

Kode/Nama Rumpun Ilmu : 801/
Pendidikan Anak Usia Dini

LAPORAN PENELITIAN



ANALISIS PEMAHAMAN GURU TAMAN KANAK-KANAK TERHADAP ALAT PERMAINAN EDUKATIF

TIM PENGUSUL

KETUA	: Yolanda Pahrul, M.Pd.	1002019401
ANGGOTA	: Joni, M.Pd	1001097901
	Siti Hajar	2186207012
	Nabila Safitri	2186207006

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
Tahun Anggaran 2021/2022 (Semester Genap)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2021/2022**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul Pengabdian : Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak terhadap Alat Permainan Edukatif

Kode/ Rumpun Ilmu : 801/ Pendidikan Anak Usia Dini

Peneliti

a. Nama Lengkap	: Yolanda Pahrul, M.Pd.
b. NIDN	: 1002019401
c. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
d. Program Studi	: PG-PAUD
e. Nomor HP	: 085263913430
f. Email	: yolandapahrul@gmail.com

Anggota (1)

a. Nama Lengkap	: Joni, M.Pd
b. NIDN	: 1001097901
c. Program Studi	: PG-PAUD

Anggota (2)

a. Nama	: Siti Hajar
b. Nim	: 2186207012

Anggota (3)

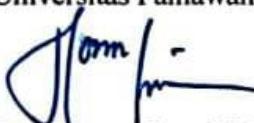
a. Nama	: Nabila Safitri
b. Nim	: 2186207006

Mitra Penelitian : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Jarak PT ke Lokasi :

Biaya Penelitian : Rp. 6.000.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai


(Dr. Nurmaliha, M.Pd)
NIP-TT 096.542.104

Bangkinang, 27 Juli 2022
Ketua Peneliti


(Yolanda Pahrul, M.Pd)
NIDN. 1002019401

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP-TT 096.542.108

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Penelitian : Analisis Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak terhadap Alat Permainan Edukatif

1. Tim Penelitian :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Yolanda Pahrul, M.Pd.	Dosen	PAUD	PG-PAUD
2.	Joni, M.Pd	Dosen	PAUD	PG-PAUD

2. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi pengabdian): Guru Taman Kanak-kanak

3. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Februari tahun 2022

4. Lokasi Penelitian (lab/lapangan) :

5. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

Tidak ada

6. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan

7. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

Jurnal Nasional Terakreditasi

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	i
Lembar Pengesahan	ii
Identitas dan Uraian Umum	iii
Daftar Isi.....	iv
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Luara Wajib	2
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Corona Virus Disease (COVID-19)	3
2.2 New Normal	3
2.3 Protokol Kesehatan	3
 BAB III METODE PENELITIAN	5
3.1 Jenis Penelitian	5
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	5
3.3 Populasi dan Sampel.....	5
3.4 Teknik Pengumpulan Data	5
3.5 Teknik Analisis Data	5
 BAB IV RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN ..	7
A. Rancangan Anggaran.....	7
B. Jadwal Penelitian	8
 BAB V HASIL PENELITIAN	9
 REFERENSI	11

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Purnama Sigit, 2019). Bermain merupakan kegiatan penting dan sangat disenangi oleh anak usia dini. Tiada hari tanpa bermain. Bermain dilakukan tanpa paksaan dan akan menmbulkan rasa senang sehingga semua aspek perkembangan dapat dikembangkan. Disaat anak merasakan senang, pertumbuhan otak anak akan tumbuh dengan maksimal, maka di saat-saat seperti itu pembelajaran dapat di lakukan dengan mudah.

Bermain dapat dilakukan menggunakan alat dan tanpa alat. Salah satu contoh bermain tanpa alat yaitu permainan bermain dalam lingkaran yang dilakukan oleh (Pahrul & Amalia, 2020) untuk mengembangkan aspek kognitif anak di mana Permainan tersebut dilakukan di lapangan terbuka. Dari pelaksanaan permainan tersebut didapat peningkatan kognitif anak secara signifikan. Perkembangan kognitif yang berfokus pada daya ingat anak mengingat bentuk dan gaya binatang.

Bermain menggunakan alat biasanya menggunakan Alat permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada (Astini et al., 2019). Hasil penelitian Astini et al (2017) membuktikan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan penggunaannya berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak (Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, 2017).

Keberhasilan atau tercapainya perkembangan anak tidak lepas dari keberhasilan guru dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif (Syamsuardi, 2012a). Banyak sekali penelitian-penelitian yang dilakukan dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan melalui berbagai macam Alat Permainan Edukatif misalnya pengembangan game edukasi (pohon kata) untuk meningkatkan kemampuan membaca (Khadijah et al., 2022), alat permainan edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk menstimulasi keterampilan sesori motorik (Virianingsih et al., 2021), alat permainan edukatif pasak warna untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna (Nityanasari, 2020).

Berbagai macam Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pendidikan, mulai dari APE yang sengaja dibuat sendiri oleh pendidik ataupun APE yang dibeli di toko-toko. Namun, dari berbagai macam APE tersebut, ada beberapa yang belum sesuai penggunaannya. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui sebatas mana pemahaman para guru sebagai konsumen APE, baik dari penggunaannya maupun dari cara pemilihan APE tersebut, berapa keping *puzzle* yang digunakan untuk anak usia 4 tahun, berbahan dasar apa balok yang cocok digunakan untuk anak usia 2 tahun, serta bahan dasar APE yang sudah dibeli apakah aman digunakan untuk anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu bagaimana pemahaman guru Taman Kanak-kanak terhadap Alat Permainan Edukatif?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pemahaman guru Taman Kanak-kanak terhadap Alat Permainan Edukatif.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman atau masukan dalam pemilihan Alat Permainan Edukatif
2. Secara praktisi, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :
 - a. Input bagi guru dan sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam pemilihan Alat Permainan Edukatif

- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan yang lebih kongkrit.

E. Luaran Wajib

Luaran wajib penelitian ini adalah : Laporan Penelitian dan publikasi ilmiah

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan kegiatan penting dalam kehidupan anak usia dini. Pada saat anak merasa senang, pertumbuhan otak anak akan meningkat sehingga mempermudah anak dalam proses pembelajaran. Bermain menggunakan alat permainan sangat menyenangkan bagi anak, karena ada objek yang menjadi pusat perhatian anak. Alat permainan tersebut biasanya disebut Alat Permainan Edukatif.

Alat Permainan Edukatif adalah suatu alat bermain yang di rancang khusus untuk edukasi anak dengan tujuan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak didik (Widayati Sri, 2020), mengembangkan, dan mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada anak (Guslinda & Kurnia, 2018; Mulyana, E.H., Nurzaman, I. & Fauziyah, 2017; Syamsuardi, 2012b). APE sendiri dapat dimainkan oleh anak sendiri secara bebas ataupun dengan bimbingan pendidik (orangtua ataupun guru) ketika memainkannya (Widayati Sri, 2020). Sejalan dengan itu, menurut (Fransisko Arief, Sudarlisno Purwanto, Dewi Rahayu, 2020) Alat Permainan Edukatif merupakan alat bermain yang digunakan anak dalam bermain dan memiliki bermacam sifat seperti bongkar pasang, memadukan, membentuk, bongkar pasang, merangkai, atau menyusun sesuai bentuk yang sebernarinya.

B. Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) dapat difungsikan secara multiguna meskipun masing-masing APE tersebut mempunyai kekhususan dalam mengembangkan aspek perkembangan. Ciri-ciri APE yang baik menurut (Guslinda & Kurnia, 2018) adalah; 1) ditujukan untuk anak usia dini, 2) berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, 4) aman bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, dan, 7) mengandung nilai pendidikan.

Sejalan dengan itu, (Widayati Sri, 2020) menyimpulkan ciri-ciri alat permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu :

1. APE diperuntukkan untuk anak usia dini (0-6 tahun)
2. APE dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak
3. Pembuatan APE haruslah aman untuk anak baik dari segi bahan dan lainnya
4. APE dibuat untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas anak
5. Harus bersifat konstruktif.

Andang Ismail dalam (Hijriati, 2017) mengemukakan ciri-ciri APE yaitu desain mudah dan sederhana, multifungsi, menarik, berukuran besar, awet, sesuai kebutuhan, tidak membahayakan mendorong anak untuk bermain bersama, mengembangkan daya fantasi, bukan karena kelucuan dan kebagusannya, bahan murah dan mudah diperoleh.

C. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

APE sangat bermanfaat bagi anak dan perkembangannya. APE berfungsi untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa percaya diri, dan membentuk citra diri anak yang positif dalam suasana yang menyenangkan, dapat mengembangkan rasa percaya secara wajar di mana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebayu, memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya (Widayati Sri, 2020).

D. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

(Maimunah Hasan, 2013: 287) .Adapun jenis-jenis APE yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, lotto warna, lotto bentuk.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran lebih detail mengenai suatu gejala berdasarkan data yang ada, menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasikan (Narbuko, K., & Achmadi, 2003). Menurut (Sukmadinata, 2017), penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia yang bisa mencakup aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya. Menurut (Arikunto, 2019), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juni dengan membagikan angket melalui *Google form* kepada guru-guru TK.

C. Populasi dan Sampel

Subjek penelitian ini adalah guru Taman Kanak-kanak, dengan mengambil sample yaitu secara *random sampling*. Setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel (Sukmadinata, 2015). Semua yang bekerja sebagai guru TK, data dijadikan sample.

D. Teknik Pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu survei dimana teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang populasi yang besar dengan menggunakan sampel yang relative kecil (Sukmadinata, 2015). Survai yang digunakan pada penelitian ini melalui pengedaran angket kepada kelompok dengan respondennya guru Taman Kanak-kanak.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian dari teknis analisis data. Menurut Muhidin dan Sontani (2011), menyatakan bahwa: Analisis statistika deskriptif adalah analisis data penelitian secara deskriptif yang dilakukan melalui statistika deskriptif, yaitu statistika yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian. Data yang akan dianalisa dalam penelitian ini berkaitan dengan hubungan antara variabel–variabel penelitian.

BAB IV

RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

A. Rancangan Anggaran

Total biaya yang diusulkan sebesar Rp. 6.000.000,-. Adapun ringkasan anggaran biaya dalam kegiatan

Tabel 4.1. Ringkasan Anggaran Biaya ini dijelaskan pada tabel berikut ini:

No	Uraian	Satuan	Volume	Besaran (Rp)	Volume X Besaran (Rp)
1	Honorarium				
	a) Honor Ketua	Orang	1	800.000	800.000
	b) Honor Pembantu Peneliti	Orang	1	650.000	650.000
	c) Honor Anggota Peneliti	Orang	2	300.000	600.000
	Subtotal Honorarium				2.050.000
2	Bahan Habis Pakai				
	a) Kertas A4	Rim	3	45.000	135.000
	b) Tinta Printer (Hitam)	Pcs	1	30.000	30.000
	c) Tinta Printer (Warna)	Pcs	1	30.000	30.000
	d) Staples	Pcs	2	25.000	50.000
	e) Isi Staples	Pcs	1	2000	2000
	Subtotal Bahan Habis Pakai				247.000
3	Pengumpulan Data				
	a) Transport	Kali	15	25.000	375.000
	b) Konsumsi	Orang	4	132.000	528.000
	Subtotal Pengumpulan Data				903.000
4	Pelaporan dan Luaran Penelitian				
	a) Jilid Laporan dan Anggaran	Pcs	4	25.000	100.000
	b) Publikasi		1	2.700.000	2.700.000
	Subtotal biaya Laporan dan Luaran				2.800.000
	TOTAL				6.000.000

B. Jadwal Penelitian

Tabel 3.1 Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian Pada Tahun 2021-2022

No	Penerapan	Bulan					
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Survey lapangan dan pembuatan proposal						
2	Pembuatan Proposal						
3	Pelaksanaan						
4	Penyusunan Laporan Hasil						
5	Publikasi						

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pengambilan data menggunakan penyebaran angket berupa *google form* kepada guru-guru TK. Dari 30 responden yang berpartisipasi mengisi angket, didapat bahwa guru-guru sudah memahami apa itu alat permainan edukatif. Mereka juga berpendapat bahwa penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak sangat bermanfaat. Menurut MierEdu (2020) dan Sander (2019), manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain :

- Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik
- Membantu mengembangkan indra/ sensosri dan keterampilan motorik anak.
- Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak
- Menstimulasi kreativitas anak.
- Meningkatkan daya kosentrasi anak
- Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak.

Dari hasil survei juga ditemukan guru-guru sudah mengetahui karakteristik alat permainan edukatif yang baik untuk anak, salah satunya adalah APE harus multiguna, bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak. Selain itu, kemenarikan APE juga merupakan karakteristik dalam pemilihan APE untuk anak. Guru-guru sudah paham bahan apa yang bisa digunakan untuk APE anak, misalnya balok berbahan dasar kayu hanya bisa digunakan untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan anak usia 2-4 tahun jika bermain menggunakan APE berbahan dasar kayu akan menimbulkan resiko, misalnya adanya kemungkinan anak memukulkan balok kayu tersebut kepada anak lainnya.

Tidak hanya dari segi bahan dasar saja yang perlu diperhatikan. Dari segi ukuran juga harus diperhatikan. Untuk anak usia 2-4 tahun alat permainan yang digunakan yaitu alat permainan yang berukuran besar. Misalnya balok berukuran besar serta puzzle yang hanya 9 keping saja. Sedangkan untuk anak usia 5-6

tahun sudah bisa menggunakan balok berukuran kecil dan puzzle yang berukuran kecil.

Namun, dari survey yang sudah dilakukan, 40% saja guru yang mengetahui jumlah keping puzzle yang benar untuk permainan anak. 60% lagi guru tidak terlalu paham. 60% guru menjawab 3 keping puzzle untuk anak usia 2-4 tahun. Sedangkan seharusnya 9 keping puzzle untuk anak usia 2-4 tahun.

Selain balok dan puzzle, plastisin juga digunakan sebagai alat permainan edukatif bagi anak. Survey membuktikan 100% guru menyatakan bahwa plastisin cocok digunakan untuk permainan anak dikalangan usia. Padahal dari segi bahan dasar, jika plastisin tersebut berbahan dasar lilin, tidak cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia 2-4 tahun dikarenakan ada kemungkinan anak memasukkan plastisin ke dalam mulut dan hal tersebut akan membahayakan anak.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Astini, B. N., Nurhasanah, Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nupus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Fransisko Arief, Sudarlisno Purwanto, Dewi Rahayu, S. (2020). The Relationship of The Use of Educational Game Tools (APE) with the Aspects of Children's Cognitive Development in Anarvani PAUD, Padang. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(1). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v8i1.107728>
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jagad Publishing.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. <https://jurnal.araniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Khadijah, Pulungan, E. N., Hariati, R., & Maisarah. (2022). Developing the Educational Game Tool to Improve Reading Ability of Early Childhood. *International Journal of Language Education*, 6(1), 25–35. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i1.20145>
- Mulyana, E.H., Nurzaman, I. & Fauziyah, N. . (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 76–91.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/6681/4241>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Purnama Sigit, Y. S. H. dan H. (2019). *Pengembangan Alat dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Syamsuardi. (2012a). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten

- Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 59–67.
- Syamsuardi. (2012b). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(1), 59–67.
- Virianingsih, P. P., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 117. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.33864>
- Widayati Sri, K. R. A. (2020). *Media Pembelajaran PAUD* (1st ed.). PT. Remaja Rosdakarya.

Lampiran 2
Biodata Ketua Pengusul

A. Identitas

1.	Nama Lengkap	Yolanda Pahrul, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	-
5.	NIDN	1002019401
6.	Tempat Tanggal Lahir	Padang, 02 Januari 1994
7.	E-mail	yolandapahrul@gmail.com
8.	No. Telepon/Hp	085263913430
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 4 orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Manajemen Day Care 2. Seni Musik 3. Pedagogika

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Padang	Universitas Negeri Jakarta	
Bidang Ilmu	PG-PAUD	PAUD	
Tahun Masuk-Lulus	2012-2016	2016-2018	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Efektivitas Kegiatan <i>Glass Painting</i> terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak di TK Mutiara Bunda	Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar di TK Islam Nusantara Kota Serang	
Nama Pembimbing	Yulsofriend, M.Pd	1. 2.	

**C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, dan Disertasi)**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor /Tahun
1	2019	<u>Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Al-Ikhlas Kec. Bangkinang Kota</u>	Jurnal Obsesi	Volume 3, Nomor 1
2	2019	<u>Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini</u>	Jurnal Obsesi	Volume 3, Nomor 2
3	2020	<u>Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota</u>	Jurnal Obsesi	Volume 5, Nomor 2
4	2019	<u>Pelatihan Pembuatan Busy Book Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Padang Pariaman</u>	Jurnal Abdira	Volume 1, Nomor 1, April 2021

F. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				
3				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/ Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				
3				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari Pemerintah, Asosiasi, atau Institusi Lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Bangkinang, 27 Juli 2022

Yolanda Pahrul, M.Pd.