

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Rakhmawati 

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nur Ahadiyah (STITNA) Kalimantan Tengah, Indonesia

 farahaditya1@gmail.com

Submitted: 2022-07-12

Revised: 2022-08-04

Accepted: 2022-08-25

Copyright holder:

© Rakhmawati, R. (2022)

This article is under:



How to cite:

Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2). <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>

Published by:

Kuras Institute

Journal website:

<https://journal.kurasinstitute.com/index.php/bocp>

E-ISSN:

2656-1050

ABSTRACT: *The purpose of this study is to identify and describe educational game tools that can improve the social emotional development of early childhood. This study uses the library research method, which is to collect various kinds of information and data with the help of existing materials in the library such as books, journals/articles, and other sources, as well as relevant previous research results, to obtain answers and theoretical foundations on the issues raised. will be researched. Analysis of the data using content analysis. Based on the research that has been done, it can be seen that from several types of Educational Game Tools (APE) that can be used, such as Lego, puzzles, blocks and finger puppets or hand puppets can improve social emotional development in early childhood.*

KEYWORDS: *Educational Game Tools, Social Emotional Development, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan jalan untuk setiap insan dapat menyerap pengetahuan dimulai dari masa kecil hingga dewasa, adapun bagian dalam pendidikan diantaranya terdapat guru dan murid. Keduanya memiliki kepentingan diantara satu dan yang lainnya hingga proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik dalam mentransfer dan menyerap pengetahuan. Pada anak usia dini, merupakan masa dimana anak belajar dan mendapatkan pendidikan yang utama dari orang tua di rumah. Anak usia dini ini anak yang pada fase direntang usia antara satu hingga lima tahun (Susanto, 2017), Anak usia dini juga merupakan fase emas atau *golden age* dimana perkembangan anak sangat menentukan karakter pribadi untuk masa depannya. Dimasa ini ialah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam kehidupan manusia itu sendiri. Dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk bisa diarahkan pada pemahaman pondasi dasar-dasar yang tepat bagi tumbuh kembang anak seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pertumbuhan pribadi yang menyeluruh. Dengan begitu hadirnya anak yang berkualitas akan mudah terealisasi.

Menurut Anggini dan Sudono (dalam penelitian Hasanah, 2019) supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai dan mampu tercipta proses belajar mengajar agar tidak membosankan, kita perlu memahami secara efektif tingkat perkembangan pada anak. Sebagai aspek pendukung perkembangan anak, yaitu lewat bermain karena pada usia dini anak belajar selalu dalam suasana bermain agar lebih menyenangkan. Adriana (2020) menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain dan bersosialisasi bersama teman sebayanya, melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan hingga anak menjadi lebih aktif, sehat dan cerdas. Dengan

bermain pula, anak akan belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan teman sebayanya, lebih percaya diri, bisa melepaskan ketegangan, belajar menyalurkan perasaan yang dirasakannya. Adriana (2020) pada dasarnya, psikologi belum memiliki sebuah perhatian khusus terhadap kondisi bermain pada anak, hal tersebut terjadi sebab mereka kurang memperhatikan perkembangan anak dan kurangnya pengetahuan tentang kejiwaan perkembangan anak. Filsuf Yunani Plato adalah tokoh yang dianggap berjasa dalam mencetuskan dasar tentang bermain. Plato merupakan sosok pertama yang melihat adanya nilai praktek dari bermain. Menurut Plato, anak-anak menjadi lebih mudah untuk mempelajari aritmetika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia 3 tahun yang akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Penelitian yang dilakukan Hijriati (2017), menyebutkan bahwa anak-anak bermain memiliki tujuan untuk mengasah tiga kemampuan pokok, yaitu: pertama, kemampuan fisik-motorik (psikomotor), saat anak berlari, melompat atau bergerak secara otomatis melatih otot kasarnya, sampai terbentuk dengan baik dan sehat; kedua, saat anak melakukan aktifitas dengan bermain kemudian anak merasa senang saat itulah anak menggunakan kemampuan sosial-emosional (afektif) sebagai media kembang emosi pada anak saat ia berinteraksi. Pada tahap perkembangan awal, teman bermain utama adalah orang tua; ketiga kemampuan kecerdasan (kognitif), dalam proses bermain anak dapat juga diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis asin, pahit, atau asam). Sehingga alat permainan edukatif merupakan media bermain yang mengandung nilai edukasi supaya anak mampu meningkatkan perkembangan otak. Dengan melakukan pengembangan terhadap semua aspek pada potensi yang dibutuhkan anak juga salah satunya ialah akan berdampak pada perkembangan sosial emosional anak itu sendiri. Alat permainan edukatif menurut Tedjasaputra (2001) adalah alat permainan yang dibuat secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Direktorat PAUD (2003), mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang mampu digunakan sebagai media atau alat permainan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan pada anak. Menurut Guslinda (2018), Alat Permainan Edukatif (*Tolls for Education*) adalah bermacam-macam alat atau sesuatu benda yang bisa digunakan untuk bermain.

Peralatan atau benda itu dapat merangsang daya kemampuan anak dari sisi inteligensi dan emosional anak yang pasti alat yang mengembangkan seluruh kemampuan pada diri anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pengawasan guru. Penelitian Baharun (2016) Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan segala bentuk permainan yang bisa menjadikan media pengetahuan dan mengolah kemampuan pada anak. Indikator alat permainan disebut edukatif, jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Kemudian bermain adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk membuat perasaannya senang dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Dalam pola belajar, sambil bermain tentu anak akan merasa nyaman dalam belajar tanpa ada ketegangan. Alasannya tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan menjadi poin utamanya.

Menurut Zaman (2005) alat permainan yang masuk dikategorikan sebagai media alat permainan edukatif untuk AUD jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: Ditujukan untuk AUD; Memiliki fungsi pengembangan aspek-aspek perkembangan AUD; Bisa digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat secara multiguna; Aman bagi anak; Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas; Bersifat membangun atau ada sesuatu yang dihasilkan serta mengandung nilai pendidikan. Alat permainan edukatif juga berfungsi untuk memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar, misalnya dengan teman sebayanya. Dengan alat permainan edukatif

ini anak akan saling berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman bermainnya, sehingga perkembangan social emosional anak akan tumbuh dengan baik. Hurlock (2013) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan individu dalam bersikap atau tata cara perilakunya untuk berinteraksi dengan masyarakat. Sedangkan menurut Suyadi yang dikutip dari Wida Dwi Anggarini (2015) bahwa perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orangtua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas.

Sementara, perkembangan emosional adalah ungkapan perasaan ketika anak berkomunikasi dengan orang lain. Sedangkan menurut Lawrence (dalam Purnama, 2019) emosi ialah kondisi kejiwaan manusia, karena sifatnya psikis atau kejiwaan. Emosi hanya dapat dikaji melalui rangsangan rasa atau tanda-tanda dan fenomena dari dirinya seperti kondisi sedih, gembira, gelisah, cinta, sayang, benci dan sebagainya. Dengan demikian, perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang-orang disekitarnya ketika terjadi komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ketika membahas perkembangan emosi maka akan bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. Namun, kondisi perkembangan sosial emosional masing-masing anak berbeda-beda. Oleh karena itu, memberikan permainan untuk mengasah anak caranya juga beragam, tidak ada yang sama atau tunggal. Kondisi ini bisa dipengaruhi oleh sikap, cara, dan kepribadian orang tua dalam mengasuh dan mendidik anak yang pada akhirnya akan membentuk perkembangan sosial dan emosional yang berbeda-beda pada anak. Sehingga pemberian stimulus melalui media permainan juga harus disesuaikan dengan level perkembangan sosial emosional anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*library research*). Dalam hal ini, peneliti mengumpulkan berbagai macam informasi dan data dengan bantuan seperti buku, jurnal/artikel, dan sumber lainnya, serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan, untuk mendapatkan jawaban dan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Mestika zed (2014), menyebutkan bahwa studi pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Sumber data dari penelitian ini diambil beberapa dokumen-dokumen berupa buku-buku serat jurnal-jurnal hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian ini menganalisa referensi yang bersumber dari jurnal dan buku lalu menghubungkan dengan fenomena yang ada. Analisis data yang digunakan yaitu *content analysis*. *Content analysis* ini ialah analisis ilmiah tentang isi pesan suatu komunikasi. Hal ini juga dinyatakan oleh Burhan Bungin (2003) bahwa: *content analysis* adalah teknik penelitian untuk membuat *inferensi-inferensi* (kesimpulan) yang dapat ditiru (*replicable*) dan data yang sah (benar) dengan memperhatikan konteksnya, yang bertujuan memperoleh pemahaman secara lebih tajam dan mendalam tentang permasalahan yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan sosial ialah proses kemampuan belajar dan perilaku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Begitu halnya anak usia dini akan belajar bagaimana membentuk hubungan sosialnya dengan teman seusianya maupun lingkungan sekitarnya. Anak mampu bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya, sehingga anak akan mudah bergaul dengan lingkungan sekitar. Pengalaman sosial yang diterima anak sejak dini akan mempengaruhi hubungan sosialnya dimasa mendatang. Menurut Aisyah (2015), perkembangan sosial tidak lepas dari perkembangan emosi anak, karena emosi sangat berpengaruh terhadap perilaku anak di dalam kehidupannya maka penting bagi guru maupun orang tua untuk mengetahui perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Perkembangan emosi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, sebab perkembangan emosi yang normal memungkinkan anak untuk mengenali aspek-aspek emosi pada dirinya hingga dapat diekspresikan

secara efektif terhadap orang disekitarnya. Thompson (dalam Indrijati, 2016) berpendapat bahwa perkembangan emosional pada masa anak-anak memberikan sebuah deskripsi tentang pertumbuhan psikologis dari anak tersebut.

Perkembangan sosial emosional ini dapat diamati ketika anak bermain, karena dunia anak adalah bermain sehingga didalam pembelajaranpun dengan bermain. Para ahli mengamati anak dan menemukan bahwa pada saat anak bermain terjadi perputaran sosial, dalam arti terdapat rangkaian kejadian secara teratur selama anak bermain dengan temannya. Mildred Parten (dalam Syamsiatin, 2018), juga mengemukakan bahwa anak akan mengalami situasi penyesuaian diri terhadap lingkungan dan teman bermainnya. Bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, mengajarkan anak untuk berinteraksi sosial, bekerja sama, peduli terhadap orang lain, membantu anak untuk mengekspresikan perasaannya, baik rasa takut, bahagia, senang, sayang, saling perhatian dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dalam bermain diperlukan alat permainan yang menunjang dan menstimulus perkembangan anak. Banyak alat permainan yang mengandung unsur edukasi sering digunakan oleh guru untuk membantu perkembangan anak. Pada umumnya Alat Permainan Edukatif (APE) itu tidak hanya dikembangkan satu jenis saja melainkan juga berdasarkan banyaknya alat permainan edukatif. Dulu pada awalnya alat permainan edukatif juga memiliki macam bentuk seiring fungsinya. Tokoh-tokoh alat permainan edukatif di negara maju sudah lebih dahulu melakukan pengembangan pada berbagai alat permainan edukatif ini untuk menyesuaikan kebutuhan permainan dari anak dan pengembangan bagi si anak. Ada beberapa jenis APE yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE)	Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini
Lego	<p>Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan keinginan (Fadillah, 2018). Alat permainan edukatif media lego ini mengajarkan anak untuk bisa berkeaktifitas dalam membangun potongan-potongan persegi menjadi sebuah susunan sesuai yang diinginkan. Sehingga dengan media lego, anak akan belajar berbagi, bergiliran dan bernegosiasi tentang peran dan tanggung jawabnya hingga membuat perkembangan sosial emosional anak akan tumbuh dan meningkat sesuai dengan usia dan perkembangannya.</p> <p>Adapun manfaat bermain lego berdasarkan penelitian Chaironi (2022), yakni bermanfaat terhadap kemampuan bersosialisasi sehingga anak akan menjadi ramah dan pandai berkomunikasi ketika mereka bermain membuat sebuah bangunan secara berkelompok. Penelitian Rohimah dan Rohmalina (2016), permainan lego bisa meningkatkan kemampuan bekerja sama dan ini muncul ketika anak bermain lebih dari 2 orang atau kelompok. Kerja sama pada anak usia dini menjadi penting sebab terkait dengan perkembangan sosial emosi yang akan menghubungkan anak-anak dengan lingkungan sosialnya.</p>
Puzzle	<p>Menurut Patmonodewo (diupload oleh Lanang Prasetya, 2018), kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang, salah satu manfaat puzzle menurut Zaman (2005), yaitu meningkatkan <i>skill</i> sosial apabila dimainkan secara berkelompok karena akan meningkatkan interaksi sosial pada anak. Dalam penelitian Fadhil (2021) juga mengatakan, diantara manfaat dari puzzle adalah mengembangkan sosialisasi, mempertajam perasaan, serta menghibur dan membuat anak menjadi senang.</p> <p>Penelitian Haryono (2020) menyatakan bahwa permainan puzzle meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia 4-5 tahun, karena adanya peningkatan minat, keaktifan, dan antusias dalam bermain puzzle tersebut sehingga anak lebih komunikatif dalam berinteraksi di dalam kelas bersama teman sebayanya. Permainan puzzle memiliki banyak jenis, diantaranya ada puzzle buah, puzzle binatang, puzzle bentuk, puzzle anggota tubuh, dan lain-lain yang menarik perhatian anak. Semua ini mengajarkan anak untuk mengenal berbagai jenis puzzle yang bisa dibongkar pasang dan dapat dimainkan berkelompok, sehingga anak akan terlatih untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan temannya, melatih kesabaran,</p>

ketekunan dan ketelitian dalam menyusun puzzle tersebut. Dengan demikian, perkembangan social emosional anak akan tumbuh dan meningkat.

Balok

Balok adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari balok dan biasanya dimainkan dengan cara menyusun beberapa balok agar membentuk suatu bangunan yang diinginkan. Manfaat balok salah satunya, yakni mengembangkan keterampilan emosi anak. Menurut penelitian Dawiyah (2016) pada saat anak sedang bermain balok, masing-masing anak akan menunjukkan perilakunya, anak yang social emosionalnya bagus dan baik akan menunjukkan saling berbagi dan bekerja sama dengan temannya, dan akan bersikap sabar dan tidak gampang marah ketika ada anak lain meminta beberapa bangunan balok yang dibutuhkannya.

Penelitian Zami'ah (2013) juga menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa pemanfaatan alat permainan balok terbukti dapat meningkatkan kemampuan social emosional anak. Penelitian Sumartin (2016) menunjukkan bahwa alat permainan balok bisa meningkatkan kemampuan kerjasama anak dengan teman sebayanya atau sepermainannya. Selanjutnya dalam penelitian Nuriyati (2017), juga menyatakan bahwa alat permainan balok dapat meembangkan social emosional anak usia dini. Media balok dimainkan anak dengan menyusun dan membuat suatu bangunan sesuai dengan apa yang diinginkan. Melalui alat permainan edukatif balok ini sosial emosional akan berkembang karena anak akan belajar untuk berinteraksi, berkomunikasi dan bersosialisasi walau hanya sekedar menanyakan apa yang akan dibuat oleh teman, bahkan permainan ini mengajarkan anak untuk sabar dalam bermain bersama temannya. Hal terpenting adalah tidak ada intervensi anak untuk mengarahkan maupun memerintah anak dalam membangun bangunan yang diinginkan serta memberikan anak kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya tentang bangunan yang dibuatnya. Sehingga dapat membantu anak untuk meningkatkan perkembangan sosial emosionalnya.

Boneka Jari/ *Hand Puppet*

Boneka jari merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kain *flannel* yang dibuat dan didesain menyerupai karakter berbagai hewan (Fadillah, 2018). Delvi (dalam Chrestiyani, 2018) menjelaskan bahwa boneka jari adalah boneka yang terbuat dari bahan *flannel* yang dibentuk sesuai pola yang diinginkan, misalnya karakter hewan seperti kuda, bebek, kucing, gajah dan karakter lainnya. Salah satu manfaat dari boneka jari ini adalah mengajarkan anak juga untuk mampu bersosialisasi (Zaman, 2005). Menurut Pandiangan (2021) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kegiatan bermain boneka jari dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak karena kegiatan bermain boneka jari memiliki banyak manfaat yang bisa menstimulasi rasa ingin tahu anak sehingga anak akan bertanya atau memberikan tanggapan apa yang dikatakan oleh gurunya. Melalui kegiatan ini juga daya khayal anak akan terstimulasi untuk membayangkan tokoh-tokoh yang diperankan sehingga anak akan mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi pada waktu anak bermain boneka jari dan anak juga akan memiliki kemampuan menjalin komunikasi dengan lawan bicara anak kepada temannya.

Sedangkan dalam penelitian Mufida (2013), kemampuan sosial-emosional pada anak kelompok B pada TK Aisyah Bustanul Athfal II Babat – Lamongan dapat berkembang, sehingga anak mampu bersosialisasi dengan baik dan tidak menjadi anak yang anti sosial melalui kegiatan bercerita dengan media boneka tangan. Manfaat yang diperoleh anak kelompok B setelah mengikuti kegiatan bercerita dengan media boneka tangan, yaitu: 1) membangun kedekatan emosional antara pendidik dengan anak, 2) Sebagai media penyampai pesan / nilai moral dan agama yang efektif, 3) Sebagai pendidikan imajinasi/ fantasi, 4) Untuk menyalurkan dan mengembangkan emosi, 5) Membantu proses peniruan perbuatan baik tokoh yang ada dalam cerita, 6) Memberikan dan memperkaya pengalaman batin, 7) Sebagai sarana hiburan dan penarik perhatian, 8) menggugah minat baca anak, 9) Dan sebagai sarana membangun watak mulia. Nugraha (2014) menyebutkan permainan boneka jari mengajarkan anak untuk berkomunikasi, mengekspresikan nya dan meningkatkan kepercayaan diri anak, dan permainan ini memerlukan kawan dalam melakukannya sehingga akan muncul manfaat besar dalam mengekspresikan emosi anak tersebut. Zaman (2019), juga menyebutkan tujuan permainan boneka jari salah satunya adalah untuk mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong royong dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

Dengan adanya beberapa penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa boneka jari atau *hand puppet* dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak karena permainan ini dilakukan dengan cara menceritakan sesuai dengan tokoh yang dibuat. Dengan demikian, akan terjadi komunikasi dan interaksi yang membantu anak untuk membangun keterampilan sosial dan

emosional dilingkungannya. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dipahami bahwa dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak bisa dilakukan dengan bantuan APE yang dapat digunakan oleh guru maupun orang tua dalam proses pembelajaran maupun dalam bentuk bermain biasa. Masih banyak APE yang dapat kita gunakan selain alat permainan lego, puzzle, balok, dan hand puppet ini dalam aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Pada penelitian kali ini fokusnya ialah bagaimana alat permainan edukatif mampu membantu meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini dengan merujuk pada permainan di atas. Alat permainan edukatif tersebut bisa digunakan di rumah bersama orang tua ataupun di sekolah bersama guru dan teman-teman sebayanya dalam proses pembelajaran. Mengingat alat permainan yang digunakan relatif mudah sebagai stimulan terhadap anak sehingga akan membawa anak pada kesenangan dan kegembiraan tanpa ada paksaan. Pendekatan alat permainan edukatif menjadi informasi ilmiah bagi PAUD ataupun orang tua di rumah sebagai alternatif permainan yang sederhana, tetapi memiliki dampak yang baik bagi anak khususnya dalam peningkatan pengembangan emosional. Pastinya, segala bentuk alat permainan edukatif apapun yang dilakukan anak usia dini, pengawasan menjadi utama sebagai bentuk keamanan anak-anak.

KESIMPULAN

Anak usia dini merupakan masa *golden age*, dimana dunia mereka adalah bermain. Pada masa *golden age* ini sangat diperlukan stimulus-stimulus yang mampu mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak, baik aspek kognitif, bahasa, moral-agama, fisik motorik, seni, dan sosial emosional. Bermain merupakan prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menstimulus aspek perkembangan sosial emosional anak. Ada beberapa jenis APE yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, seperti lego, puzzle, balok dan boneka jari atau *hand puppet*. Berdasarkan pembahasan di atas ditemukan bahwa alat permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. (2020). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika. [Google Scholar](#)
- Aisyah, Siti. (2015). *Pengembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka. [Google Scholar](#)
- Anggarini, Wida Dwi. (2015). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak (Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto)*. [Google Scholar](#)
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246. <http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Bungin, B. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. [Google Scholar](#)
- Chaeroni, Fitri. (2016). *Lima Manfaat Bermain Lego untuk Anak*. [Google](#)
- Chrestiany, S., & Hasibuan, R. (2018). Implementasi media boneka jari dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B Di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(01), 1-5. [Google Scholar](#)
- Dawiyah, Robithoh Wardatus. *Penerapan Bermain Balok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember*. Skripsi, 19-20. [Google Scholar](#)
- Direktorat PAUD. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas. [Google Scholar](#)
- Fadhil, Muhammad. (2021). *17 Manfaat Permainan Puzzle bagi Perkembangan Anak*. *P2JAPSI: Artikel Psikologi Umum*. [Google](#)

- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media. [Google Scholar](#)
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing. [Google Scholar](#)
- Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1), 5-11. <https://doi.org/10.33258/jder.v1i1.972>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40. <http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Hijriati, H. (2017). Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59-69. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v3i2>
- Hurlock, Elizabeth B. (2013). *Perkembangan Anak (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga. [Google Scholar](#)
- Herdina, I. (2016). Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini sebuah bunga rampai. *Jakarta: Prenadamedia Group*. [Google Scholar](#)
- Mufida, D. E., & Astini, S. M. (2013). Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Babat Lamongan. *PAUD Teratai*, 2(1), 1-6. [Google Scholar](#)
- Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2008). Metode pengembangan sosial emosional. *Jakarta: Universitas Terbuka*. [Google Scholar](#)
- Nuriyati. (2017). *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Balok Kelompok B di Kelompok Bermain Bakhrul Ulum Samarinda*. Jurnal IAIN Samarinda. [Google Scholar](#)
- Pandiangan, R. D., & Nurmaniah, N. (2021). Analisis Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Bermain Boneka Jari Usia 5-6 Tahun Di TK Happy Holy Kids Setia Budi Medan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 7-12. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25660>
- Patmonodewo,, M (2010) *Media puzzle menurut Patmonodewo*, diupload oleh Lanang Prasetya. [Google](#)
- Purnama, Sigit, dkk. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. [Google Scholar](#)
- Rohimah, R., & Rohmalina, R. (2019). Efektivitas Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Kelompok Play Group. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 216-219. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p216-219>
- Sumartin. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional dalam Bekerjasama dengan Teman melalui Kegiatan Bermain Balok pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Mambaul Ulum Kepuhrejo Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulung Agung*. Artikel Skripsi UN PGRI Kediri. [Google Scholar](#)
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. [Google Scholar](#)
- Syamsiatin, Eriva. (2018). *Bermain dan Permainan AUD*. Tangerang: Universitas Terbuka. [Google Scholar](#)
- Tedjasaputra, Mayke S., (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT.Gramedia. [Google Scholar](#)
- Zaman, B., Hernawan, A. H., & Eliyawati, C. (2008). Media dan sumber belajar TK. *Jakarta: Universitas Terbuka*. [Google Scholar](#)
- Zamiah, N., & Nurhenti, D. (2013). Pemanfaatan Media Permainan Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A Di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(3). [Google Scholar](#)
- Zed, Mestika. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor. [Google Scholar](#)