

PENDAMPINGAN PEMBUATAN ALAT PERMIANAN EDUKATIF (APE)  
BONEKA JARIUNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU PAUD  
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

*Fitriyah<sup>1</sup>, Siti Khomsiyati<sup>2</sup>*  
*Elly Purwant<sup>3</sup>, Rahmat Hidayat<sup>4</sup>*  
[Fitriyahel.maliki15@gmail.com](mailto:Fitriyahel.maliki15@gmail.com)  
STAI Darussalam Lampung

## Abstract

The creativity of teaching PAUD teachers is the ability of teachers who are always able to develop Educational Game Tools (APE) and are able to create an interesting and calm atmosphere and are able to modify lessons. This assistance aims to produce educational finger puppets to increase the creativity of PAUD teachers. Partner institutions consist of: PAUD Al-Ummi, TPA Baitul Ilmi and SD Islam Darurrohman. The methods used are: (1) Mapping Problems, (2) Activity Preparation (3) Activity Implementation and (4) Evaluation. This activity produces finger puppets as educational games for students in different forms. Furthermore, the results of this assistance will be used in learning in the classrooms of each school.

***Kata Kunci: Permainan Edukatif, Boneka Jari, Kreativitas Guru***

**A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, antara guru dan murid, dalam komunikasi perlu adanya pemahaman bagi anak, karena kemampuan seorang anak dalam

berfikir masih sangat terbatas, dalam mengetahui hal-hal yang bersifat abstrak. dalam hal ini perlu media pendukung sebagai komponen komunikasi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya suatu tujuan.

Untuk mencapai suatu tujuan diperlukan media yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan anak, di taman kanak-kanak pembelajaran berdasarkan dengan tema, dan metode pembelajaran diantaranya metode bercerita , dalam penerapan metode bercerita

guru perlu alat pendukung sebagai media pembelajaran sehingga cerita yang akan disampaikan lebih menarik, bercerita selalu berhubungan dengan tokoh yang akan dibawakan untuk itu perlu media yang dipakai sebagai gambaran tokoh yang akan diceritakan. Sehingga anak tahu seperti apa karakter tokoh yang akan diceritakan dalam cerita tersebut.

Dalam bercerita salah satu media yang bisa digunakan yaitu boneka jari. Boneka jari adalah boneka yang dapat dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka jari yang terbuat dari kain flanel yang dapat dimasukkan ke jari tangan yang memiliki karakter dan bentuk yang tertentu. Tujuan dari permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan

Alat permainan buatan atau alat permainan edukatif ialah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan sekitar tempat tinggal. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekitar kita, seperti berbagai macam barang bekas yang masih dapat didaur ulang atau diubah menjadi alat permainan yang memberikan nilai pendidikan didalamnya. Selain itu alat permainan tersebut tidak membahayakan untuk anak saat anak menggunakannya dan dapat merangsang daya imajinasi anak walau dengan barang-barang yang sudah tidak terpakai.

Keterampilan guru dalam membuat APE khususnya boneka jari menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar di PAUD. Tapi masih banyak guru PAUD yang belum bisa mengembangkan APE boneka jari sehingga proses belajar bercerita masih menggunakan metode lama, yaitu hanya bercerita tidak ada media nya sehingga kurang menarik minat siswa untuk menyimak cerita, terlebih untuk lembaga PAUD yang baru berdiri dan yang akan mendirikan lembaga PAUD. Kondisi tersebut yang mendasari rencana pengabdian masyarakat dikarenakan guru-guru PAUD ini masih membutuhkan pendampingan, salah satu yang mereka butuhkan untuk saat ini yaitu pendampingan pembuatan APE Boneka Jari untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD Kabupaten Lampung Timur.

## **B. Pembahasan**

### **1. Kajian Teori**

#### **i. Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang disediakan untuk menstimulus kegiatan anak dalam memahami sesuatu tanpa menyadarinya dengan menggunakan permainan teknolog, buatan ataupun tradisional. Penyediaan alat permainan edukatif dapat menggunakan alat atau bahan bahan yang ada dilingkungan anak biasaya dengan menggunakan kardus, pelepah pisang, daun pisang, tangkai papaya yang bisa ditemukan dengan mudah dan familiar oleh anak.<sup>1</sup> Mempunyai alat edukatif untuk menunjang kebutuhan perkembangan anak merupakan hal wajib bagi sekolah apapun bentuk lembaga yang menaunginya. Keguaan alat edukatif ini dapat membuat anak lebih ingin tahu dan membuat anak belajar dengan keadaan perasaan yang bahagia dan tanpa sadar mereka ikut mempelajari sesuatu. Dengan alat edukatif yang disediakan oleh sekolah anak akan melalui proses perkembangan mulai dari sosial, agama, motoric, kognitif, seni, dan bahasa dengan bahagia dan perasaan senang.<sup>2</sup>

#### **ii. Boneka Jari**

Boneka jari adalah media pembelajaran di PAUD yang dimainkan menggunakan jari tangan. Menurut Zaman Boneka jari adalah salah satu alat permainan edukatif (APE) yang diciptakan pertama kali oleh Peabody untuk membantu perkembangan sosial emosional pada anak.<sup>40</sup> Media tersebut dimainkan dengan menggunakan keterampilan jari-jari para pemainnya dan sekaligus melihat kemampuan berinteraksi dengan orang lain (sosial emosional anak).<sup>3</sup> Tujuan permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan.

Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka dipergunakan sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-kanak. Di Indonesia penggunaan boneka sebagai media pendidikan massa bukan merupakan<sup>3</sup> sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tongkat yang disebut “Wayang Golek”

<sup>1</sup> Ismatul Khasanah, Dkk. Pemanfaatan Lingkungan Dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Kader Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo Semarang. (Tahun 2016) h. 27

<sup>2</sup> Dwi Prasetyawati. “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader Paud Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape)” .( Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1 Tahun 2011). h.63

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 15.

dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah dibuat pula boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut dengan nama "Wayang Krucil". Di Jawa Tengah dan di Jawa Timur pula dikenal dengan boneka bayang-bayang yang disebut "Wayang Kulit". Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing. Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang.<sup>4</sup> Sebagai media pembelajaran, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Pengertian boneka jari adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang dengan memainkan satu tangan dimana bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya.

### iii. Kreativitas Guru

Clark Moustakis yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.<sup>5</sup> Menurut Chaplin yang dikutip oleh Yeni Euis Rachmawati mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode-metode baru.<sup>6</sup> Kreativitas menurut James J. Gallagher yang dikutip oleh Yeni Euis Rachmawati mengatakan bahwa Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.<sup>7</sup> Kreativitas mengandung beragam definisi di dalamnya. Lawrence dalam Suratno menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.<sup>8</sup> Menurut Rothemberg, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang yaru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang

<sup>4</sup> Zaman. Pengembangan alat permainan Edukatif di lembaga Pendidikan Anak usia. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 10

<sup>5</sup> Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 18

<sup>6</sup> Yeni Euis Rachmawati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 14

<sup>7</sup> Yeni Euis Rachmawati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 14

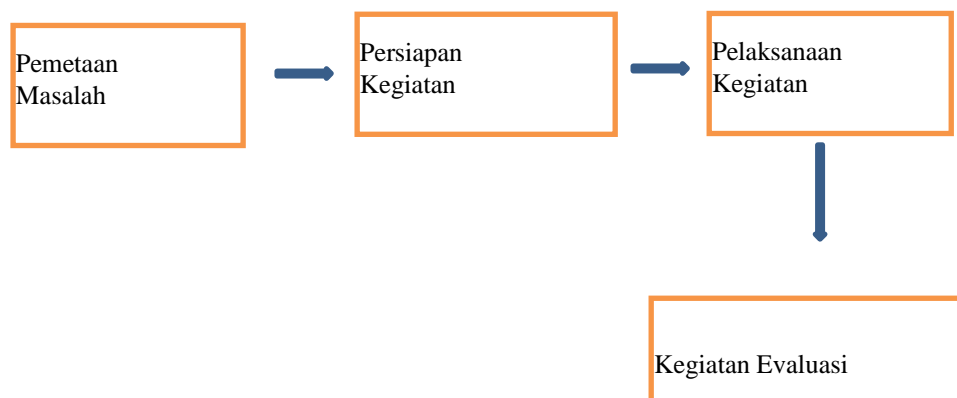
<sup>8</sup> Suratno, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, (Jakarta : Depdiknas, 2010), h. 24.

dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan merupakan hasil dari pikiran yang berdaya serta memecahkan masalah sesuai dengan tingkat berfikirnya.

## 2. Metode Pengabdian

Kegiatan ini berkolaborasi dengan 3 lembaga, yaitu PAUD Al-Ummi Desa Sumber Hadi, kecamatan Melinting, SD Islam Darurrohman Desa Bandar Agung dan TPA Baitul Ilmi Desa Sadar Sriwijaya. Pelatihan ini dilaksanakan di Kec. Bandar Sribhawono. Langkah-langkah kegiatan dalam program pengabdian masyarakat ini disajikan dalam gambar:



Metode penyampaian dalam kegiatan ini dilakukan melalui presentasi dan praktik langsung. Kegiatan pelatihan terdiri dari: (1) kegiatan pengenalan konsep APE boneka jari; (2) kegiatan pelatihan APE boneka jari dan (3) kegiatan pendampingan APE boneka jari (4) evaluasi

## 3. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan PKM ini ditujukan untuk para guru PAUD baru yang ingin mengetahui bagaimana cara membuat APE dengan harga ekonomis khususnya APE boneka jari. Berbagi ilmu pemahaman dan keterampilan tentang pengertian dan pembuatan APE khususnya boneka jari disampaikan oleh tim pendamping kepada seluruh guru PAUD yang mengikuti pelatihan tersebut. Selain memberikan materi tim pendamping juga mempraktekkan penggunaan boneka jari dalam sebuah cerita untuk

<sup>9</sup> Dianah Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 42

anak anak PAUD. Hasil kegiatan ini dapat dijabarkan satu per satu sebagai berikut:

- i. Peserta pelatihan mampu membuat APE boneka jari dengan berbagai karakter.

Pembuatan produk Berikut adalah dokumentasi pembuatan APE Boneka Jari



Gambar. 1 Pembuatan Pola Boneka



Gambar 2. Menggunting pola boneka



Gambar. 3 proses menjahit boneka



Gambar 4. Sesi tanya jawab

Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya kami menambahkan sedikit sentuhan sesuaikebutuhan, seperti: mata, hidung mulut dan aksesoris lainnya.

Gambar. 5 proses penambahan mata dan mulut.







Gambar 6. Foto bersama beserta produk boneka jari guru PAUD Kabupaten Lampung Timur.



Gambar 7. Foto bersama

ii. Peserta pelatihan mendapatkan materi tentang pemahaman tentang konsep APE Boneka Jari, sehingga guru-guru tersebut lebih bisa berkreaitivitas dalam pengembangan APE.

iii. Peserta pelatihan bisa mengembangkan APE.

#### 4. Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan oleh guru-guru PAUD kecamatan Bandar Sribhawono, kegiatan pengabdian ini tujuannya untuk membuat inovasi permainan edukatif melalui boneka jari sebagai alternatif bisnis usaha mahasiswa yang bisa dikembangkan dalam berbagai variasi yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan



perkembangan anak. Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dalam proses pembuatan boneka jari dibutuhkan kreativitas dan keuletan dari mahasiswa untuk membuat desain gambar, karena sebelum dibuat menjadi boneka jari mahasiswa merancang terlebih dahulu gambar yang akan dirancang dan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di sekolah Taman kanak-kanak. Bahan dasar dalam pembuatan boneka jari adalah menggunakan kain flanel, kenapa memilih kain flanel karena selain bahannya lembut, juga aman untuk anak, warna yang dipilih juga menggunakan berbagai macam warna sehingga fungsi dari boneka jari tidak hanya sebagai boneka yang bisa dimainkan, akan tetapi melalui boneka jari bisa mengenalkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan warna.

Selain dari aspek kognitif ada beberapa aspek yang bisa dikembangkan dengan menggunakan boneka jari, diantaranya untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik, seni, agama dan moral, dan sosial emosional. Bentuk dari boneka jari yang dibuat mewakili dari beberapa karakter berupa, binatang, buah-buahan, sayuran, anggota keluarga, bahkan ada yang karakter princes dan lain-lain, ukuran boneka jari juga tidak terlalu besar sesuai dengan ukuran jari, dengan rincian tinggi 7,5 cm dan lebar 2 cm. Cara memainkan yaitu dengan memasukkan boneka jari ke dalam jari jemari, pengguna sudah bisa memainkannya. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka, berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung pembelajaran dan mudah diikuti anak.

Melalui boneka anak akan tahu tokoh mana yang sedang bicara, apa isi pembicaraan dan bagaimana perilakunya. Boneka kadang menjadi sesuatu yang hidup dalam imajinasi anak (Buletin Al Ribaath, Universitas Muhammadiyah Pontianak Vol 15, No. 2, Desember 2018, Hal 15-23 p-ISSN: 1412 - 7156, e-ISSN: 2579- 9495 18 Musfiroh, 2005, dalam Mulyani : 21) melalui boneka jari anak akan tahu boneka mana yang bergerak, bicara.

Dalam kegiatan ini pihak dosen memberikan pelatihan mengenai pembuatan boneka jari, dari kain flanel. Subyek yang melakukan adalah guru-guru TK Baiutul Ilmi berjumlah 4 orang, TK al-Qur'an berjumlah 1 orang, TPA Baitul Ilmi berjumlah 3 orang, TK al-Ummi berjumlah 3 orang dan SD Al-Qur'an Wonoasri berjumlah 2 orang. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjarak kurang lebih 20 km dari kampus STAI Darussalam Lampung dengan waktu tempuh sekitar 30 menit.

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.

Oleh sebab itu, kami dari dosen STAI Darussalam Lampung ingin mengajak para guru TK untuk membuat produk yang bernilai yaitu alat permainan edukatif yang berbentuk boneka jari. Kegiatan pertama adalah memberikan penyuluhan tentang konsep APE Boneka jari dalam pembelajaran. Yang mana diisi oleh narasumber ibu Elly Purwanti, M.Pd. kegiatan kedua, pelatih memberikan penyuluhan pada para guru TK tentang bagaimana boneka jari di gunakan sebagai media pembelajaran. Yang mana di isi oleh narasumber Ibu Fitriyah, M.Pd. Dalam hal ini beliau menerangkan beragam boneka jarit, seperti boneka jari yang terbuat dari bahan plastik, kertas dan juga boneka tangan yang terbuat dari kain flanel. Boneka jari juga sangat efektif di gunakan untuk story telling atau bercerita bagi siswa- siswi

TK. Kegiatan ketiga yakni melakukan pelatihan pembuatan APE berupa boneka jari yang menggunakan bahan dasar dari kain flanel. Dalam pelaksanaannya, membutuhkan waktu sekitar 4 jam dari mulai pembuatan pola, menggunting, memberi lem sampai proses akhir. Hasil dari pembuatan para peserta yaitu boneka jari sangat beragam. Karena beberapa guru TK memilih untuk membuat boneka jari dengan karakter lelaki muslim dan ada juga perempuan muslimah, ada yang membuat karakter alat transportasi, karakter tumbuhan dan karakter hewan.

Setelah hasil jadi, para guru mempraktekkan mengajar secara bergantian dengan tema bercerita tentang fabel dengan menggunakan boneka jari hasil karya mereka sendiri. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut karena dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat permainan edukatif. Selain itu pembuatan APE boneka jari juga dapat mengembangkan Kreativitas guru sehingga mampu meningkatkan kualitas dan keterampilan guru yang berarti meningkatkan pula kualitas pembelajaran. Pembuatan Boneka jari sebagai alat permainan edukatif Pelaksanaan pengabdian ini telah mampu meningkatkan kreativitas dari 13 guru TK yang berada di

kabupaten Lampung Timur dalam membuat APE boneka jari.

Produksi ini bahkan dapat dikembangkan menjadi produk yang bernilai ekonomis apabila dikelola secara baik. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar dan menghasilkan produk yang baik. Dampak positif dari kegiatan ini sangat terlihat dari meningkatnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan seperti ini layak untuk ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya sehingga tujuan pembelajaran pada anak usia dini dapat tercapai.

### **C. Kesimpulan**

Kegiatan pendampingan pembuatan alat permainan edukatif boneka jari untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD berjalan dengan baik, tertib, aman dan lancar. Kegiatan ini menghasilkan sebuah produk berupa boneka jari dengan berbagai karakter. Melalui kegiatan ini diharapkan guru PAUD akan memiliki keterampilan dan kreativitas dalam mengembangkan alat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan sekolah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anitah, S (2009). Media Pembelajaran. Sukarta, Mata Padi Presindo Cucu Eliyawati, Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini : Depdiknas, Jakarta 2005
- Dhieni, Nurbiana, dkk 2011. Metode Pengembangan bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka
- Gunarti, Winda, dkk. 2010 Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mulyani, Sri, Agustin. 2013. Penggunaan Boneka Jari Sebagai Media Simulasi Kreatif Di Sekolah Dasar, jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1 Nomor 2, Sujiono, Yuliani, Nurani. 2011. Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini. PT INDEKS: Jakarta
- Zaman, Badru, dkk. 2008. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Universitas terbuka
- Budiningsih, C.A. (2003). Desain pesan pembelajaran. Yogyakarta: UNY.
- Daryanto. (2011). Media pembelajaran. Bandung. Satu Nusa.
- Degeng, S.N. (2013). Ilmu pembelajaran. Bandung: Aras Media.
- Dhieni, N. (2005). Metode pengembangan bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2007). Modul pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif anak usia 3-6 tahun. Jakarta: Departemen Pendidikan

Nasional.

Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Ditjen PDM, Depdiknas.

Effendy, O.U. (2003). Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi. Bandung: CA Publisher.

Ernawati (2015). Mengembangkan kemampuan berbicara melalui media boneka jari pada anak kelompok A TK PKK Salamrejo Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar. Skripsi. Kediri: UNP

Izzaty, R.E., Suardiman, S.P., Purwandari, Y.A., dkk. (2013). Perkembangan peserta didik. Yogyakarta: UNY Press.

Lie, P. (1997). Mengajar sekolah minggu yang kreatif. Yogyakarta: Yayasan ANDI.

Majid, A. (2008). Perencanaan pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Novianti, R. dkk. t.t. Manfaat boneka jari untuk balita. Diambil pada tanggal 16 Februari 2018, pukul 21.00 WIB dari <http://www.katalogibu.com/mainan-balita/yuk-kenali-manfaat-bonekajari-untuk-anak-beriku.html>.

Rolina, N & Muhyidin. (2014). Ensiklopedia pendidikan anak usia dini metode & media pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani. Santyasa, I. W. (2007). Landasan konseptual media pembelajaran. Makalah: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sidharto, S. (2013). Pendidikan sepanjang hayat. Yogyakarta: UNY Press.

Siswoyo, D. Arti pendidikan dan tantangan batas pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

Sudjana, N & Rifai, A. (2013). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Suhartin, R.I. (1982). Mengatasi kesulitankesulitan dalam pendidikan anak. Jakarta: BPK Gunung Mulia. Tim Puslitjaknov. (2008). Metode penelitian pengembangan. Jakarta: Pusat Penelitian.

Yusuf, P.M. (2010). Komunikasi instrusional, teori, dan praktek. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaman, B. dkk. (2010). Media dan sumber belajar TK. Jakarta: Universitas Terbuka. Biodata Penulis Ratna Anindita. Lahir di Sleman, 29 Juli 1996. Tinggal di Yogyakarta, tepatnya di dusun Minggir 2, Sendangagung, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Pernah menempuh pendidikan formal di SD

Daratan, Minggir, Sleman kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Godean dan lulus tahun 2011, kemudian pada tahun yang sama melanjutkan ke SMA Negeri 1 Sleman hingga lulus pada tahun 2014 sebelum akhirnya menempuh pendidikan Sarjana di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta



© 2019 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).