



Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Calistung di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau

Dasa Wisra Hidupi¹, Ertati², Ade Surya Aliyani³

¹²³STAI, Bumi Silampari Lubuklinggau, Indonesia

dasakayla@gmail.com, ertatillg@gmail.com, suryaaliyaniade@gmail.com

Article History

Received: 27-04-2026

Revised : 10-05-2026

Accepted: 18-05-2026

Keywords:

Educational play
Equipment (APE);
Literacy and Numeracy
Learning;
Early Childhood;

Abstract

Early childhood literacy and numeracy (calistung) learning should be carried out through enjoyable activities that match children's characteristics, allowing them to learn actively, creatively, and without feeling burdened in classroom activities. However, in practice, learning still tends to use conventional methods and does not adequately utilize play-based learning media, which should be an essential part of early childhood education. This study aims to analyze the use of Educational Play Equipment (APE) in literacy and numeracy learning at PAUD Surya Gumay Lubuklinggau. This study uses a qualitative approach with a field research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation as the main sources of research data. The results show that the use of APE is still not optimal because learning is dominated by the use of books and worksheets. In addition, the available APE is limited and not fully aligned with the needs of literacy and numeracy learning. As a result, children's activeness and learning interest are low, and learning experiences are less meaningful and less engaging. Efforts to optimize the use of APE are needed to make learning more interesting, active, and appropriate for early childhood characteristics.

Kata Kunci:

Alat permainan
Edukatif (APE);
Pembelajaran
Calistung;
Anak Usia Dini;

Abstrak

Pembelajaran calistung pada anak usia dini seharusnya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga anak dapat belajar secara aktif, kreatif, dan tidak merasa terbebani dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Namun, dalam praktiknya pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis bermain yang seharusnya menjadi bagian penting dalam proses belajar anak usia dini di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran calistung di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE masih belum optimal karena pembelajaran lebih didominasi penggunaan buku dan lembar kerja secara terus menerus. Selain itu, APE yang tersedia masih terbatas dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran calistung di kelas. Dampaknya, keaktifan dan minat belajar anak menjadi rendah serta pengalaman belajar kurang bermakna dan kurang memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan. Upaya optimalisasi pemanfaatan APE diperlukan agar pembelajaran lebih menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran krusial dalam menunjang tumbuh kembang anak. Pada periode ini, anak berada dalam fase golden age, yaitu masa ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat cepat serta menjadi fondasi bagi tahap perkembangan berikutnya. Di masa tersebut, anak memiliki peluang besar untuk mengembangkan berbagai aspek, seperti kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral, serta keterampilan fisik motorik (Suyadi et al., 2020). Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap seluruh aspek perkembangan tersebut.

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki ciri khas yang membedakannya dari jenjang pendidikan lainnya. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung, interaksi, serta kegiatan yang bersifat menyenangkan (Fadilla et al., 2024). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu disusun secara aktif, kreatif, dan sesuai dengan konteks kehidupan anak agar keterlibatan mereka dapat maksimal. Jika pembelajaran tidak selaras dengan karakteristik tersebut, hal ini dapat

membuat anak menjadi kurang berminat, kurang aktif, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan (Indarwati et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah pembelajaran berbasis bermain. Bermain merupakan aktivitas utama dalam kehidupan anak yang dapat digunakan sebagai sarana belajar yang efektif. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, serta memahami berbagai konsep secara alami (Hasanah, 2019). Oleh karena itu, kegiatan bermain seharusnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di PAUD.

Dalam mendukung pembelajaran berbasis bermain, diperlukan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu media yang dirancang untuk mempermudah anak belajar melalui kegiatan bermain yang bermakna (Asyipa et al., 2024). Melalui pemanfaatan media ini, anak dapat memperoleh pengalaman belajar secara konkret dengan melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung. Selain itu, media tersebut juga dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai konsep dasar kepada anak, seperti angka, bentuk, warna, serta konsep sederhana lainnya sesuai dengan tahap perkembangannya.

Selain untuk mengenalkan konsep dasar, media permainan edukatif juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran calistung secara bertahap. Pengenalan membaca, menulis, dan berhitung pada anak usia dini seharusnya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak bersifat memaksa. Dengan demikian, anak dapat memahami konsep secara alami melalui aktivitas bermain. Pembelajaran calistung yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat formal (Natanael et al, 2025). Namun, pada praktiknya pembelajaran di beberapa lembaga PAUD masih menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Pembelajaran lebih berfokus pada kegiatan calistung secara langsung melalui penggunaan buku atau lembar kerja. Kondisi ini menyebabkan kegiatan bermain menjadi kurang mendapatkan perhatian, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan anak secara aktif. Akibatnya, media pembelajaran yang tersedia tidak dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau, kegiatan pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh aktivitas calistung, khususnya pada kegiatan berhitung seperti penjumlahan. Anak-anak terlihat mengerjakan tugas di buku atau lembar kerja serta mengikuti instruksi guru secara langsung. Sementara itu, media permainan edukatif yang tersedia di sekolah masih terbatas pada APE yang bersifat dasar, seperti pengenalan angka 1-20, puzzle angka, media jam dengan angka 1-12, serta puzzle buah. Media tersebut lebih difungsikan untuk mengenalkan konsep awal kepada anak dan belum secara khusus mendukung pembelajaran calistung yang lebih kompleks seperti penjumlahan.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa pada semester pertama media permainan edukatif masih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada semester kedua media tersebut tidak lagi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, meskipun sebagian masih

dalam kondisi baik. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara ketersediaan media pembelajaran dengan pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Ketidaksesuaian antara jenis media yang tersedia dengan kebutuhan pembelajaran, serta tidak dimanfaatkannya media tersebut dalam kegiatan belajar, berdampak pada proses pembelajaran yang kurang optimal. Pembelajaran yang lebih berfokus pada calistung tanpa melibatkan media berbasis bermain menyebabkan anak kurang aktif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung satu arah, sehingga anak kurang memiliki kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung (Dewi et al., 2025).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. (Husnaini & Qadafi, 2021) menemukan bahwa penggunaan APE dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan adanya kendala berupa keterbatasan jumlah media dan belum optimalnya pemanfaatan APE oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Anis Kumala Fasha, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran calistung akan lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada efektivitas APE dalam meningkatkan aspek perkembangan tertentu tanpa mengkaji kesesuaian antara ketersediaan media dan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Selain itu, penelitian yang mengkaji hubungan antara pemanfaatan APE, pembelajaran calistung, serta dampaknya terhadap keaktifan dan minat belajar anak masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis menyeluruh mengenai kondisi aktual pemanfaatan APE, kesesuaian jenis APE dengan kebutuhan pembelajaran calistung, dampak kurang optimalnya pemanfaatan APE terhadap proses belajar anak, serta upaya optimalisasi pemanfaatannya pada konteks PAUD Surya Gumay Lubuklinggau. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan keberadaan APE, tetapi juga menganalisis relevansi dan efektivitas penggunaannya dalam mendukung pembelajaran calistung pada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran calistung pada anak usia dini di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kondisi aktual pemanfaatan APE dalam pembelajaran calistung, dampaknya terhadap proses belajar anak, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Penelitian dilaksanakan di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran calistung pada anak usia dini berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan.

Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah dan guru kelas yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran calistung di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian, khususnya terkait pemanfaatan APE dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran calistung serta pemanfaatan APE di kelas. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan APE, kendala yang dihadapi, serta upaya yang dilakukan dalam mendukung pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, jenis APE yang tersedia, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui triangulasi tersebut, data yang diperoleh dapat diuji tingkat kepercayaannya sehingga menghasilkan temuan yang lebih valid.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian mengenai pemanfaatan APE dalam pembelajaran calistung. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar hubungan antar temuan dapat dipahami secara sistematis. Tahap terakhir dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh temuan yang valid, konsisten, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan APE dalam Pembelajaran di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini memiliki peran yang signifikan dalam menunjang perkembangan kemampuan motorik anak. Melalui APE, anak dapat belajar dengan cara

bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan bermakna. Selain itu, penggunaan APE juga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Arumsari et al., 2024). Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami pembelajaran melalui kegiatan bermain dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, penggunaan APE sangat diperlukan dalam pembelajaran anak usia dini untuk membantu perkembangan motorik anak secara optimal (Astini et al., 2019).

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui media pembelajaran berbasis permainan, anak dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep yang diajarkan (Halimah et al., 2025). Dalam pembelajaran calistung, pemanfaatan APE diharapkan mampu membantu anak mengenal konsep membaca, menulis, dan berhitung secara bertahap melalui kegiatan yang menarik serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Namun demikian, berdasarkan temuan observasi di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau, pemanfaatan APE dalam pembelajaran masih belum optimal. Kegiatan pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh aktivitas calistung, khususnya pada kegiatan berhitung seperti penjumlahan. Anak-anak terlihat lebih banyak mengerjakan tugas di buku atau lembar kerja, sementara guru memberikan penjelasan secara langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis bermain (Observasi Lapangan, 2026). Kondisi tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kondisi Pembelajaran di PAUD Surya Gumay

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau, pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran calistung belum berjalan secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku dan lembar kerja, sedangkan penggunaan APE dalam kegiatan belajar masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan prinsip belajar sambil bermain yang menjadi karakteristik utama pendidikan anak usia dini. Padahal, penggunaan APE dapat membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap

perkembangannya(Suyadi, 2010). Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya belajar mengenal huruf, angka, dan simbol, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, optimalisasi pemanfaatan APE perlu dilakukan agar pembelajaran calistung menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru, diketahui bahwa pada semester pertama APE masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada semester kedua APE tidak lagi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara konsisten, sehingga pembelajaran lebih berfokus pada metode konvensional. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketersediaan APE belum menjamin media tersebut dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Meskipun beberapa APE masih tersedia dan dalam kondisi baik, media tersebut tidak lagi digunakan secara rutin pada semester kedua. Kondisi ini mengindikasikan bahwa optimalisasi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan sarana, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar.

Tidak dimanfaatkannya APE dalam pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang variatif dan kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang lebih berfokus pada kegiatan calistung melalui buku membuat anak lebih banyak melakukan aktivitas pasif, seperti duduk dan menulis(Yafie et al., 2020). Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran serta terbatasnya kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan APE dalam pembelajaran di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau masih belum optimal. Hal ini terlihat dari tidak digunakannya APE dalam kegiatan pembelajaran serta dominannya penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran calistung.

Kesesuaian APE dengan Pembelajaran Calistung di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar anak usia dini melalui kegiatan bermain (Purnawati et al., 2022). Dalam pembelajaran calistung, APE seharusnya tidak hanya berperan sebagai alat pengenalan, tetapi juga membantu anak memahami konsep secara bertahap melalui kegiatan yang menarik dan interaktif. Menurut (Purnama, 2019), APE dirancang untuk merangsang perkembangan anak secara menyeluruh melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif dan bermakna.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau, APE yang tersedia di sekolah masih terbatas pada media yang bersifat dasar. APE tersebut meliputi media pengenalan angka, puzzle angka 1-20, media jam dengan angka 1-12, serta puzzle sayuran. Media tersebut pada umumnya digunakan untuk mengenalkan konsep awal kepada anak, seperti pengenalan angka, bentuk, dan warna. Adapun gambaran jenis Alat

Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau



Gambar 3. Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia PAUD Surya Gumay Lubuklinggau

Berdasarkan Gambar 2 dan Gambar 3, APE yang tersedia di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau masih didominasi oleh media pengenalan dasar, seperti angka, huruf, dan puzzle sederhana. Media tersebut dapat membantu anak mengenal konsep awal pembelajaran, namun belum secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran calistung yang lebih kompleks, seperti membaca kata sederhana, menulis, maupun kegiatan berhitung berupa penjumlahan dan pengurangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa jenis APE yang tersedia belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada semester kedua lebih banyak berfokus pada pengembangan kemampuan calistung, khususnya pada kegiatan berhitung sederhana. Namun, media yang tersedia belum mampu mendukung kebutuhan pembelajaran tersebut secara optimal. Akibatnya, guru lebih sering menggunakan buku dan lembar kerja sebagai media utama dalam

proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara ketersediaan APE dan kebutuhan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep secara konkret. Media yang digunakan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna (Hasnida, 2022). Oleh karena itu, keberadaan APE yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran calistung sangat diperlukan untuk mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Meskipun demikian, APE yang bersifat dasar sebenarnya masih dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran calistung apabila digunakan secara kreatif dan terarah oleh guru. Akan tetapi, hasil observasi menunjukkan bahwa media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa permasalahan tidak hanya terletak pada keterbatasan jenis APE yang tersedia, tetapi juga pada optimalisasi penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara media pembelajaran yang tersedia dan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung di kelas. APE yang tersedia masih berorientasi pada pengenalan konsep dasar, sedangkan kegiatan pembelajaran pada semester kedua telah lebih banyak berfokus pada kemampuan calistung, khususnya berhitung sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan guru cenderung menggunakan buku dan lembar kerja sebagai media utama pembelajaran. Akibatnya, fungsi APE sebagai sarana belajar melalui bermain belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa APE yang tersedia di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau masih terbatas pada media pengenalan dasar dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran calistung. Ketidaksesuaian tersebut, ditambah dengan belum optimalnya pemanfaatan APE dalam kegiatan belajar, menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan serta pemanfaatan APE yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran calistung agar proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dampak Kurangnya Pemanfaatan APE dalam Pembelajaran Calistung

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. APE tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan kognitif, bahasa, serta sosial emosional (Ulum et al., 2025). Oleh sebab itu, penggunaan APE dalam proses pembelajaran, terutama pada kegiatan calistung, menjadi sangat penting agar pelaksanaan belajar selaras dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau, pemanfaatan APE dalam pembelajaran masih belum optimal. Kegiatan

pembelajaran lebih berfokus pada aktivitas calistung melalui penggunaan buku atau lembar kerja. Anak-anak lebih banyak melakukan aktivitas duduk dan mengerjakan tugas secara individu, sehingga keterlibatan anak dalam proses pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas bermain.

Kurangnya pemanfaatan APE berdampak pada rendahnya keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, bereksplorasi, dan berpartisipasi aktif akan lebih efektif dalam mendukung perkembangan anak (Suyadi, 2020). Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Eka Olivia Dewi, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan APE dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan keaksaraan anak secara signifikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa APE tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Ketika APE tidak dimanfaatkan secara optimal, kesempatan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung menjadi berkurang sehingga proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan kurang memberikan stimulasi yang maksimal bagi perkembangan anak.

Selain berdampak pada keaktifan, kurangnya pemanfaatan APE juga memengaruhi minat belajar anak. Pembelajaran yang monoton dan berulang dapat menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini juga ditemukan dalam penelitian (Husnaini & Qadafi, 2021) yang menyatakan bahwa kurangnya penggunaan APE dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu kendala dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Tidak dimanfaatkannya APE dalam pembelajaran membuat anak kehilangan peluang untuk memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret. Padahal, pada usia dini, proses pembelajaran seharusnya dilakukan melalui aktivitas langsung agar anak lebih mudah memahami konsep yang diberikan (Arta et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kurang optimalnya pemanfaatan APE menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Anak lebih sering mengikuti kegiatan yang berpusat pada guru dan mengerjakan tugas secara individual melalui buku atau lembar kerja. Kondisi tersebut mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar secara langsung serta mengeksplorasi berbagai pengalaman yang dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana. Padahal, pada usia dini, pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan bermain memiliki peran penting dalam membantu anak memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna.

Secara teoretis, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan diyakini mampu meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Menurut (Suyadi, 2010), aktivitas pembelajaran pada anak usia dini perlu mengutamakan prinsip bermain sambil belajar agar anak dapat memahami konsep secara alami. Pemilihan media yang tepat juga dapat meningkatkan keterlibatan serta minat belajar anak dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, (Hasnida, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran seperti APE memiliki fungsi penting dalam membantu anak memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Tanpa adanya media pembelajaran yang sesuai, proses belajar akan cenderung bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh anak usia dini. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemanfaatan APE dalam pembelajaran calistung di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau berdampak pada rendahnya keaktifan dan minat belajar anak, serta terbatasnya pengalaman belajar yang diperoleh anak. Karena itu, perlu adanya upaya dalam meningkatkan pemanfaatan APE dalam pembelajaran agar kegiatan belajar berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Upaya Optimalisasi Pemanfaatan APE dalam Pembelajaran Calistung

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini perlu ditingkatkan agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE yang tersedia di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau masih terbatas pada media sederhana serta belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada semester kedua. Oleh sebab itu, diperlukan langkah yang tepat untuk mengoptimalkan pemanfaatan APE dalam pembelajaran calistung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan APE ke dalam kegiatan pembelajaran calistung. Guru dapat memanfaatkan APE yang tersedia, seperti media angka dan puzzle, sebagai alat bantu dalam mengenalkan konsep berhitung secara bertahap (Aisyah et al., 2026). Misalnya, kegiatan penjumlahan dapat dikemas dalam bentuk permainan sederhana menggunakan media angka, sehingga anak dapat belajar sambil bermain dan tidak merasa terbebani. Guru juga perlu mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan APE yang ada. Meskipun APE yang tersedia masih bersifat dasar, media tersebut tetap dapat digunakan secara kreatif untuk mendukung pembelajaran calistung. Guru dapat mengkombinasikan beberapa media atau memodifikasi cara penggunaannya agar sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, keterbatasan jenis APE tidak menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan jenis APE yang tersedia sebenarnya bukan satu-satunya faktor yang menyebabkan kurang optimalnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengintegrasikan APE ke dalam kegiatan belajar juga menjadi faktor penting. APE yang sederhana tetap dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran calistung apabila dirancang dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengelola dan

mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian.

Langkah lain yang dapat dilakukan adalah dengan menambah atau mengembangkan APE yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran calistung. Sekolah dapat menyediakan media yang secara khusus dirancang untuk mendukung kegiatan membaca, menulis, dan berhitung, seperti kartu angka, papan hitung, atau media permainan interaktif lainnya (Riswan, 2022). Ketersediaan APE yang sesuai akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan terarah.

Selain aspek media, peningkatan pemanfaatan APE juga perlu didukung oleh pemahaman guru terhadap pentingnya pembelajaran berbasis bermain. Menurut (Manispal, 2018), guru PAUD profesional dituntut memiliki kemampuan dan kreativitas dalam mendesain pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik anak. Oleh sebab itu, Guru perlu menyadari bahwa pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga pada proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan APE harus menjadi bagian dari strategi pembelajaran, bukan hanya sebagai pelengkap. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Anis Kumala Fasha, 2023) yang menjelaskan bahwa pemahaman guru terhadap penggunaan APE menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Semakin baik pemahaman guru mengenai fungsi dan manfaat APE, semakin optimal pula pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, optimalisasi pemanfaatan APE dalam pembelajaran calistung dapat dilakukan melalui integrasi media dalam pembelajaran, kreativitas guru dalam menggunakan media yang tersedia, serta pengembangan APE yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadi lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

D. Simpulan

Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran calistung di PAUD Surya Gumay Lubuklinggau belum berjalan secara optimal. APE yang tersedia masih didominasi oleh media pengenalan dasar, seperti angka dan puzzle sederhana, sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran calistung yang dilaksanakan di kelas. Selain itu, pemanfaatan APE dalam kegiatan pembelajaran masih sangat terbatas karena proses pembelajaran lebih banyak menggunakan buku dan lembar kerja.

Kurangnya pemanfaatan APE berdampak pada rendahnya keaktifan dan minat belajar anak serta terbatasnya kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan media berbasis bermain cenderung membuat anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal, penggunaan APE dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Optimalisasi pemanfaatan APE dapat dilakukan melalui integrasi APE dalam kegiatan pembelajaran calistung, peningkatan kreativitas dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, serta pengembangan dan pengadaan APE yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan APE tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan media, tetapi juga oleh kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran serta kemampuan guru dalam menggunakannya secara efektif. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai pentingnya kesesuaian antara jenis APE yang tersedia dengan kebutuhan pembelajaran calistung pada anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan lembaga PAUD dalam mengoptimalkan penggunaan APE sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S., Iskandar, Y., Nurlainti, A., Purbaningsih, J., Nuryani, S., & Amalina, N. (2026). Penerapan Calistung Di Ra Al-Ihya Melalui Ape (Alat Permainan Edukatif) Siti. : : *Journal Of Community Research And Engagement*, 2(2), 154–160.
- Anis Kumala Fasha, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Aud*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.18592/Jea.V9i1.8728>
- Arta, K. H., Saputra, R., Yuriansa, A., Nazaruddin, S., & Nurhabibah. (2025). The Impact Of Implementing Reading , Writing , And Arizing (Calistung) Activities On Early Childhood Dampak Penyelenggaraan Aktivitas. *International Journal Of Islamic Studies And Social Sciences*, 7(1), 75–76.
- Arumsari, A. D., Setyawan, D., Surabaya, U. M., Dini, A. U., & Kognitif, P. (2024). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Aud) Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Berhitung Improving The Cognitive Development Of Early Childhood (Aud) Through Educational Games (APE) In The Counting Board. *Jurnal Psikologi*, 7(2), 164–170.
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2019). Identifikasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40.
- Asyipa, G., & Hidayat, D. (2024). Pengembangan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Paud Ar-Rayyan Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 18(1), 22–29.
- Dewi, R. R. V. K., Hidayat, A., & Rosmaniar, W. (2025). Kesiapan Belajar Anak Usia Dini: Studi Komparatif Antara Pendidikan Di Taman. *Journal Of Islamic Studies*, 3(5), 28. <https://doi.org/10.56146/Khidmatussifa.V3i2.242>
- Dr. Suyadi, M.Pd.I., Dkk. (2020). *Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Rosda.
- Eka Olivia Dewi, S. W. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jecie*

- (*Journal Of Early Childhood And Inclusive Education*), 6(2), 232–236.
<https://doi.org/10.31537/Jecie.V6i2.1179>
- Fadilla, R., Haryono, M., & Margaretha, L. (2024). Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Paud Putri Ayu Kota Bengkulu. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(1), 238. <https://doi.org/10.33394/Vis.V12i1.11412>
- Halimah, S., Hidayah, N. B., & Inayah, N. (2025). Eksplorasi Metode Bermain Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
<https://doi.org/10.24235/Awlad.V5i1.3831>
- Hasnida. (2022). *Media Pembelajaran Kreatif Untuk Paud*. Luxima.
- Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di Paud Al-Jihadul Dan Paud An-Nur Kabupaten Lombok Timur. *Islamic Edukids: Jurnal Pendidikan Anakusia Dini*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.20414/Iek.V3i1.3445>
- Indarwati, Dkk. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt Sada Kurnia Pustaka.
- Manispal. (2018). *Menjadi Guru Paud Profesional*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Natanael, Y., Deany, V. A., & Anggraeni, P. (2025). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Sebagai Pelaksanaan Program Melatih Motorik Halus Siswa Paud Tunas Mekar Desa Cupunagara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(September), 221–238.
<https://doi.org/10.31943/Abdi.V7i2.252>
- Purnama, S. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Purnawati, S., Madura, U. T., Luqman, F., Ariyanto, T., & Madura, U. T. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 03(01), 102–112.
- Riswan. (2022). Raudhah Desa Kace Timur , Kec . Mendo Barat Dan Tpa Ceria Spnf Skb Kota. *Islamic Childhood Education Journal*, 1(2), 14–21.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bintang Pustaka Abadi.
- Ulum, D., Latifah, S., Siti, R., Laily, Fatmasari, H., Zahrotul, & Laili, M. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Calistung Untuk Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Ape Di Ra Muslimat Nu 08. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(20), 58–64.
- Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Bahan Bekas. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 124–135.