prototipe diuji pada sekelompok kecil anak untuk melihat respons mereka. Proses ini membantu pendidik menilai apakah APE tersebut sesuai dengan kebutuhan anak atau perlu disesuaikan (Hikmawati et al., 2022). Berdasarkan hasil pengujian awal, pendidik melakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan dalam desain atau fungsionalitas APE (Rakhmawati, 2022). Setelah revisi selesai, APE diproduksi sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan. Produksi dilakukan dengan memperhatikan kualitas bahan dan kerapian pengerjaan (Ramdani et al., 2023).

APE yang telah selesai digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan anak belajar sambil bermain, meningkatkan keterampilan sosial-emosional mereka (Ayatina & Zulfahmi, 2024). Pendampingan penggunaan APE dilakukan untuk memastikan anak menggunakannya dengan cara yang benar. Evaluasi berkala dilakukan untuk melihat dampaknya terhadap perkembangan anak (Syahida & Purnamasari, 2024). Pelatihan pembuatan APE bagi guru menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi mereka dalam mendukung pembelajaran (Lilawati, 2020). Dalam era digital, integrasi teknologi dalam pembuatan APE, seperti APE berbasis augmented reality, dapat meningkatkan daya tarik anak. APE yang interaktif, seperti sospoly, memberikan pengalaman bermain yang mendorong kerjasama dan komunikasi antar anak (Ayuningtyas & Simatupang, 2022).

Mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam APE memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi anak, seperti penggunaan ecobricks (Palupi et al., 2020). Pendidik dapat melibatkan orang tua dalam proses pembuatan APE untuk memperkuat hubungan antara rumah dan sekolah (Raihana Raihana et al., 2020). APE yang dirancang dengan baik dapat merangsang kreativitas anak (Jailani et al., 2022). Selain aspek kognitif dan sosial-emosional, APE juga berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik anak (Hikmawati et al., 2022). Pelatihan komunitas untuk membuat

APE dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam mendukung pendidikan anak usia dini (Daryana et al., 2024). APE yang dibuat harus selaras dengan kurikulum yang diterapkan, memastikan tujuan pembelajaran tercapai (Pratiwi et al., 2021). Dengan demikian, pembuatan APE memerlukan perencanaan, kreativitas, dan keterlibatan berbagai pihak. Dengan langkah-langkah yang tepat, APE dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini (Ayatina & Zulfahmi, 2024).

Peran APE dalam Pembentukan Kompetensi Sosial dan Emosional

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi media penting dalam pembentukan kompetensi sosial dan emosional anak usia dini. Menurut Ayatina dan Zulfahmi, penerapan APE seperti busy book mampu mendukung perkembangan sosial-emosional anak melalui stimulasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka (Ayatina & Zulfahmi, 2024). Penggunaan APE berbasis permainan kreatif dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berinteraksi secara sosial. Sebagai contoh, Ayuningtyas dan Simatupang menjelaskan bahwa permainan edukatif seperti Sospoly meningkatkan keterampilan anak dalam berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Perkembangan emosional anak sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi yang terjadi selama bermain. Azman, Supriadi dan Arikarani menekankan pentingnya reformulasi pendekatan edukasi, termasuk melalui APE, untuk menanamkan nilai-nilai emosional yang positif di era disrupsi (Azman et al., 2024). Proses belajar menggunakan APE memungkinkan anak untuk mengolah informasi secara kognitif dan mengembangkan kemampuan sosial. Hal ini didukung oleh Brayadi, Supriadi, dan Manora, yang menekankan bahwa teori pembelajaran kognitif relevan dalam penerapan media edukatif seperti APE (Brayadi et al., 2022).

Inovasi dalam pengembangan APE menjadi kunci dalam meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini. Cici dan Supriadi (2024) menunjukkan bahwa inovasi dalam desain APE dapat memfasilitasi perkembangan sosial dan emosional secara optimal (Cici & Supriadi, 2024). Workshop atau pelatihan pembuatan APE juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan pendidik. Daryana et al., mencatat bahwa pelatihan pembuatan APE membantu guru menciptakan alat yang relevan dengan kebutuhan anak (Daryana et al., 2024). Pendampingan dalam pembuatan APE berbasis literasi mampu memperluas cakupan pembelajaran anak usia dini. Durtam dan Jazariyah menyoroti keberhasilan pendampingan ini dalam meningkatkan minat belajar anak melalui pendekatan kreatif (Durtam & Jazariyah, 2019). APE berbasis budaya lokal juga berperan dalam memperkaya pembelajaran sosial-emosional anak. Felisitas Ndeot et al., mencatat keberhasilan praktik APE berbasis budaya Manggarai dalam membangun kesadaran sosial anak (Felisitas Ndeot et al., 2023). Pemanfaatan barang bekas sebagai APE menunjukkan efisiensi sekaligus kepedulian terhadap lingkungan. Hayati dan Amilia menjelaskan bahwa barang bekas dapat diolah menjadi media pembelajaran yang efektif dan kreatif (Hayati & Amilia, 2020).

Pemanfaatan playdough sebagai APE juga terbukti mampu mengembangkan motorik halus sekaligus keterampilan emosional anak. Hikmawati et al., mencatat dampak positif aktivitas ini dalam meningkatkan keseimbangan emosi anak (Hikmawati et al., 2022). Kreativitas anak dalam bermain dengan APE sangat dipengaruhi oleh desain dan fungsionalitas alat tersebut. Jailani et al., menekankan pentingnya desain yang memotivasi eksplorasi dan kreativitas anak (Jailani et al., 2022). Pelatihan pembuatan APE pada guru PAUD menjadi strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kiswoyo mencatat bahwa pelatihan ini membantu guru menciptakan APE yang menarik dan edukatif (Kiswoyo, 2019). Pelatihan pembuatan APE juga berdampak pada peningkatan kreativitas pendidik. Lilawati menunjukkan bahwa guru yang dilatih mampu mengembangkan alat permainan yang inovatif dan relevan (Lilawati, 2020). Pemanfaatan ecobricks sebagai APE menjadi contoh inovasi yang mengintegrasikan aspek lingkungan dan pendidikan. Palupi et al. mencatat bahwa media ini mendukung pembelajaran berbasis kreatif (Palupi et al., 2020). Pengembangan APE bertema transportasi berbasis saintifik mendukung pengembangan motorik dan kognitif anak. Pratiwi et al., menunjukkan bahwa tema ini juga relevan dalam pembelajaran nilai sosial (Pratiwi et al., 2021). Program bermain indoor dan outdoor yang menggunakan APE memberikan variasi pengalaman belajar bagi anak. Raihana et al., mencatat pentingnya variasi ini dalam mendukung perkembangan sosial-emosional (Raihana Raihana et al., 2020). APE juga memiliki peran dalam meningkatkan kesadaran sosial anak sejak usia dini. Rakhmawati menjelaskan bahwa alat ini dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial melalui simulasi bermain (Rakhmawati, 2022). Workshop pembuatan APE yang melibatkan komunitas lokal menjadi strategi efektif dalam meningkatkan partisipasi masyarakat. Ramdani et al., mencatat dampak positif kegiatan ini dalam mendukung perkembangan anak (Ramdani et al., 2023).

APE berbasis teknologi informasi menjadi tren dalam meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini. Strategi pemanfaatan APE untuk pendidikan Islam anak usia dini juga mendukung pengembangan kecerdasan spiritual. Salimah et al. (2023) mencatat bahwa APE dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai agama dengan cara yang menyenangkan (Salimah et al., 2023). Secara keseluruhan, APE bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga alat penting dalam membentuk kompetensi sosial dan emosional anak. Penelitian dan inovasi yang berkelanjutan, seperti yang dijelaskan dalam berbagai referensi di atas, terus meningkatkan efektivitas APE dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Pengaruh Budaya Lokal dan Keterlibatan Pendidik dalam Menciptakan APE yang Sesuai Kebutuhan

Budaya lokal memainkan peran penting dalam pengembangan alat permainan edukatif (APE) yang relevan untuk anak usia dini. Pendekatan berbasis budaya lokal tidak hanya melestarikan warisan budaya tetapi juga meningkatkan daya tarik dan relevansi pembelajaran bagi anak-anak

(Felisitas Ndeot et al., 2023). Keterlibatan pendidik dalam merancang APE berbasis budaya lokal memberikan nilai tambah. Pendidik dapat mengintegrasikan unsur budaya yang sesuai dengan karakteristik anak, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Studi menunjukkan bahwa APE yang disesuaikan dengan konteks budaya lokal dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak, khususnya pada usia 4-5 tahun, seperti yang dibuktikan melalui penggunaan *busy book* (Ayatina & Zulfahmi, 2024).

Selain nilai budaya, keterlibatan pendidik dalam pengembangan APE juga berdampak pada peningkatan kreativitas pendidik itu sendiri. Pelatihan pembuatan APE, misalnya, terbukti efektif dalam mengasah kemampuan inovatif guru (Lilawati, 2020). Pemanfaatan bahan lokal untuk membuat APE memberikan keuntungan lain, yaitu keberlanjutan lingkungan. Barang bekas sering dimanfaatkan untuk menciptakan APE yang menarik, hemat biaya, dan ramah lingkungan (Hayati & Amilia, 2020). Salah satu bentuk inovasi adalah APE *sospoly*, yaitu permainan monopoli berbasis sosial-emosional, yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini (Ayuningtyas & Simatupang, 2022).

Keterlibatan aktif guru dalam pelatihan pembuatan APE telah terbukti meningkatkan pemahaman mereka terhadap kebutuhan anak. Pelatihan semacam ini memberikan panduan praktis kepada guru dalam menciptakan alat yang sesuai (Kiswoyo, 2019). Dalam konteks budaya Manggarai, praktik pembuatan APE berbasis budaya lokal melibatkan unsur tradisional yang mendukung anak untuk memahami identitas budaya mereka sejak dini (Felisitas Ndeot et al., 2023). Budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai medium untuk membangun kecerdasan sosial dan spiritual anak, sesuai dengan prinsip pendidikan Islam (Salimah et al., 2023).

Proses pembelajaran yang melibatkan APE berbasis lokal juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan daya tarik. Hal ini dapat membantu anak lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pendekatan visual dan interaktif. Selain itu, APE berbasis budaya lokal dapat membantu memperkuat hubungan sosial antar anak, karena mereka belajar tentang nilai-nilai lokal yang relevan dengan lingkungan sosial mereka (Helandri & Supriadi, 2024b). APE yang dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai budaya juga dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep literasi dan numerasi melalui metode bermain, yang terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak (Durtam & Jazariyah, 2019).

Keterlibatan pendidik dalam pengembangan APE juga memberikan manfaat berupa peningkatan keterampilan pedagogis mereka. Workshop dan pelatihan secara langsung memberi peluang kepada guru untuk mengeksplorasi ide-ide baru (Daryana et al., 2024). Pendidik yang memahami konteks budaya anak lebih mampu menciptakan APE yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Hal ini mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inklusif dan holistik (Supriadi & Alisyahbana, 2020). Selain itu, APE berbasis lokal mampu memberikan pengalaman bermain yang autentik kepada anak,

yang mendukung perkembangan motorik kasar dan halus mereka (Ramdani et al., 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa APE dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan motorik anak melalui aktivitas yang menarik, seperti playdough atau media berbasis ecobricks (Hikmawati et al., 2022; Palupi et al., 2020).

Dalam era disrupsi, pendidik diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan APE yang tidak hanya mendidik tetapi juga relevan dengan kebutuhan zaman, misalnya melalui pemanfaatan teknologi informasi (Azman et al., 2024). Upaya pembuatan APE yang melibatkan pendidik juga mendorong terbentuknya komunitas pembelajaran, di mana pendidik dapat berbagi ide dan praktik terbaik (Raihana Raihana et al., 2020). Budaya lokal yang diintegrasikan dalam APE juga memberikan manfaat psikologis, seperti meningkatkan rasa percaya diri anak karena mereka merasa terhubung dengan warisan budaya mereka (Rakhmawati, 2022). Dalam konteks global, penting untuk menyeimbangkan nilai-nilai lokal dengan keterampilan abad ke-21. Pendidik yang aktif berperan dalam pengembangan APE membantu menjembatani dua kebutuhan ini (Jailani et al., 2022). Dengan demikian, keterlibatan pendidik dan pemanfaatan budaya lokal dalam pembuatan APE memberikan dampak positif yang luas, baik dalam mendukung perkembangan anak secara holistik maupun dalam meningkatkan profesionalisme guru itu sendiri.

Kesenjangan dan Tantangan dalam Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE)

Kesenjangan dalam penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi isu krusial dalam dunia pendidikan anak usia dini. APE dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, sosial-emosional, dan kognitif. Namun, implementasi di berbagai daerah menunjukkan tantangan yang beragam (Ayatina & Zulfahmi, 2024). Salah satu kesenjangan terbesar dalam penerapan APE adalah keterbatasan anggaran. Banyak lembaga pendidikan di daerah terpencil yang tidak memiliki dana cukup untuk membeli atau membuat APE (Hayati & Amilia, 2020). Selain faktor dana, kreativitas guru dalam membuat APE juga menjadi tantangan. Sebagian besar guru masih bergantung pada APE yang sudah jadi, tanpa memanfaatkan bahan lokal yang tersedia (Durtam & Jazariyah, 2019). Pelatihan yang kurang memadai untuk para guru menghambat kemampuan mereka dalam merancang dan menggunakan APE secara optimal. Workshop seperti yang dilakukan oleh Ramdani et al., diharapkan dapat mengatasi masalah ini. Beberapa APE tidak sesuai dengan konteks budaya setempat. Hal ini dapat mengurangi efektivitas APE dalam mengembangkan keterampilan anak, seperti yang dijelaskan oleh Felisitas Ndeot et al.,. Guru dan orang tua sering kali kurang memahami fungsi dan manfaat APE. Pemahaman ini penting untuk memastikan APE digunakan secara maksimal dalam mendukung perkembangan anak (Rakhmawati, 2022). Di beberapa daerah, distribusi APE masih terpusat di wilayah perkotaan, sehingga anak-anak di pedesaan tidak mendapatkan akses yang sama (Pratiwi et al., 2021).

Kendala lain adalah ketersediaan bahan lokal yang dapat digunakan untuk membuat APE. Hal ini menjadi tantangan terutama di daerah yang jauh dari pusat distribusi (Palupi et al., 2020). Pengembangan APE yang inovatif masih terbatas. Misalnya, Ayuningtyas & Simatupang (2022) mengembangkan permainan edukatif *Sospoly* untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional, namun praktik serupa belum menyebar luas (Ayuningtyas & Simatupang, 2022).

Adopsi teknologi dalam pengembangan APE belum merata. Banyak lembaga yang belum mengintegrasikan teknologi informasi dalam APE berbasis lokal. Standar kurikulum yang berbeda antara wilayah membuat penerapan APE sulit diseragamkan, menghambat pencapaian hasil pembelajaran yang optimal (Jailani et al., 2022). Guru dan orang tua sering kali enggan mengadopsi APE baru karena terbiasa dengan metode tradisional. Ini menciptakan hambatan dalam memperkenalkan inovasi baru (Helandri & Supriadi, 2024b). Partisipasi komunitas dalam pengembangan APE masih minim. Kolaborasi ini penting untuk memastikan keberlanjutan penggunaan APE (Salimah et al., 2023). Kepemimpinan pendidikan yang lemah menjadi penghambat dalam penerapan kebijakan terkait APE, terutama dalam memotivasi guru untuk berinovasi (Azman et al., 2024). Di daerah terpencil, kesenjangan infrastruktur seperti ruang kelas yang memadai menghambat penggunaan APE secara efektif (Raihana Raihana et al., 2020). Pemanfaatan barang bekas untuk APE sering kali kurang dimaksimalkan, padahal ini dapat menjadi solusi untuk masalah biaya (Lilawati, 2020). Tidak semua guru memiliki kompetensi yang memadai untuk mengintegrasikan APE dalam proses pembelajaran sehari-hari (Hikmawati et al., 2022). Pendampingan dalam pembuatan dan penggunaan APE sering kali tidak berlanjut, sehingga guru dan orang tua tidak mendapatkan dukungan yang cukup (Syahida & Purnamasari, 2024).

Kurangnya riset tentang APE di konteks lokal menghambat pengembangan APE yang relevan dan efektif (Cici & Supriadi, 2024). Keterlibatan pemerintah dalam mendukung penerapan APE masih kurang, terutama dalam menyediakan dana dan pelatihan (Daryana et al., 2024). Dengan demikian, diketahui bahwa penerapan APE menghadapi banyak tantangan yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak. Melalui kolaborasi antara pemerintah, komunitas, dan lembaga pendidikan, kesenjangan ini dapat diminimalkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Penggunaan media seperti *Busy Book* dan *Sospoly* terbukti mampu menstimulasi kemampuan anak dalam berinteraksi sosial, mengelola emosi, serta membangun nilai-nilai karakter seperti kerja sama dan tanggung jawab.

Penelitian ini menegaskan bahwa efektivitas APE tidak hanya terletak pada produk akhirnya, tetapi juga pada proses kreatif pendidik dalam

merancang media yang adaptif dan kontekstual. Kreativitas guru dalam mengintegrasikan budaya lokal dan menyesuaikan alat permainan dengan lingkungan anak menjadi faktor kunci dalam mengatasi keterbatasan fasilitas di lembaga PAUD. Meskipun menghadapi tantangan berupa hambatan adopsi inovasi dan keterbatasan integrasi teknologi, penguatan kompetensi pendidik melalui workshop serta kolaborasi aktif dengan orang tua dan komunitas menjadi strategi esensial untuk mengoptimalkan stimulasi sosial-emosional. Dengan demikian, APE yang dirancang secara partisipatif bukan sekadar alat bermain, melainkan instrumen pedagogis yang krusial bagi kesiapan anak di jenjang pendidikan selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Ayatina, N., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau Dari Penerapan Ape Busy Book Di Tk Ta Pendem 01. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 38–47. <https://doi.org/10.33369/jip.9.1.38-47>
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 02(02), 12–23.
- Azman, Z., Supriadi, & Arikarani, Y. (2024). Reformulation Of Islamic Educational Leadership In The Era Of Disruption. *El-Ghiroh : Jurnal Studi Keislaman*, 22(2), 221–239.
- Brayadi, B., Supriadi, S., & Manora, H. (2022). Information Processing And Cognitive Theories Of Learning. *Ej*, 4(2), 347–355. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i2.363>
- Cici, C., & Supriadi, S. (2024). Inovasi dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–44. <https://doi.org/10.37092/BOUSEIK.V2I1.738>
- Daryana, A., Delis, N., & Khadijah, E. S. (2024). Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif. *Attamkiim: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21–26.
- Durtam, & Jazariyah. (2019). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Pengenalan Literasi untuk Anak Usia Dini. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 137–148. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v1i2.5471>
- Felisitas Ndeot, Jaya, P. R. P., & Maria Rahayu Anwar. (2023). Praktik Pembuatan APE Berbasis Budaya Manggarai di Pkg Ca Nai Cibal. *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 245–252.
- Hasibuan, L., Jailani, S., Susrianto, D., Zahrah, H., JM, J., Khairan, Mahputriono, Nurmadiyah, Sujono, Supriadi, Wahab, W. A., & Yusraini. (2022). *Administrasi & Supervisi Pendidikan Islam* (Supriadi, H. Zahrah, Sujono, & Yusraini (eds.)). Karya Mandiri Bersama.

- Hayati, K., & Amilia, F. (2020). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 6(2), 144–149.
- Helandri, J., & Supriadi. (2024a). Examining The Role Of Socio-Cultural Factors In English Language Learning Strategies. *Inacelt Journal*, 1(1), 32–44.
- Helandri, J., & Supriadi. (2024b). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Konteks Modern : Tinjauan Terhadap Praktik Dan Tantangan. *Ta'lim : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 7(1), 93–116.
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Lailin, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Peserta Didik Dengan Aktivitas Bermain (Playdough) Di Tk Yaa Bunayya. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3), 878–885. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.659>
- Jailani, M. S., Vitaloka, W., & Supriadi. (2022). Evolution of Children's Creativity in the Age of The Millenium. *El-Ghiroh : Jurnal Studi Keislaman*, 20(2), 185–203.
- Kiswoyo. (2019). Pelatihan Pembuatan APE pada Guru Paud Gugus Mawar Di Tk Kusuma Mulia Ringinpitu Kecamatan Plemahan. In *Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sultan Agung Semarang* (Issue 0730098902).
- Lilawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di RA Team Cendekia Kota Surabaya. *Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 182–192.
- Noni, C., Pujiati, Pratiwi, L., Sriwanto, W., Nengsih, Lestari, R. N. A. F. V., Seri, R., Utari, R. Z., & Juliadi, Y. (2024). *Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pendidikan Anak Prasekolah*. Penerbit ABAD Cakrawala Nusantara.
- Palupi, W., Wahyuningsih, S., Widiyastuti, E., Nurjanah, N. E., & Pudyaningtyas, A. R. (2020). Pemanfaatan Ecobricks Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *DEDIKASI: Community Service Reports*, 2(1), 28–34. <https://doi.org/10.20961/dedikasi.v2i1.37624>
- Pradoko, A. M. S. (2023). *Paradigma Metode Penelitian Kualitatif* (Keenam, Vol. 148). UNY Press.
- Pratiwi, D., Santoso, S., & Kanzunnudin, M. (2021). Pengembangan Media Giant APE Tema Alat Transportasi Berbasis Saintifik untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Anak TK Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 21–33. <https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v8i2.11463>
- Raihana Raihana, Alucyana Alucyana, Bahril Hidayat, Ihya Syafira, & Wirdatul Jannah. (2020). Peningkatan Pemahaman Program Bermain Anak Indoor Dan Outdoor Di Desa Koto Tuo Kecamatan Batang Peranap. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 78–83. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1871>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>

- Ramdani, H., Sopiatus, M., & Wijayanti, H. (2023). Workshop Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Membantu Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Tsa Samuphahita Kota Malang. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 3(12).
<https://doi.org/10.17977/um067.v3.i12.2023.5>
- Salimah, A. S., Al-Kautsar, M. I., Aisyah, M., & Al-Kautsar, M. A. (2023). Strategi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 39–56. <https://doi.org/10.37092/BOUSEIK.V1I1.550>
- Supriadi, & Alisyahbana, T. (2020). Islamic Diplomacy By Qolbu. *Prodising ISID*, 1(1), 204–209.
<https://jurnal.staibslg.ac.id/index.php/prosidingisid/article/view/188>
- Syahida, A. R., & Purnamasari, R. (2024). Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk. *Journal of Pastoral Counseling*, 4(1), 10–16.
- Utomo, H. B., Iswantiningtyas, V., & Raharjo, I. B. (2021). Strategi Pembuatan Alat Permainan Edukatif Kearifan Lokal Berbasis Teknologi Informasi Bagi Pendidik Anak Usia Dini. *Journal of Community Engagement*, 2(2), 36–42.
- Yakin, I. H. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (U. Supriatna (ed.)). Aksara Global Akademia.