

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
MINIATUR BUS (MINBUS) UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun oleh:

Mahbubatuz Zahroh

NIM : 19104030065

Pembimbing:

Eko Suhendro, M.Pd.

NIP: 10891007 201903 1 006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGAYOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1872/Un.02/DT/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MINIATUR BUS (MINBUS)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAHBUBATUZ ZAHROH
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030065
Telah diujikan pada : Rabu, 22 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

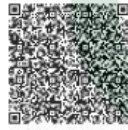
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

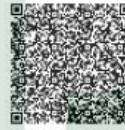
Valid ID: 66a4f216f34cf



Penguji I

Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

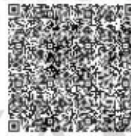
Valid ID: 66a3c74936bce



Penguji II

Bahtiar Arbi, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66a327f9da17



Yogyakarta, 22 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66a4f356e76b

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : **Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Mahbubatuz Zahroh

NIM : 19104030065

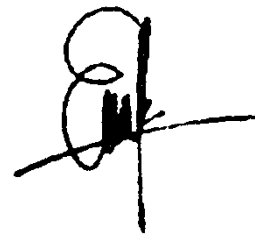
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Miniatur Bus (MINBUS) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudari tersebut dapat segera diujikan/di-*munaqosyah*-kan. Atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 08 Mei 2024
Pembimbing,



Eko Suhendro, M.Pd.
NIP: 10891007 201903 1 006

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

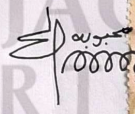
Nama : Mahbubatuz Zahroh
NIM : 19104030065
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Miniatur Bus (MINBUS) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini" ini adalah asli hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dengan tata cara sesuai penulisan ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka peneliti siap mempertanggungjawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Mei 2024

Yang menyatakan,



Mahbubatuz Zahroh
NIM: 19104030065

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

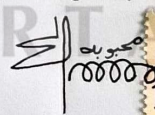
Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mahbubatuz Zahroh
NIM : 19104030065
Jenjang : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa pasfoto yang disertakan pada ijazah saya memakai jilbab adalah atas kemauan saya sendiri. Jika dikemudian hari terdapat segala konsekuensi / resiko, maka akan menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam mengikuti ujian munaqosyah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Yogyakarta, 08 Mei 2024
Yang menyatakan,



Mahbubatuz Zahroh
NIM: 19104030065

ABSTRAK
Mahbubatuz Zahroh. 19104030065.

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Miniatur Bus (MINBUS) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegunaan APE MINBUS sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak di TKIT Al Qodir. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research dan Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data mencakup melakukan wawancara, observasi, dan angket. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Partisipasi penelitian terdiri dari 16 anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Qodir, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta. Media MINBUS yang telah dikembangkan mendapat penilaian positif dari ahli media dan ahli materi, dengan kategori sangat memuaskan yang mencapai skor antara 90% hingga 94%. Skor kepraktisan bagi guru juga mencapai 88% menunjukkan efektivitasnya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media MINBUS terbukti efektif dalam meningkatkan pengembangan inovasi. Hal ini dibuktikan dengan capaian perkembangan anak selama mengikuti permainan yaitu terdapat 14 orang anak Mahir (M) dan 2 orang anak Cakap (C).

Kata kunci: Miniatur Bus, Kreativitas, Anak Usia Dini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Mahbubatuz Zahroh. 19104030065.

Development of Miniature Bus (MINBUS) Educational Game Tools to Improve Early Childhood Creativity. Thesis. Yogyakarta: Early Childhood Islamic Education Study Programme. Faculty of Tarbiyah and Keguruan State Islamic University (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. This study aims to describe the use of APE MINBUS as a medium to improve children's creativity at TKIT Al Qodir. This research applies a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model. Data collection methods include conducting interviews, observations, and questionnaires. The ADDIE model consists of five steps, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The research participants consisted of 16 children aged 5-6 years at TKIT Al Qodir, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta. The MINBUS media that has been developed received a positive assessment from media experts and material experts, with a very satisfying category that reached a score between 90% and 94%. The practicality score for teachers also reached 88% indicating its effectiveness. In the context of early childhood education, the use of MINBUS media has proven effective in improving innovation development. This is evidenced by the achievement of children's development during the game, namely there are 14 advanced children (M) and 2 proficient children (C).

Keywords: Miniature Bus, Creativity, Early Childhood.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah (58): 11)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al-Qur'an Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Biro HDI Kemenag, 2023.

PERSEMBAHAN

Dengan tulus dan penuh rasa hormat,
penulis ingin menyampaikan persembahan ini kepada:

Almamater yang Tercinta

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya yang melimpah kepada kita semua. Tidak lupa juga, penulis mengirimkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. yang kita harapkan syafaatnya di dunia hingga hari kiamat.

Skripsi berjudul "Implementasi Permainan Edukatif Miniatur Bus (MINBUS) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," disusun untuk memenuhi persyaratan *munaqosyah* skripsi pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis menyadari bahwa banyak kendala yang harus dihadapi selama perjalanan penelitian dan penulisan skripsi ini. Namun, dengan bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan dukungan selama masa studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, bersama dengan seluruh staf, atas pelayanan yang baik selama proses studi di program sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, serta seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pembelajaran, bimbingan, dan teladan kepada penulis selama studi.

4. Dr. Drs. Ichsan, M.Pd., dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan kepada penulis selama studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Eko Suhendro, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga. Tanpa bimbingan dari beliau, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Ibu Nurul Apriyani, S.Pd., kepala TKIT Al Qodir Cangkringan, yang telah memberi restu kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi ini.
7. Ibu Anisatul Bariroh, S.Pd., guru kelas kelompok yudistira di TKIT Al Qodir Cangkringan, yang telah meluangkan waktu sebagai subjek dalam hal ini.
8. Seluruh guru dan staf TKIT Al Qodir Cangkringan, yang telah membantu penulis dalam menuntaskan proyek akhir ini.
9. Orang tua tercinta, Bapak Mahmudi dan Ibu Purwati, yang selalu mendoakan, mendukung, mendorong, membantu, dan memahami penulis sepanjang proses penelitian ini.
10. Saudara-saudara tercinta, yang secara konsisten memberikan dukungan baik secara moral maupun materi kepada penulis. Keberadaan kalian menjadi sumber inspirasi dan dorongan dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
11. Teman-teman sejawat dan sahabat-sahabat terdekat, yang senantiasa memberikan semangat dalam perjalanan pendidikan dan menginspirasi penulis untuk menuntaskan tugas akhir ini.
12. Kepada keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2019, yang telah memberikan warna dan semangat sepanjang masa perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir.

Semoga ucapan terima kasih ini dapat menjadi ungkapan tulus hati penulis kepada semua pihak yang telah berperan dalam kesuksesan penyelesaian tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Penelitian Relevan	7
B. Landasan Teori	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Jenis Penelitian	58
B. Model Pengembangan	58
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	59
D. Subjek Penelitian	59
E. Spesifikasi Produk	60
F. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	61
G. Metode Pengumpulan Data.....	65

H.	Instrumen Pengumpulan Data	67
I.	Analisis Data	70
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	73
A.	Hasil Penelitian	73
B.	Pembahasan	103
1.	Pengembangan Media Permainan Miniatur Bus	103
2.	Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Yudistira.....	109
3.	Deskripsi Media Permainan Miniatur Bus	112
4.	Hasil Uji Coba Terbatas.....	121
BAB V	PENUTUP.....	124
A.	Kesimpulan	124
B.	Keterbatasan Penelitian.....	126
C.	Implikasi Penelitian	126
D.	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....		129
LAMPIRAN.....		135


 STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	14
Tabel 2. 2 Model Penelitian ADDIE.....	18
Tabel 2. 3 Model Penelitian Sugiyono	19
Tabel 2. 4 Model Penelitian Borg and Gall	20
Tabel 2. 5 Model Penelitian Lima Tahap (MANTAP).....	20
Tabel 2. 6 Model Pengembangan 4D (Four D)	21
Tabel 2. 7 Mengembangkan Elemen Internal dan Eksternal yang Kreatif.....	50
Tabel 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	58
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	67
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Ahli Media	68
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Ahli Materi.....	69
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Penilaian Guru	70
Tabel 3. 6 Klasifikasi Penilaian Para Ahli	71
Tabel 3. 7 Skor Pilihan Jawaban Angket	71
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Media	72
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	74
Tabel 4. 2 Perbandingan Permainan MINBUS	82
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media Tahap I	88
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	89
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	91
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli materi Tahap I	93
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	94
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	96
Tabel 4. 9 Rata-Rata Uji Validasi Para Ahli.....	97
Tabel 4. 10 Data Hasil Penelitian.....	101
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Kepraktisan Media Oleh Guru	102
Tabel 4. 12 Rata-rata Ahli Materi	121
Tabel 4. 13 Rata-rata Ahli Materi	122
Tabel 4. 14 Rata-rata Ahli Media.....	122
Tabel 4. 15 Rata-rata Ahli Media.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 MINBUS Sebelum Dikembangkan	80
Gambar 4. 2 MINBUS Setelah Dikembangkan	80
Gambar 4. 3 Pengubahan Warna MINBUS	81
Gambar 4. 4 Plang Rambu-rambu	113
Gambar 4. 5 Poster K3	114
Gambar 4. 6 Poster Rambu-rambu	114
Gambar 4. 7 Rambu-rambu Lalu Lintas Petunjuk Lokasi Jumbo	115
Gambar 4. 8 Undian Permainan MINBUS	115
Gambar 4. 9 Lintasan Jalan	116
Gambar 4. 10 Miniatur Bus (MINBUS)	117
Gambar 4. 11 Buku Panduan Permainan MINBUS	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	136
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian	137
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	138
Lampiran 4 HasilValidasi Ahli Materi Tahap 2.....	141
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	143
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	148
Lampiran 7 Hasil Kepraktisan Media	150
Lampiran 8 Aplikasi Untuk Mendesain Media.....	152
Lampiran 9 Mendesain Tempat Undian MINBUS	156
Lampiran 10 Buku Panduan MINBUS	164
Lampiran 11Kegiatan MINBUS	167
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan	170
Lampiran 13 GAMBARAN UMUM SEKOLAH	175



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, kita hidup di masa dimana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan paling menonjol terlihat pada alat komunikasi. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia, dan berbagai jenis teknologi dapat kita temui di zaman modern ini.²

Teknologi komunikasi telah membawa perubahan besar dalam pandangan banyak orang terhadap berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal pengasuhan anak. Di masa lalu, orang tua membiarkan anak-anak mereka bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman-teman mereka. Namun, orang tua saat ini lebih cenderung memberikan kebebasan kepada anak-anak mereka untuk menggantikan permainan tradisional dengan menggunakan teknologi sebagai media online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.³

Kecanduan gadget tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi juga banyak anak-anak yang mengalami hal serupa. Ketua Lembaga Perlindungan Anak menyatakan bahwa sejak 2013, lembaganya telah menangani 17 kasus anak yang kecanduan gadget. Selain itu, komisi Nasional Perlindungan Anak

² Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini", Jurnal Literasiologi, Vol. 8, 2022, hlm. 107-119.

³ Putri Miranti, dan Lili Dasa Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS, Vol. 6, No. 1, 2021, hlm. 58-66.

mencatat bahwa sejak 2016, mereka telah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget.⁴ Gadget menjadi sangat menarik bagi anak-anak karena menyediakan berbagai dimensi seperti gerak, warna, suara, dan lagu dalam satu perangkat, yang dapat digunakan untuk bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mengobrol, dan menjelajahi situs web.⁵

Menurut studi awal di Dusun Karangpucung Kulon, Desa Jajawar, Kota Banjar, diketahui bahwa anak-anak berusia 5-6 tahun sudah menggunakan gadget, meskipun gadget tersebut milik orang tua atau kakak mereka. Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak-anak usia 0-2 tahun seharusnya tidak terpapar teknologi sama sekali, anak-anak usia 3-5 tahun hanya boleh menggunakan teknologi selama satu jam per hari, dan anak-anak usia 6-18 tahun dibatasi hingga dua jam per hari. Menurut Rowan, penggunaan gadget yang melebihi batas waktu yang dianjurkan dapat berdampak negatif pada kesehatan, sehingga peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting.⁶ Apabila dalam penggunaan gadget ini tanpa pengawasan akan menyebabkan kecanduan dan ketergantungan. Untuk meminimalisir kecanduan gadget pada anak, maka orang tua atau pengasuh perlu kreatif ketika memberikan

⁴ Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak. (2018). Kominfo. https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media.

⁵ Muhammad Zaini, dan Soenarto, "Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3, Issue. 1, 2019, hlm 254-264.

⁶ Nur Sri Rahayu, Elan, dan Sima Mulyadi, "Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini", Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm 202-210.

permainan yang dapat menstimulasi perkembangan anak secara optimal.⁷

Menurut pendapat Susan Isaacs, bermain dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Ia membela hak-hak anak untuk bermain dan mengajak para orang tua untuk mendukung kegiatan bermain anak sebagai sumber belajar alami yang penting bagi anak.⁸

Oleh karena itu, untuk mengalihkan anak usia dini dari gadget, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat menarik perhatian anak. Penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berpikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti mengembangkan kreativitas.

Berdasarkan hasil pengamatan di TKIT Al Qodir Kedung, Wukirsari, Kecamatan Cangkringan, ada masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat anak dalam melakukan kegiatan masih meniru hasil karya peserta didik yang lain, sehingga anak masih perlu distimulasi karena masih kurang percaya diri dan kreativitas anak masih kurang berkembang.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini adalah melalui media pembelajaran yang menarik,

⁷ Yuniatari, dan Suyadi, "Stimulasi Perkembangan Anak Dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal", Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Vol. 9, Issue. 1, 2021, hlm. 17-34.

⁸ B.E.F. Montolalu, dkk. 2009. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.

misalnya dengan media audio visual dan alat permainan edukatif. Adapun metode dalam mengembangkan kreativitas yang dianggap efektif adalah menggunakan alat permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan karakteristik belajar anak yaitu bermain adalah belajar. Begitu pula dengan metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, metode belajar menggunakan alat permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif dalam memberikan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, sehingga anak tidak cepat bosan dan mampu memahami informasi yang disampaikan dengan lebih mudah melalui bermain.⁹

Terdapat banyak permainan edukatif yang mengandung unsur pendidikan yang dapat membantu proses tumbuh kembang anak.¹⁰ Dengan menggunakan alat permainan edukatif ini, anak akan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan karena saat bermain perasaannya akan gembira dan tidak akan mudah bosan. Namun, saat ini belum banyak alat permainan edukatif (APE) miniatur bus yang menggunakan konsep roadmap playmat dengan kegiatan interaktif disetiap rute dalam mendukung kreativitas dan pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa fenomena ini sangat penting untuk dikaji lebih mendalam. Oleh sebab

⁹ Nur Oktia Nirmalasari, "Stunting pada Anak: Penyebab dan faktor risiko Stunting di Indonesia", *Jurnal for Gender Mainstreaming*, Vol 14, No. 1, 2020, hlm. 19-28,doi: 10.20414/Qawwam.v14i1.2372.

¹⁰ Mirna Lisa, Ani Mustika, dan Neneng Siti Lathifah, "Alat Permainan Edukatif (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun", *Jurnal Kesehatan*, Vol. 11, No.1,2020, hlm. 125-132.

itu, perlu ditemukan solusi yang tepat dan tegas untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kemudian, sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti membuat sebuah alat permainan edukatif “MINBUS” untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Istilah “Miniatur Bus” disingkat menjadi “MINBUS” agar lebih mudah bagi orang tua dan pendidik untuk mengenalkan anak-anak ke media permainan dengan menggunakan istilah “MINBUS”. Diharapkan media permainan MINBUS tersebut dapat digunakan orang tua dan guru dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis ingin tahu lebih lanjut tentang bagaimana “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Miniatur Bus (Minbus) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan APE MINBUS sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak di TKIT Al Qodir?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan APE MINBUS sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak di TKIT Al Qodir.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan bahwa penelitian ini mampu memberikan kontribusi ilmiah di bidang pendidikan anak, terutama dalam hal strategi untuk

mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya, serta dapat dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk merumuskan strategi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kreativitas anak.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan khusus bagi peneliti dan memperluas wawasan mengenai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak.

c. Bagi Fakultas

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan perbandingan bagi para pembaca yang akan atau sedang melakukan penelitian dengan tema serupa.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Temuan dari studi dan pengembangan media permainan MINBUS (Miniatur Bus) menyatakan bahwa:

Pertama, proses pengembangan produk media permainan miniatur bus ini dilakukan melalui serangkaian langkah. Peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Langkah awal adalah analisis, dimana peneliti mengamati dan melakukan wawancara di TKIT Al Qodir untuk mengevaluasi sifat-sifat peserta didik dan kurikulum yang telah diterapkan. Tahap berikutnya adalah desain, di mana peneliti membuat desain untuk media permainan miniatur bus berdasarkan temuan dari analisis sebelumnya.

Selanjutnya, tahap pengembangan adalah langkah hasil dari draft media yang telah dibuat. Produk tersebut kemudian diperiksa oleh Para ahli dalam bidang materi dan media, yang memberikan evaluasi dan saran untuk penyempurnaan. Setelah mendapatkan persetujuan dari para pakar dalam bidang materi dan media, langkah selanjutnya adalah menerapkan produk tersebut dalam uji coba dengan sekelompok kecil anak dan seorang guru sebagai penilai praktiknya. Tahap akhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk meninjau setiap tahap dalam pengembangan.

Kedua, media permainan MINBUS atau “Miniatur Bus” adalah media yang membantu mengembangkan kreativitas anak. Media ini didesain dengan aplikasi inkscape dan dicetak menggunakan bahan digital printing

outdoor super dengan ketebalan 440 gr. Berukuran besar, dengan dimensi 2,5 x 2,5 m, dan materinya disesuaikan dengan karakteristik anak dan kurikulum 2013 TKIT Al Qodir. Evaluasi oleh para ahli dalam bidang materi dan media menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, sedangkan guru menilai kepraktisan media ini.

Penilaian pendahuluan yang diselenggarakan oleh para ahli media mengungkapkan bahwa produk tersebut memiliki tingkat kesesuaian dan daya guna yang amat memuaskan, berada pada angka 90% dan 84% yang masuk dalam kategori sangat layak. Setelah dilakukan validasi tahap kedua, tingkat kelayakan meningkat menjadi 92% dengan tingkat kelayakan paling memuaskan. Ini menandakan peningkatan sebesar 2% dan 8% dengan langkah awal ke langkah berikutnya. Sementara itu, pengujian yang dilakukan oleh para ahli materi pada langkah awal menghasilkan tingkat kelayakan sebesar 94% dalam kelayakan paling memuaskan dan 78% dalam klasifikasi yang memerlukan penyesuaian tetapi masih dianggap layak. Setelah tahap kedua validasi telah selesai, tingkat kelayakan meningkat menjadi 93% dalam kategori sangat layak, menunjukkan peningkatan sebesar 1% dan 15% dari tahap pertama ke tahap kedua. Selain itu, evaluasi kelayakan dan praktik oleh guru menghasilkan skor 88% dalam klasifikasi sangat praktis.

Dari evaluasi yang dilakukan oleh para ahli dan pendidik menunjukkan bahwa pengembangan media miniatur bus (MINBUS) layak dan praktis digunakan dalam membantu pembelajaran sambil bermain, dan meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Adapun perkembangan kreativitas anak kelompok yudistira menunjukkan sudah mulai berkembang kreativitasnya. Hal ini dibuktikan dengan capaian perkembangan anak selama mengikuti permainan edukatif miniatur bus (MNIBUS) yaitu terdapat 14 orang anak mahir (M) dan 2 orang anak cakap (C). APE ini dapat mendorong dan menstimulasi sehingga anak dapat mengembangkan imajinasinya.

B. Keterbatasan Penelitian

Peningkatan permainan MINBUS memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah kurangnya penggunaan media secara menyeluruh, sehingga validitas hasil penilaian dari para ahli dan uji coba oleh guru hanya relevan untuk wilayah tertentu. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melengkapi dan memperbaiki hal ini.

C. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media permainan miniatur bus (MINBUS) memiliki beberapa implikasi yang signifikan:

Implikasi Teoritis

Dengan adanya media permainan miniatur bus (MINBUS), perkembangan media tersebut dapat dievaluasi. Selain itu, validasi media permainan miniatur bus (MINBUS) dapat dikonfirmasi.

Implikasi Praktis

Kehadiran produk media permainan miniatur bus (MINBUS) dapat menjadi sumber tambahan bagi guru atau pendidik dalam meningkatkan kreativitas anak. Terlebih lagi, peningkatan hasil belajar mencerminkan peningkatan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

Implikasi Pedagogis

Permainan miniatur bus (MINBUS) bisa menjadi alat yang efisien untuk merangsang kreativitas anak, menginspirasi mereka untuk belajar sambil bermain. Selain itu, media permainan ini bisa menjadi tambahan dalam strategi pengajaran untuk memajukan kreativitas anak-anak pada usia dini.

D. Saran

Permainan pendidikan miniatur bus (MINBUS) ini diharapkan dapat menjadi salah satu dukungan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Terdapat beberapa rekomendasi terkait pengembangan alat permainan edukatif miniatur bus (MINBUS) ini. Rekomendasi-rekomendasi tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Penggunaan media miniatur bus (MINBUS) dengan tema “aku ingin menjadi” sub topik “polisi” masih memiliki kelebihan dan kekurangan dalam implementasinya untuk anak kelompok yudistira di TKIT Al Qodir Cangkringan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media miniatur bus ini disarankan untuk disertai dengan variasi permainan menggunakan kartu dan gambar yang lebih menarik, serta dapat disesuaikan dengan tema yang berbeda, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka.
2. Guru yang menggunakan media miniatur bus untuk anak usia dini kelompok yudistira TKIT Al Qodir Cangkringan yang telah dikembangkan, disarankan untuk mempelajari dan memahami materi terlebih dahulu guna

mengoptimalkan pengembangan kreativitas anak. Dengan demikian, guru dapat membimbing peserta didik sesuai dengan pola pikiran anak dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran miniatur bus bertema topik “aku ingin menjadi” dan sub topik “polisi” hanya terbatas pada materi tertentu untuk mengoptimalkan pengembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, disarankan untuk menambahkan materi yang beragam untuk mengoptimalkan berbagai tipe pengembangan kreativitas anak dalam penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- A Arifa, “Pengertian Angket Penelitian, jenis, dan Contohnya”, <https://penelitianilmiah.com/angket-penelitian/>, diakses pada 13 Agustus 2023.
- Aini Baiq Halimatuz Zuhrotul, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Ape Dalam Dan Ape Luar Sederhana,” *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, Vol.1, no. 2, 2020.
- Albert, Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development), Artikel, <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20Pengembangan.pdf>, diunduh pada 16 Agustus 2023.
- Al-Qur'an Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Biro HDI Kemenag, 2023.
- Amalina, dan Khotijah, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, (Medan: Perdana Publishing, 2017).
- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2013. *Cara cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak*. Yogyakarta: KATAHATI.
- Arikunto Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunillah Nurla Isna. 2015. *Membentuk Karakter Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Bono E. De. 2008. *Metode Mencetuskan Ide-Ide Cerdas, Orisinal, dan Kreatif*. Yogyakarta: tHink.
- Desmila dan Dadan Suryana, “Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No. 2, 2022.
- Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).
- Durotul Yatimah , Muhammad S, dan Sumantri, Pengantar Pendidikan (Tangerang: Universitas Terbuka, 2017)
- E. Mulyasa, Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).
- YUNITA ELVIRA. 2015. *“Hubungan Antara Aktivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dengan Kemampuan Mengenal Konsep*

Ukuran Pada Anak Usia Dini Di TK Melati Puspa Bandar Lampung,” SKRIPSI, <https://text-id.123dok.com/document/4yr2r31oz-pengertian-alat-permainan-edukatif-ape.html>.

Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).

Fadlillah,M, ”Bermain dan Permainan Anak Usia Dini 2017”, (jakarta: penerbit PRENADA MEDIA GROUP).

Fauziddin, Mohammad, “Pembelajaran PAUD Bermain, cerita dan menyanyi Secara Islami”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).

Fenti Hikmawati, “Metodologi Penelitian” (Depok : Rajawali Pers, 2020).

Ford, Clare. 2016. *100 Ide untuk guru paud membimbing anak siap sekolah*. Jakarta:Erlangga.

Gamal Thabroni, *Instrumen Penelitian : Pengertian, Kriteria, & Jenis* (Penjelasan Lengkap), diakses pada 13 Agustus 2023.

Hasan, Baharun et al., “Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No. 2, 2020.

Hayati, Siti Nur, dan Putro, Khamim Zarkasih, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* , Vol.4, No.1, Mei 2021.

Hurlock Elizabeth, <https://www.paud.id>, Paud Jateng, diakses pada 2 Agustus 2023.

Igreas, Siswanto dan Sri Lestari, *Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk PAUD*, (Yogyakarta: C.V ANDI Offset, TT).

Jasmine, Riani Johan, Tuti Iriani, dan Arris Maulana, “Penerapan Model *Four-D* dalam Pengembangan Media Vidio Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan” *jurnal pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06, 2023.

Kak Seto, *Bermain dan Kreativitas*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2004).

Kens Adam, *Semua Anak Jenius, Aktivitas Seru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia 0-11 tahun*, (London: Erlangga, 2006).

M. Dahlan Al Barry dan Pius A Partanto. 2001. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arloka.

- M. Nizar dan Fitria Hidayat, "Model ADDIE Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol 1, No.1, 2021.
- Ngao Maria Anista, Elisabeth Tantiana Ngura, dan Josep Marsianus Rewo, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Jam untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TKK ST. Albertus Magnus Sarasedu Kecamatan Golewa", *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2022.
- Masito, "Strategi Pembelajaran TK", (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2014).
- Maydiantoro Albert, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)", Artikel, <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>, diunduh pada 03 Agustus 2023.
- Mirna, Lisa, Ani Mustika, dan Neneng Siti Lathifah, "Alat Permainan Edukatif (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun", *Jurnal Kesehatan*, Vol. 11, No.1, 2020.
- Mulyasa. 2012. *"Manajemen PAUD"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. 2021. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh Tadkiroatun, Teori dan Konsep Bermain, Perpustakaan UT, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD4201-MI.pdf>, diunduh pada 30 Mei 2024.
- Nesna Agustriana, Fitri, Annisa, Sri Saparahayuningsih, and Nesna Agustriana. "Perencanaan pembelajaran kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini." *Jurnal Ilmiah Potensia* 2.1 (2017).
- Nirmalasari, Nur Oktia, "Stunting pada Anak: Penyebab dan Faktor Risiko Stunting di Indonesia", *Jurnal for Gender Mainstreaming*, Vol 14, No. 1, 2020.
- Novita, Chisty Rahayu, Atik Masruroh, dan Siti Mughnifatus Saadah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Ketrampilan Sensori Motorik Anak Usia Dini", *jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 01, No. 01, 2022.
- Prawiradilaga, Dewi. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Rahmania, Alfi Laili et al., "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)," *Penamas Adi Buana*, Vol.

2, No. 2, 2017.

Selli Marselina, “Perancangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Pengembangan Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak di Kota Sukabumi”, (Universitas Pendidikan Indonesia, 2018).

Semiawan, Conny R. 2010. *Penelitian Kuantitatif jenis, karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.

Setyosari, Puanji. 2010. *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Sitio Elisabeth Fransisca Saragi, “Pengembangan Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Universitas Palangka Raya Vol. 19 No. 2, 2023.

Sugianti Tuning, “Hubungan Pemberian Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Motorik Halus,” *Embrio*, Vol. 10, No. 2, 2018, hlm. 76-81.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Sujiono Yuliani Nurani, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013).

Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012).

Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Senin Rupa Anak TK*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005)

Sumarni, Sri, “Model Penelitian dan Pengembangan Lima Tahap (MANTAP)”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019).

Takdir, Ilahi, Mohammad, *Quantum Parenting Kiat Sukses Mengasuh Anak Secara Efektif dan Cerdas*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2013).

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28, Ayat (1).

Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, “*Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori dan Praktek*”, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

Yumarni Vivi, “Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi*, Vol. 8, 2022.

- Lili Dasa Putri, dan Putri Miranti, “Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol. 6, No. 1, 2021.
- Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak. (2018). Kominfo. https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media.
- Soenarto, dan Muhammad Zaini, “Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, Issue. 1, 2019.
- Rahayu Nur Sri, Elan, dan sima Mulyadi, “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 5, No. 2, 2021.
- Suyadi, dan Yuniatari, “Stimulasi Perkembangan Anak Dengan Memanfaatkan Barang Bekas di Era New Normal”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Vol. 9, Issue. 1, 2021.
- B.E.F. Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur Oktia Nirmalasari, “Stunting pada Anak: Penyebab dan faktor risiko Stunting di Indonesia”, *Jurnal for Gender Mainstreaming*, Vol 14, No. 1, 2020, hlm. 19-28, doi: 10.20414/Qawwam.v14i1.2372.
- Lisa Mirna, Ani Mustika, dan Neneng Siti Lathifah, “Alat Permainan Edukatif (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun”, *Jurnal Kesehatan*, Vol. 11, No.1, 2020.
- Sitio Elisabeth Fransisca Saragi, dkk, “Pengembangan Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*, Universitas Palangka Raya Vol. 19 No. 2, 2023.
- Dea Leli Fertiliiana, dkk, “Alat Permainan Edukatif Golf Anak Usia Dini sebagai Program *Edupreneur* Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 1, 2021.
- Suyadi , dan Renawati, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang”, *Journal on Early Childhood*, Vol. 4, No. 1, 2021.
- Muqowim, dan Adelia Miranti Sidiq, “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Konsep Merdeka Belajar di Sanggar Anak Alam”, *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol. 6, No. 2, 2020.

Abdul Muhid, dan Hari Budiwaluyo, “Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini”, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7, No. 1, 2021.

Habibi M.A. Muazar, dkk, “Mengembangkan *Fun Cooking* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kabupaten Lombok Tengah: Studi Kasus”, Jurnal PAUD UNRAM, Vol. 1, No. 2, 2021.

Fadlillah, M, M.Pd.I. 2017. Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Muslimatun Rika Evania. 2021. *Pengembangan Kreativitas dan Kemandirian Anak Melalui Permainan Edukatif di TK PKK 98 Giriloyo*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga.

