



## Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif pada IKM Bermain Bagi Guru TK di Kabupaten Lahat

Rukiyah<sup>1</sup>, Taruni Suningsih<sup>1\*</sup>, Mahyumi Rantina<sup>1</sup>, Akbari<sup>1</sup>, Khusnul Khotimah<sup>1</sup>, Rahmawati<sup>1</sup> dan Della Fuspita<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya, Jalan Palembang-Prabumulih Km. 32 Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia, 30062

\*Email korespondensi: [tarunisuningsih@fkip.unsri.ac.id](mailto:tarunisuningsih@fkip.unsri.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 16 Nov 2023

Accepted: 12 Des 2023

Published: 31 Des 2023

#### Kata kunci:

Pelatihan;  
Pendampingan;  
Alat Permainan Edukatif;  
Kurikulum Merdeka;  
Bermain

#### Keyword:

Training;  
Mentoring;  
Educational Game Tools;  
Merdeka Curriculum;  
Play

### ABSTRAK

**Background:** Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Bermain yang belum diterapkan dengan tepat oleh Guru Taman Kanak-kanak (TK) di Kabupaten Lahat, dikarenakan belum mampu menciptakan serta mengoptimalkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan IKM Bermain pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Serta, sebagai bentuk kerjasama antara Pemerintah Kabupaten Lahat dengan Universitas Sriwijaya dalam membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, khususnya Guru TK agar lebih berkualitas, berdaya saing, dan berkarater dalam meningkatkan kompetensi sebagai Guru TK. Memberikan pemahaman dalam bentuk kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Bermain bagi guru TK di Kabupaten Lahat. **Metode:** Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) melibatkan 20 Guru TK di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Tahapan kegiatan PPM terbagi menjadi 3, yaitu: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; dan 3) Evaluasi. Indikator keberhasilan kegiatan PPM berupa tercapainya target jumlah khalayak sasaran dan ketercapaian jumlah rata-rata nilai tes (pre-test dan post-test) pada peserta kegiatan. **Hasil:** Meningkatnya pengetahuan guru setelah mengikuti pelatihan dengan hasil pre-test dan post-test sebesar 32,25 poin serta nilai N-gain sebesar 77,24% dengan kategori Efektif. Terdapat peningkatan kemampuan guru-guru TK di Kabupaten Lahat dalam membuat alat permainan edukatif pada IKM Bermain. **Kesimpulan:** Terlaksana secara efektif, mendapatkan respon positif, dan meningkatkan pengetahuan baru bagi Guru TK di Kabupaten Lahat.

### ABSTRACT

**Background:** The implementation of the Merdeka Curriculum for Play has not been implemented properly by Kindergarten Teachers in Lahat Regency, because they have not been able to create and optimize Educational Game Tools that are in accordance with implementation of Merdeka Curriculum for Play at the Early Childhood Education level. Also, as a form of collaboration between the Lahat Regency Government and Sriwijaya University in building superior Human Resources, especially Kindergarten Teachers, to be more qualified, competitive, and have character in improving competence as Kindergarten Teachers. The aim of this activity is to provide understanding in the form of training and mentoring in making educational game tools on the implementation of the Merdeka Curriculum for Play in Kindergarten Teachers at Lahat Regency. **Method:** This activity involved 20 Kindergarten Teachers in Lahat Regency, South Sumatra Province. The stages of this Community Service Activities are divided into 3, namely: 1) Planning; 2) Implementation; and 3) Evaluation. **Result:** Increase in teacher knowledge after participating in this activity with pre-test and post-test results of 32,25 points and an N-gain value of 77,24% in the Effective category. There is an increase in the ability of Kindergarten Teachers in Lahat Regency to make educational game tools on the implementation of the Merdeka Curriculum for

Play. **Conclusion:** That activities were carried out effectively, received a positive response, and increased new knowledge for Kindergarten Teachers in Lahat Regency.



© 2023 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Anak dilahirkan dengan keunikan masing-masing, sehingga antara anak satu dengan yang lainnya berbeda, karena perbedaan inilah sehingga pemberian stimulus dan kemampuan dalam menerima segala bentuk pembelajaran akan berbeda setiap individu, segala hal yang telah ada dalam diri anak untuk dapat melakukan proses berpikir kreatif dan produktif, serta mandiri (Mustika & Suyadi, 2022). Oleh karena itu, anak memerlukan program dan kegiatan pendidikan yang dapat membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna sejak usia dini (Arifudin et al., 2021). Pendidikan Anak Usia Dini atau PAUD adalah satuan pendidikan pada jenjang pertama yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun melalui penyelenggaraan pembinaan yang utama dalam proses perkembangan maupun pertumbuhan, berupa stimulasi ataupun rangsangan serta nilai-nilai yang berguna bagi kehidupan anak usia dini (Polina & Pramudian, 2018).

Hasil *Forum Group Discussion* (FGD) yang dilakukan oleh Universitas Sriwijaya dengan Pemerintah Kabupaten Lahat. Pemerintah Kabupaten Lahat mengusulkan adanya kerjasama di bidang Pendidikan yang bertujuan untuk membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul, khususnya Guru Taman Kanak-kanak (TK) agar lebih berkualitas, berdaya saing, dan berkarater dalam meningkatkan kompetensi sebagai guru TK. Kompetensi guru TK terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan guru untuk berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh guru PAUD yaitu kompetensi sosial. Kompetensi sosial menuntut guru PAUD untuk dapat berkomunikasi (secara lisan dan tulisan/isyarat), berinteraksi secara terampil menggunakan teknologi dan informasi, serta bergaul secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua atau wali peserta didik, hingga masyarakat umum. Kompetensi profesional merupakan kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam (Suryanti et al., 2023). Keempat kompetensi tersebut perlu dimiliki dan ditingkatkan oleh setiap individu yang berprofesi sebagai guru TK. Kompetensi-kompetensi tersebut perlu dipelajari, dilatih, hingga dikembangkan melalui beragam pembiasaan.

Tantangan kompetensi bagi guru TK di Kabupaten Lahat berkaitan dengan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM), yakni belum sepenuhnya memahami penerapan Kurikulum Merdeka pada tingkat PAUD dengan tepat. Pemahaman terkait IKM merupakan bagian dari kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik bagi guru TK berkaitan dengan pemahaman guru dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga dapat merancang aktivitas belajar, melaksanakan pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar untuk mengaktualisasi keberhasilan peserta didik. Adapun konsep belajar pada IKM dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran yang edukatif. Pada bagian inilah yang belum dipahami

sepenuhnya oleh guru TK di Kabupaten Lahat dalam membuat alat permainan edukatif yang memuat capaian pembelajaran (CP) pada IKM yang terdiri dari 3 (tiga) elemen, yaitu elemen nilai agama dan budi pekerti, elemen jati diri, dan elemen dasar-dasar literasi dan STEAM. Guru TK di Kabupaten Lahat kesulitan untuk mengaitkan capaian pembelajaran tersebut dalam pembuatan alat permainan edukatif. Apabila guru tidak dapat memahami Kurikulum Merdeka Bermain, maka berdampak pada kesulitan dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi, hingga mengaktualisasikan komponen penting yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka pada anak usia dini. Guru seyogyanya perlu memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran, seperti menerapkan teori belajar dan pembelajaran, memahami landasan pendidikan, menentukan strategi pembelajaran yang didasarkan pada karakteristik anak usia dini, materi ajar, kompetensi yang diharapkan tercapai, serta menyusun rancangan pembelajaran yang memuat kaitannya dengan IKM Bermain pada tingkat PAUD. Pada konsep IKM Bermain, anak usia dini diajak untuk mengkonsepsikan bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara menyenangkan melalui aktivitas bermain. Anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi ide, gagasan dan imajinasinya dalam diskusi maupun karya (Munawar, 2022). Anak usia dini akan dengan mudah menyerap ilmu pengetahuan, apabila diberikan kesempatan dan pada kondisi yang membahagiakan dirinya.

Salah satu cara yang efektif dalam pada IKM Bermain pada anak usia dini yakni dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam pembelajaran anak usia dini. Akan tetapi, guru TK di Kabupaten Lahat belum mampu menciptakan serta mengoptimalkan alat permainan edukatif yang sesuai dengan IKM Bermain pada anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Asip et al., 2023). Terdapat banyak APE yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, misalnya dengan menggunakan APE Puzzle, APE Bak Pasir, Papan Wayang ataupun Balok Pintar (Fitri & Jumrah, 2022). Dengan bantuan alat permainan edukatif ini akan dapat mendorong perkembangan kognitif, sosial emosional dan motorik anak (Fatimah et al., 2023).

Anak usia dini gemar dengan kegiatan bermain. Anak akan lebih mudah melakukan kegiatan belajar dengan bermain (Harahap, 2021). Masa anak usia dini yang disebut *golden age* yang berkisar antara 0-6 tahun, memerlukan stimulasi bagi seluruh aspek perkembangan anak (Aini & Rachmi, 2020). Orang dewasa perlu memfasilitasi anak, salah satunya yaitu alat permainan edukatif. APE sebagai media dalam suatu kegiatan pembelajaran ini dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru (Maghfiroh & Suryana, 2021). Dengan adanya penggunaan media ini tentu pembelajaran akan bermakna bagi anak.

Permainan edukatif ialah segala macam bentuk alat permainan yang dirancang untuk dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan memberikan pengalaman belajar pada saat bermain, sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan dan pertumbuhan pada anak-anak (Faizah et al., 2020). Kunci utama dalam proses

belajar anak usia dini adalah membuat anak bermain dengan nyaman dan menyenangkan (Agustia, 2023). APE untuk anak usia dini dirancang untuk mengaktifkan panca indra secara bersamaan, sehingga seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan sempurna (Iskandar et al., 2022). Untuk mendukung pembelajaran IKM bermain ini sangat tepat menggunakan APE yang bertujuan agar anak merasa senang dan bersemangat dengan pembelajaran dan APE yang sesuai. Tujuan dari kegiatan ini (Bunyamin & Rahmanto, 2021) ialah memberikan pemahaman dalam bentuk kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru TK di Kabupaten Lahat agar termotivasi untuk dapat membuat alat permainan edukatif dalam menunjang Implementasi Kurikulum Bermain pada anak usia dini.

## MASALAH

Berdasarkan *Forum Group Discussion* (FGD) yang telah dilakukan oleh Universitas Sriwijaya dengan Pemerintah Kabupaten Lahat. Pemerintah Kabupaten Lahat mengusulkan adanya kerjasama dengan Universitas Sriwijaya, salah satu fokus kerjasamanya pada bidang pendidikan. Pemerintah Kabupaten Lahat menyampaikan bahwa Sumber Daya Manusia (SDM) perlu ditingkatkan atau meng-*upgrade* kompetensi sebagai guru TK. Karena guru TK sebagai ujung tombak pendidikan, harus dapat mengimplementasikan kurikulum terbaru saat ini yaitu Kurikulum Merdeka Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada praktiknya, banyak guru-guru yang belum memahami terkait Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Bermain dengan tepat. Hal tersebut, disampaikan secara langsung oleh perwakilan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Lahat divisi PAUD bahwa diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru TK untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Bermain dengan tepat. Cara yang efektif dalam pada IKM bermain pada anak usia dini yakni dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Maka penggunaan alat permainan edukatif sangatlah penting untuk digunakan dalam proses mengenalkan pada IKM Bermain pada anak secara efektif, efisien, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pada dasarnya, di beberapa lembaga TK Kabupaten Lahat sudah memiliki produk alat permainan edukatif seperti permainan *puzzle*, permainan balok, permainan *flash card*, dan sebagainya. Akan tetapi, guru belum mampu menciptakan serta mengoptimalkan alat permainan edukatif tersebut sesuai dengan IKM Bermain pada anak usia dini. Oleh karena itu, dosen-dosen Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan terhadap Guru TK di Kabupaten Lahat yakni berupa pelatihan untuk memberikan gambaran tentang pentingnya penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan IKM Bermain pada anak usia dini, serta memberikan pendampingan dalam membuat alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam IKM Bermain di Lembaga Taman Kanak-kanak (TK).

Berdasarkan tantangan tersebut, maka pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang tengah dialami oleh guru-guru TK di Kabupaten Lahat. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif dalam menunjang IKM Bermain bagi Guru TK di Kabupaten Lahat ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Pertama, para guru diberikan tes awal untuk melihat pengetahuan awal terkait alat permainan edukatif dan IKM Bermain di Lembaga TK.

Guru diberikan pelatihan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman terkait alat permainan edukatif dan IKM Bermain. Tahapan kedua, guru diberikan pendampingan teknik pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain untuk anak usia dini di Lembaga TK. Tahap ketiga, evaluasi dan revisi hasil kerja pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain yang dibuat oleh guru TK di Kabupaten Lahat. Tahap keempat, guru-guru diberikan tes akhir setelah diberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain bagi guru TK di Kabupaten Lahat.

## METODE

Berdasarkan paparan permasalahan yang tengah terjadi pada guru TK di Kabupaten Lahat berkaitan dengan pembuatan APE pada IKM Bermain, maka dilakukan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) melalui metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru TK di Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan PPM, yaitu:

- 1) Kegiatan awal dimulai dengan pemberian *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal yang dimiliki oleh para peserta. Selanjutnya, penyampaian materi yang berkaitan dengan pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain. Materi disampaikan secara langsung oleh para dosen Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya di Aula SPNF-SKB Kabupaten Lahat, Provinsi Sumatera Selatan.



**Gambar 1.** Sambutan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Lahat pada Kegiatan PPM

Kegiatan pendampingan tugas pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain. Para peserta dibagi menjadi 5 kelompok, kemudian diberikan tugas untuk membuat alat permainan edukatif yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka Bermain dengan menyesuaikan dan menghubungkan 3 lingkup elemen dasar capaian pembelajaran PAUD, yakni: (1) CP Nilai Agama dan Budi Pekerti; (2) CP Jati Diri; dan (3) CP Dasar-Dasar Literasi dan STEAM (Rahardjo & Maryati, 2021).

Kegiatan evaluasi dan revisi hasil kerja peserta dalam membuat alat permainan edukatif pada IKM Bermain. Kegiatan ini dilaksanakan secara *daring* melalui aplikasi *WhatsApp* dan *Zoom Meeting* yang dilakukan oleh para dosen, guru, dan mahasiswa.

Kegiatan akhir yakni paparan dan pengumpulan hasil kerja berupa alat permainan edukatif pada IKM Bermain yang telah dibuat oleh para peserta pada masing-masing kelompok. Setelah memaparkan hasil kerja secara berkelompok, para peserta diberikan *post-test* yang bertujuan untuk

mengetahui pemahaman akhir berkaitan dengan materi-materi pada kegiatan yang telah dilaksanakan.



**Gambar 2.** Dokumentasi Narasumber, Peserta, dan Mahasiswa

Kegiatan PPM ini menggunakan penilaian berupa rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai penentu keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain bagi guru TK di Kabupaten Lahat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama, kegiatan PPM dilakukan dengan menyusun dan mengajukan proposal kegiatan yang bersesuaian dengan problematika di lapangan. Kemudian, membuat bahan berupa materi-materi pelatihan serta soal *pre-test* maupun soal *post-test* terkait kegiatan ini. Hingga pada hari Sabtu tanggal 16 September 2023 dilaksanakan kegiatan pembukaan dan penyampaian materi alat permainan edukatif pada IKM Bermain dan pemberian *pre-test*. *Pre-test* ini digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat di kuasai oleh peserta (Magdalena et al., 2021).

Tahap kedua, pendampingan tugas pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain. Pada kegiatan pendampingan ini, para peserta diminta untuk membuat 5 (lima) kelompok, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 4 (empat) orang peserta yang berasal dari guru TK di Kabupaten Lahat.

Tahap ketiga, evaluasi dan revisi hasil kerja peserta membuat alat permainan edukatif pada IKM Bermain. Kegiatan ini dilakukan dengan metode diskusi antara fasilitator dan peserta secara langsung. Diskusi berkaitan dengan konten alat permainan edukatif yang telah dirancang oleh para guru TK di Kabupaten Lahat.

Tahap keempat, pengumpulan hasil kerja peserta dan pemberian *post-test* kepada peserta. *Post-test* merupakan tes yang diberikan pada setiap akhir proses pembelajaran (Novianti & Salim, 2018). Tujuannya adalah untuk mengukur kemajuan peserta lebih lanjut sudah sejauh mana dalam memahami materi terkait pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain secara lebih dalam setelah melakukan praktik secara langsung.

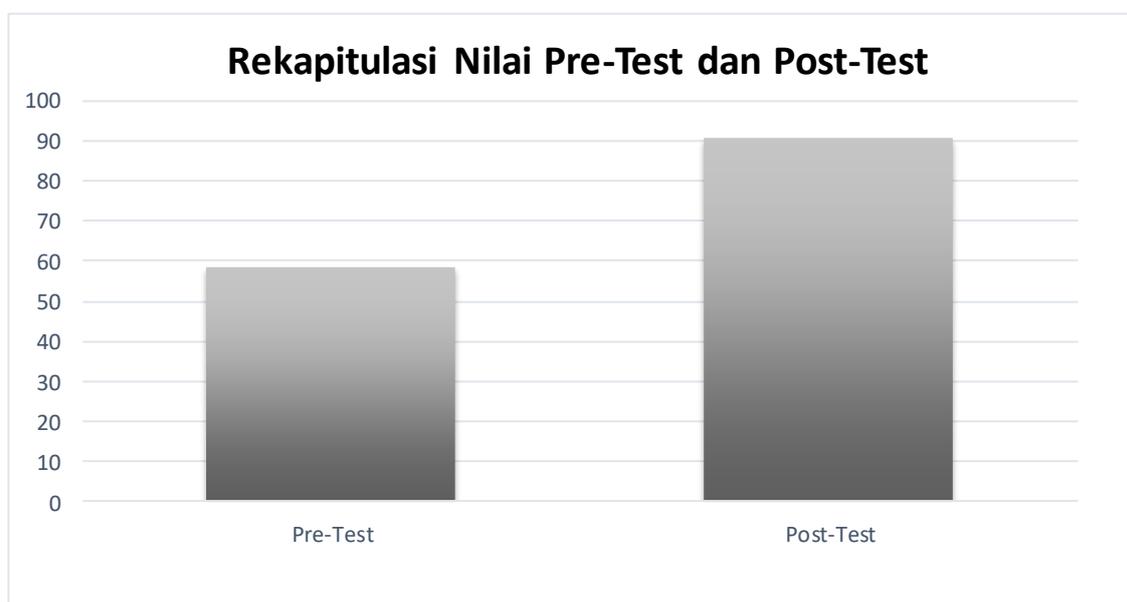
**Tabel 1.** Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Pada **Tabel 1.** tersebut telah dibagi nilai masing-masing kategori yang sesuai dalam menentukan evaluasi selanjutnya yaitu untuk mengetahui dan mengukur efektivitas dalam hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai penentu keberhasilan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif pada IKM Bermain bagi guru TK di Kabupaten Lahat.

**Tabel 2.** Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif



**Gambar 3.** Diagram Rekapitulasi Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan perbandingan hasil nilai pada *pre-test* dan *post-test* tersebut, terlihat bahwa terdapat peningkatan hasil yang mencapai nilai ketuntasan. Pada saat *pre-test*, rata-rata nilai peserta yang diperoleh sebesar 58,25. Setelah diadakan pelatihan, hasil *post-test* rata-rata nilai peserta yang diperoleh sebesar 90,5. Terjadi peningkatan sebesar 32,25 poin serta nilai *N-gain* sebesar 77,24% dengan kategori Efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan telah terlaksana dengan baik (Permatasari et al., 2023) dan memberikan peningkatan pengetahuan baru secara signifikan bagi guru-guru TK di Kabupaten Lahat. Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat hasil

peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru TK setelah diadakan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil pelatihan dan pendampingan yang diberikan adalah meningkatnya pengetahuan guru TK di Kabupaten Lahat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan yang ditunjukkan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 32,25 poin serta nilai *N-gain* sebesar 77,24% dengan kategori Efektif. Terdapat peningkatan kemampuan guru-guru TK di Kabupaten Lahat dalam membuat alat permainan edukatif pada IKM Bermain.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya, LPPM Universitas Sriwijaya, Kepala dan Staff di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Lahat, Dosen-dosen dan Mahasiswa Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Sriwijaya, serta guru-guru TK di Kabupaten Lahat yang telah banyak berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini. Adapun kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Skema Perkuliahan Desa ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2023 SP DIPA-023.17.2.677515/2023, tanggal 10 Mei 2023 Sesuai dengan SK Rektor Nomor 0004/UN9/SK.LP2M.PM/2023 tanggal 20 Juni 2023. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Tim Jurnal SOLMA yang telah membantu dan memberikan masukan dalam proses penerbitan artikel jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>
- Aini, B. H. Z., & Rachmi, E. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Ape Dalam Dan Ape Luar Sederhana. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, 12(2), 1–12. <https://doi.org/10.37216/aura.v1i2.438>
- Arifudin, O., Imanuddin, H., Setiawati, E., Ma'sumah, M., Supeningsih, S., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Umiyati, U., Fitriana, F., Puspita, Y., Saputro, A. N. C., Ma'arif, M., Harianti, R., & Sidik, N. A. H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (1st ed.).
- Asip, M., Riandra, N. M. I. K., Kurniawati, E. D., Ina, A., Purwanto, N., Owa, K., Mariyana, R., Rahayu, M., Yuniati, Y., & Sriasih, N. K. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak* (M. Martini (ed.); 1st ed.). Media Sains Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pbndj>
- Bunyamin, B., & Rahmanto, M. A. (2021). Pelatihan TQM Sebagai Upaya Meningkatkan Standar Mutu Sekolah di SMA Muhammadiyah 5 Jakarta. *Jurnal SOLMA*, 10(03), 414–422. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i3.7316>
- Faizah, H., Maftuh, M. S., Purwasih, S. M., & Sulistyaningtyas, A. D. (2020). Pemanfaatan Benda-Benda di Lingkungan Sekitar untuk Menanamkan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal SOLMA*, 9(1), 176–185. <https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.4901>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(Edukasi), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v75i1.15436>

- Fitri, R., & Jumrah, A. M. (2022). Pelatihan Penyusunan Kurikulum Operasional Sekolah Berbasis Merdeka di TK Khalifah Cendekia Mandiri Kabupaten Maros. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 4(2), 424–430.
- Harahap, A. Z. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 49. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>
- Iskandar, H., Ismadi, H. D., & Baskoro, D. (2022). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri* (1st ed.). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Munawar, M. (2022). Penguatan Komite Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i1.390>
- Mustika, N., & Suyadi, S. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>
- Novianti, D., & Salim, M. B. (2018). Pengaruh Pemberian Pre Test dan Post Test Terhadap Kesiapan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 7 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016. *Kappa Journal*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.29408/kpj.v2i1.754>
- Permatasari, B. I., Nur'aini, T. A., Indriawati, P., & Waskitoningtyas, R. S. (2023). Pengabdian Kepada masyarakat : Belajar Segitiga dan Segiempat melalui Pembelajaran Kontekstual berbantuan Gambar Puzzle Rumah Ulin. *Jurnal SOLMA*, 12(2), 484–491. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i2.12313>
- Polina, L., & Pramudian, P. (2018). Pembelajaran Karakter Melalui Media Dongeng pada PAUD Formal Binaan I Dan Binaan III Ciracas Jakarta Timur. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 215–224. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1665>
- Rahardjo, M. M., & Maryati, S. (2021). Buku Panduan Guru Pengembangan Pembelajaran. In P. F. Limbong (Ed.), *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi* (1st ed.).
- Suryanti, S., Arifani, Y., Trisanti, L. B., & Khomariyah, N. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mendesain Tugas Berbasis Masalah. *Jurnal SOLMA*, 12(2), 818–826. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i2.12601>