



Pengabdian Masyarakat Melalui Kegiatan Mengajar Serta Memberikan Fasilitas Media Pembelajaran APE (Alat Permainan Edukatif) Sederhana Di RA Raudhatul Irfan Cihampelas Bandung Barat

Novi Hidayati Afsari¹, Ajeng Rapih²

¹Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: novi.afsari@uinsgd.ac.id

²Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: rapihajeng78@gmail.com

Abstrak

Permainan Edukasi atau APE merupakan alat yang dapat di gunakan sebagai alat untuk mengoptimalkan perkembangan anak, Alat permainan edukatif yang dibuat di sesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak . Alat permainan edukatif yang di buat sangat berguna untuk perkembangan anak baik fisik motoric, kognitif, bahasa, social emosional,

Tujuan pembuatan alat permanan edukatif ini adalah diharapkan dapat meningkatkan perkembangan dan kemampuan kognitif, psikomotorik dan kreatif terhadap anak-anak dari RA Raudhatul Irfan baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Alat permainan edukatif ini juga di buat sebagai media pembelajaran agar anak tidak bosan saat belajar. Metode yang di gunakan di dalam kegiatan ini yaitu praktik, dimana anak memainkan sendiri alat permainan yang telah di buat. Setiap pembuatan alat permainan edukatif ini akan di sesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan anak.

Kata Kunci: *permainan, alat , anak.*

Abstract

Educational games or APE are tools that can be used as a tool to optimize children's development. Educational game tools are made to suit the child's age and level of development. The educational game tools created are very useful for children's physical, motoric, cognitive, language, social emotional,

The aim of making this educational permanent tool is that it is hoped that it can improve the cognitive, psychomotor and creative development and abilities of RA Raudhatul Irfan's children both in the school environment and outside the school. This educational game tool is also made as a learning medium so that children don't get bored while studying. The method used in

this activity is practice, where children play the game tools themselves that have been made. Each educational game tool made will be adjusted to the child's age and ability level.

Keywords: *games, tools, children*

A. PENDAHULUAN

Anak merupakan makhluk kecil yang sedang berada pada masa perkembangan dan juga memiliki potensi di setiap perkembangannya. Anak memiliki karakteristik tertentu yang berbeda-beda (Ratna Pangastuti, 2014:15).¹Proses perkembangan dan pertumbuhan pada anak di usia dini mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. (Dewi, 2017; Syamsu Yusuf Ln, 2017).²

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan dasar atau pondasi agar membentuk dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak.

Pemberian stimulus dan rangsangan pendidikan dapat berupa kegiatan-kegiatan yang mengacu pada 6 aspek perkembangan anak untuk menunjang kehidupan anak di masa depan. (Dewi 2017 b)³. Pemberian stimulus salah satunya dilakukan oleh akademik dengan memberikan alat permainan edukatif sebagai media nyata yang dapat digunakan oleh anak sebagai alat bermain yang disesuaikan dengan usia dan tingkat kemampuan pada masing-masing anak, masa usia dini adalah masa *golden age* yang dimana seorang anak mengalami tumbuh kembang yang sangat luar biasa secara holistic, baik dari segi fisik, bahasa, emotional, kognitif maupun psiko-sosial.

Dunia anak adalah dunia bermain sehingga dalam proses pembelajarannya harus di buat semenarik mungkin sehingga anak menganggap belajarnya adalah bermain. Sehingga banyak sekali menarik perhatian para pendidik, psikolog, dan ahli filsafat pada zaman dulu. (Mansur,2009:149).⁴Proses pembelajaran harus

¹ Ratna Pangastuti, Edutainment PAUD, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014 Syamsu Yusuf Ln. (2017). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.Bandung. PTRemaja Rosdakarya.

² Dewi, Y. A. S. (2017b). Metode Pembelajaran Guru Etnis Jawa- Madura Dalam Pengembangan Bahasa Siswa RA di Kabupaten Pasuruan. Seling, 3 (2), 94–106.

³ Dewi, Y. A. S. (2017a). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal KabupatenPasuruan.Seling, 3(1), 99–114Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam,Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009

⁴ Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam,Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009

berpusat pada anak dengan menerapkan prinsip bermain. (Dewi, 2017a)⁵. Bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak sehari-hari dan juga sangat disukai oleh anak karena bermain menimbulkan kepuasan bagi dirinya sendiri. (Moeslichatoen, 2004:24).⁶

Sumber belajar yang dilakukan melalui bermain dapat dikreasikan dan diolah dengan berbagai metode agar anak dapat lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terdapat di dalamnya. Bermain dapat dilakukan dengan menggunakan Alat bantu bermain berupa Alat Permainan Edukatif (APE) yang merupakan benda nyata yang dapat digunakan oleh anak dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak terasa membosankan. Alat Permainan Edukatif merupakan alat yang dapat mengoptimalkan dan merangsang minat dan bakat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri anak.⁷ (Perwitasari & Isnaini Herawati, 2016; Werdiningtiyas & Rahayunita, 2017)

Alat permainan edukatif menunjuk pada benda yang difungsikan yaitu terbagi menjadi 2 alat permainan dan alat peraga, yang mana alat permainan merupakan alat yang sudah dibuat dan di modifikasi sedemikian rupa menjadi alat bermain seperti permainan puzzle sehingga anak akan belajar dengan fasilitas alat permainan tersebut, sedangkan alat peraga merupakan alat yang digunakan sebagai fasilitas belajar yang dapat mewakili fungsi atau cara kerja sesuatu, misalnya alat peraga anatomi tubuh manusia⁸. (Sri Joko Yunanto, 2004: 23-24)

Belajar dan bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif secara tidak langsung telah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulang, memikirkan, merangsang, menemukan, mempraktekan, dan menyempurnakan sesuatu.⁹ (Anggani Sudono, 2000:3). Alat Permainan Edukatif yang digunakan harus merupakan alat yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, karena alat bermain yang digunakan akan menunjang tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa Ape atau Alat Permainan Edukatif yang dapat digunakan untuk

⁵ Dewi, Y. A. S. (2017a). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(1), 99–114

⁶ Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

⁷ (Perwitasari & Isnaini Herawati, 2016; Werdiningtiyas & Rahayunita, 2017)

⁸ Sri Joko Yunanto, Sumber Belajar Anak Cerdas, Jakarta: Grasindo, 2004.

Sudono, Anggani. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia Indonesia. 2000.

⁹ Sudono, Anggani. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia Indonesia. 2000.

menumbuh kembangkan kemampuan anak usia dini seperti ¹⁰(Asolihin, S.K.B., 2013) .

1. Ape yang dikembangkan oleh para ahli dan diproduksi secara komersil oleh pabrik.
2. Ape yang dikembangkan oleh lembaga atau pendidik yang diproduksi untuk kalangan sendiri.
3. Ape yang dikembangkan oleh orang tua dirumah
4. Ape Alternatif dari bahan-bahan Alam atau barang bekas yang aman dan Layak sebagai media bermain dan belajar anak.
5. Ape spontanitas, imvrovisasi kreatif yang dikembangkan anak secara trial and Error.

B. METODE PENGABDIAN

Dalam mencapai tujuan dari KKN SISDAMAS Tahun 2023, maka dilakukan pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata berbasis moderesasi beragama (KKN SISDAMAS) yang dilaksanakan selama empat puluh hari yaitu dimulai dari tanggal 11 juli sampai dengan 19 Agustus 2023 yang bertempat di Desa Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat. Dalam kegiatan belajar mengajar penulis menggunakan metode pengabdian yaitu metode PAR (participation action research). Karena metode PAR ini dapat membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di RA Raudhatul Irfan yang secara rutin dilaksanakan dalam rangka meningkatkan Pendidikan yang ada di Desa Cihampelas tepatnya di Rw. 02 Rt. 08.

Kegiatan pengabdian dilakukan melalui berbagai bidang seperti di bidang pendidikan, yakni mengajar sebagai guru ataupun sebagai pendamping dan juga memberikan faslitas berupa permainan edukatif sederhana kepada RA Raudhatul Irfan. Disamping itu sebagaimana problematika yang dihadapi oleh para guru maka pada proses pembelajarannya kami bantu dengan memberikan sarana alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tambahan yang diharapkan dapat membantu mengembangkan kemmapuan anak dalam berbagai aspek.

Program kerja pada bidang pendidikan ini berlangsung pada tanggal 19 juli-10 Agustus 2023 pada pukul 08.00 sampai 11.00 WIB.

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

¹⁰ Asolihin, S. K. B. (2013). Anak PAUD Bermain Belajar dan Berkembang. (online), (<http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/27013/12/filosofi-sentra.html?m=1>, diakses 12 Juni 2014).

1. Tahap diskusi

Sebelum dilaksanakannya kegiatan mengajar di RA Raudhatul Irfan diadakan terlebih dahulu diskusi antara anggota kelompok Kuliah Kerja Nyata Kelompok 241 yang mana membahas mengenai kegiatan apa saja yang akan di lakukan sebagai pengabdian kepada masyarakat di Desa Cihampelas Kabupaten Bandung Barat. Kegiatan diskusi ini dihadiri oleh seluruh anggota KKN SISDAMAS kelompok 241 yang berjumlah 15 orang yaitu 10 anggota perempuan dan 5 orang anggota laki-laki.

Terdapat banyak kegiatan pengabdian yang akan dilakukan oleh kelompok KKN 241 diantaranya pengabdian masyarakat di bidang pendidikan yang mana berupa bentuk pengajaran di beberapa lembaga pendidikan diantaranya RA, TPA, dan MI. Pada setiap sekolah atau lembaga terdapat individu dari anggota kelompok yang melakukan pengabdian berupa kegiatan mengajar yang mana individu ini berangkat dari program studi tarbiyyah dan keguruan.

Pada jenjang RA (Raudhatul Athfal) kelompok KKN SISDAMAS 241 memilih melaksanakan kegiatan pengabdian ini di RA Raudhatul Irfan yang terdapat di Desa Cihampelas Rw.02 Rt.08 Kabupaten Bandung Barat.



Gambar 1. Diskusi program pengabdian

2. Tahap survey

Setelah mendapat kesepakatan akan melaksanakan kegiatan pengabdian pada bidang pendidikan di RA Raudhatul Irfan, kami kelompok KKN 241 melaksanakan kegiatan survey dengan mendatangi Lembaga RA Raudhatul Irfan di Rw.02 Rt.08 yang mana tujuan kami adalah meminta izin untuk melaksanakan program kerja pengabdian masyarakat pada bidang pendidikan yang akan dilaksanakan di RA Raudhatul Irfan.

Di RA Raudhatul Irfan kami menemui Ibu kepala sekolahnya yaitu Ibu Reni untuk mengonfirmasi bahwa akan melaksanakan kegiatan pengabdian di RA Raudhatul Irfan, dan kegiatan pengabdian yang akan di lakukan di setujui dan sangat diterima dengan baik oleh pihak lembaga.

3. Tahap pelaksanaan program

Di RA Raudhatul Irfan terdapat 2 kelas, kelas BKB dengan anak usia 2-4 tahun dan RA dengan anak usia 5-6 tahun. Di kelas BKB terdapat 15 orang siswa dan terdapat 30 orang siswa di kelas RA. Kegiatan mengajar di laksanakan pada hari senin sampai hari jumat dari pukul 08.00 sampai pukul 11.00 di kelas BKB dan kelas RA.

Jadwal masuk sekolah kelas RA dan BKB berbeda, untuk anak kelas BKB hanya masuk sekolah di hari senin, rabu dan jum'at dari pukul 08.00 s/d 9.30 karena mengingat anak pada kelas BKB masih berumur 2-4 tahun yang mana dikhawatirkan anak-anak akan merasa bosan ketika pertemuan di kelas dilaksanakan setiap hari. Sedangkan untuk kelas RA jadwal masuk sekolah dilaksanakan dari hari senin-jum'at dari pukul 08.00 s/d 11.00.

Pada kelas BKB di terapkan model pembelajaran klasikal yang mana di dalam satu waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak secara bersamaan. Untuk kelas RA diterapkan metode pembelajaran *cooperative learning* yang mana dalam satu kelas di bentuk beberapa kelompok dan dalam waktu yang sama anak mengerjakan kegiatan yang berbeda lalu setelah selesai maka kegiatan tersebut akan di roling. Metode pembelajaran yang di terapkan berbeda pada setiap kelas karena jumlah pada setiap kelas nya berbeda.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui kegiatan mengajar di RA ini dilakukan oleh penulis dari hari senin – jum'at pada hari senin dan rabu penulis masuk di kelas BKB, lalu di hari selasa dan kamis penulis membantu mengajar di kelas RA dan untuk di hari jum'at kelas di satukan antara kelas BKB dan kelas RA karena olahraga.

Materi yang di sampaikan pada anak setiap hari berbeda-beda sesuai tema yang telah di tentukan. Di hari yang berbeda penulis dan guru inti akan bergantian untuk menjadi guru inti, Jika penulis menjadi guru inti maka guru inti akan menjadi guru pendamping dan sebaliknya.

Ketika jadwal istirahat anak di perbolehkan untuk memakan snack yang di bawa anak dari rumah dan diperbolehkan untuk bermain APE luar seperti ayunan, prosotan, terowongan, jungkat jungkit dll. Tetapi anak tidak terlihat bermain menggunakan APE dalam yang umunya di tempatkan di dalam ruangan yang dapat membantu perkembangan aspek pada anak didik.

Setelah penulis berdiskusi dengan guru mengenai APE dalam ternyata di kelas BKB hanya terdapat beberapa saja itupun sudah lama dan sudah tidak layak pakai. Menanggapi permasalahan yang terdapat pada kelas BKB mengenai APE dalam penulis mengambil alternative pemecahan masalah yang dapat penulis bantu yaitu membuat dan memberikan sarana berupa APE dalam sederhana yang akan di simpan di dalam ruangan sebagai sarana bermain anak di dalam ruangan untuk membantu perkembangan aspek pada anak.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan mengajar di RA Raudhtaul Irfan



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan mengajar di RA Raudhtaul Irfan

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menanggapi permasalahan yang terdapat di kelas BKB yaitu sudah tidak layak nya APE dalam yang ada di kelas BKB tersebut sehingga penulis mengambil alternative untuk membuat dan memberikan sarana APE dalam sederhana yang dibuat sendiri dari bahan sederhana dan barang bekas. Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegitation mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan

berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Alat Permainan Edukatif adalah alat peraga yang dirancang untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak yang mengandung nilai pendidikan. (Intan Pratiwi, 2017:h.6).

Alat permainan edukatif mempunyai beberapa ciri diantaranya :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk;
2. ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak;
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat;
4. Membuat anak terlibat secara aktif;
5. sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan¹¹. (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 81-82)

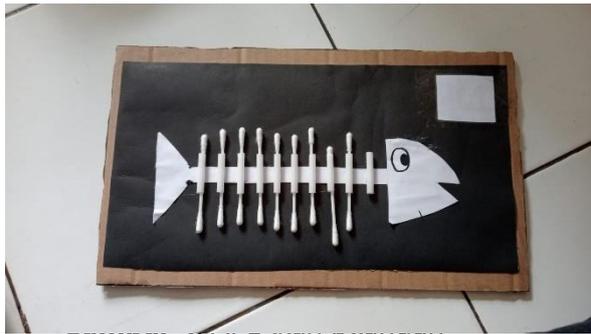
Penulis membuat 4 APE sederhana berupa ikan bilangan, papan mach warna, papan hitung jari dan stik alphabet. Penulis membuat APE sederhana ini guna membantu perkembangan aspek pada anak terutama aspek kognitif, motoric dan social emosional, karena anak usia dini berada pada tahapan perkembangan kognitif fase preoperasional yang mana pada masa ini pemikiran anak belum logis sehingga harus di hadirkan sesuatu yang nyata dan konkrit maka dari itu penting pembelajaran anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif. Piaget ¹²(dalam Papalia dkk, 2008).

Alat Permainan Edukatif (APE) berimplikasi terhadap pembelajaran yaitu anak usia dini yang dalam proses belajarnya selalu menggunakan APE, maka anak tersebut akan memperoleh salah satu atau lebih dari satu dari kecerdasan majemuk. Karena melalui satu Alat permainan edukatif terdapat banyak aspek yang dapat dikembangkan. Selain itu pemilihan APE harus berdasarakan perkembangan aspek dan kemampuan anak yang akan di kembangkan. Sehingga penulis membuat APE sederhana yang dapat mengembangkan aspek pada anak-anak di kelas BKB RA Raudhatul Irfan.

¹¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001.

Papalia, D. E., Old, S. W.,& Feldman, R.D. (2008).*Psikologi perkembangan* (Edisi Terjemahan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

¹² Papalia, D. E., Old, S. W.,& Feldman, R.D. (2008).*Psikologi perkembangan* (Edisi Terjemahan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



Gambar 6. APE yang dibuat

Seperti pada APE sederhana yang penulis buat yaitu ikan bilangan, dalam satu APE tersebut anak dapat mengembangkan 3 aspek sekaligus yaitu aspek kognitif, motoric dan social emosional. Mengembangkan aspek kognitif karena anak belajar memecahkan masalah bagaimana caranya agar cottun bud tersebut bisa di masukan kedalam sedotan yang terdapat pada tubuh ikan, lalu aspek motoric karena anak dilatih untuk memegang cottun bud dan sedotan secara bersamaan atau bergantian dan juga aspek social emosional, mengembangkan aspek social karena anak belajar bekerjasama dengan temannya, meminta bantuan pada temannya dan juga melatih emosional nya untuk sabar dan hati-hati ketika memasukan cutton bud tersebut kedalam sedotan yang berada di tubuh ikan.

APE membuat anak lebih antusias untuk Bermain menggunakan mengenal sesuatu yang belum anak pelajari karena sifatnya yang mendidik¹³ (Andang Ismail, 2006:119). Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain adalah suatu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dapat menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup ¹⁴ (Uswatun, 2016:732)

Di kelas BKB setelah di berikan sarana APE sederhana yang penulis buat, anak-anak menjadi lebih antusias bermain di dalam ruangan dengan sarana APE tersebut

¹³ Andang Ismail, Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif), Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

¹⁴ (Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016:732.).

karena selain merupakan hal yang baru bagi anak kelas BKB menggunakan APE juga lebih menarik perhatian anak-anak kelas BKB RA Raudhtaul Irfan karena belajar menjadi terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan terlebih terdapat 4 APE yang penulis buat jadi anak-anak bisa bergantian menggunakan APE yang berbeda.

Sebelumnya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas BKB RA Raudhatul Irfan tidak banyak menggunakan alat peraga atau alat bermain dikarenakan sudah tidak layaknya alat peraga ataupun alat bermain yang ada di kelas BKB tersebut. Bisa dilihat dari pelaksanaan kegiatan dimana kegiatan dari awal hingga akhir di dominasi oleh kegiatan bernyanyi, tanya jawab dan bercerita tanpa menggunakan alat peraga yang cenderung membuat anak merasa cepat bosan.

Sehingga penggunaan APE sederhana yang di buat penulis kurang lebihnya dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik bagi anak-anak kelas BKB di RA Raudhatul Irfan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah lebih bervariasi dengan menggunakan alat bermain tersebut.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan kegiatan pengabdian melalui mengajar secara rutin di kelas BKB RA Raudhatul Irfan memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pada saat pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat selesai menggunakan alat permainan tersebut, anak juga dapat merapikan kembali alat permainan yang digunakannya. "Setelah selesai bermain, guru meminta kepada anak untuk merapikan alat permainan yang telah dipakainya. Satu persatu anak merapikan dan mengembalikan ke tempat sebelumnya".



Gambar 8. Pengaplikasian APE Match warna



Gambar 9. Pengaplikasian APE Stik Alphabet

E. PENUTUP

Program kerja pembuatan sarana fasilitas APE sederhana dan pengabdian melalui kegiatan mengajar di kelas BKB RA Raudhtaul Irfan sedikit banyaknya dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu permasalahan yang terdapat pada kelas BKB RA Raudhatul Irfan sehingga terjalin kerja sama yang baik dan juga saling menguntungkan antara satu sama lain baik dari pihak individu penulis dan lembaga.

Dilihat dari permasalahan yang telah di kemukakan oleh para guru diharapkan kepala sekolah dapat lebih memperhatikan fasilitas sarana dan prasarana yang terdapat di lingkungan sekolah agar dapat menunjang keberhasilan pendidikan yang akan dicapai.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam Pelaksanaan KKN Sisdamas Moderasi Beragama ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Asep Mulyadi selaku kepala Desa Cihampelas yang telah mengizinkan dan mendukung pelaksanaan kegiatan KKN Sisdamas Moderasi Beragama kelompok 241 di Desa Cihampelas.
2. Ibu Novi Hidayati Afsari, S.KOM., M.AG Selaku dosen pembimbing lapangan yang telah membimbing penulis dalam melaksanakan KKN serta dalam menyusun laporan ini.
3. Ibu Reni selaku Kepala Sekolah RA Raudhatul Irfan yang telah menerima dan mendukung pelaksanaan program kerja dan pengabdian kelompok KKN 241 di Desa Cihampelas.
4. Bapak dan Ibu RT/Rw Desa Cihampelas yang telah memberi dukungan dalam terlaksananya kegiatan KKN Sisdamas Moderasi Beragama kelompok 241.
5. Rekan seperjuangan atas kerja samanya dalam melaksanakan setiap program kerja KKn Sisdamas Moderasi Beragama Kelompok 241.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Ratna Pangastuti, Edutainment PAUD, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014
- Syamsu Yusuf Ln. (2017). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung. PTRemaja Rosdakarya.
- Dewi, Y. A. S. (2017b). Metode Pembelajaran Guru Etnis Jawa- Madura Dalam Pengembangan Bahasa Siswa RA di Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3 (2), 94–106.

Dewi, Y. A. S. (2017a). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(1), 99–114

Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009 (Perwitasari & Isnaini Herawati, 2016; Werdiningtiyas & Rahayunita, 2017)

Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Dewi, Y. A. S. (2017a). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(1), 99–114.

Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Sri Joko Yunanto, Sumber Belajar Anak Cerdas, Jakarta: Grasindo, 2004.

Sudono, Anggani. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia Indonesia. 2000.

Asolihin, S. K. B. (2013). Anak PAUD Bermain Belajar dan Berkembang. (online), (http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/27013_12/filosofi-sentra.html?m=1, diakses 12 Juni 2014).

Intan Pratiwi NIM. 133131061, "Implementasi penggunaan alat permainan edukatif di Sentra kreativitas kelompok tk b di tk taqiyya ngadirejo Kartasura Tahun pelajaran 2016/2017", Skripsi Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2017.

Mayke S. Tedjasaputra, Bermain, Mainan dan Permainan, Jakarta: Grasindo, 2001.

Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R.D. (2008). Psikologi perkembangan (Edisi Terjemahan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

(Anggani Sudono, 2000:44). Anggani Sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini), Jakarta, PT. Grasindo, 2000.

Andang Ismail, Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif), Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

(Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016:732).