



PELATIHAN PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ORANG TUA GUNA Mendukung GERAKAN *STAY AT HOME* ANAK DEMI Pencegahan COVID-19

Afifah Nur Hidayah^{1)*}, Sri Yuliani Mustar¹⁾, Muammal Gadafi¹⁾, Asrun Safiuddin²⁾

¹Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Andounohu, Kota Kendari, Indonesia.

²Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi Tridharma Andounohu, Kota Kendari, Indonesia.

Diterima: 03 Maret 2021

Direvisi: 07 April 2021

Disetujui: 01 Mei 2021

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk mengedukasi orang tua pada posyandu anawai dan posyandu wua-wua melalui pelatihan pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah: (1) tim pengabdian masyarakat merancang desain alat permainan edukatif yang akan dibuat; (2) tim pengabdian masyarakat memberikan edukasi tentang stimulasi tumbuh kembang anak dan pelatihan tentang cara pembuatan alat permainan edukatif dengan bahan sederhana; (3) orang tua anak usia dini bersama kader posyandu pada kedua mitra melakukan pembuatan alat permainan edukatif dari bahan sederhana didampingi tim pengabdian masyarakat. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa: (1) peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan membuat alat permainan edukatif dari bahan sederhana, (2) peserta pelatihan telah memiliki hasil alat permainan edukatif dari bahan sederhana untuk menstimulasi tumbuh kembang anak, (3) peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif dari bahan sederhana untuk menunjang stimulasi tumbuh kembang anak.

Kata Kunci: alat permainan edukatif; orang tua anak usia dini; posyandu.

TRAINING TO USE EDUCATIONAL GAME TOOLS FOR PARENTS TO ENCOURAGE THE STAY AT HOME MOVEMENT OF CHILDREN TO PREVENT COVID-19

ABSTRACT

The purpose of this devotional activity is to educate parents in posyandu anawai and posyandu wua-wua through training on the utilization of educational game tools (APE) from simple materials. The methods used in the implementation of this activity are: (1) community service team designed the design of educational game tools to be made, (2) community service team provides education on the stimulation of child development and training on how to make educational game tools with simple materials, (3) Early childhood parents together with posyandu cadres in both partners make educational game tools from simple materials accompanied by community service teams. The results of this activity show that: (1) the trainees have knowledge of making educational game tools from simple materials, (2) the trainees have had the results of educational game tools from simple materials to stimulate the growth of children, (3) the trainees have had the knowledge and skills in making and developing educational game tools from simple materials to support the stimulation of children's development.

Keywords: educational game tools; early childhood parents; posyandu.

* Korespondensi Penulis. E-mail: afifah.n.hidayah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* membuat tatanan sosial masyarakat berubah. Kebijakan pemerintah untuk melakukan upaya pemutusan mata rantai penyebaran penyakit ini membuat berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan, terdampak. Tidak terkecuali bidang pendidikan anak usia dini. Hal ini disebabkan karena anak adalah salah satu dari kelompok yang rentan terhadap *Covid-19* ini, disamping lansia, orang dengan riwayat penyakit tertentu, tenaga medis di rumah sakit. Maka kebijakan pemerintah untuk menerapkan kebijakan sekolah dari rumah, dan himbauan agar tetap di rumah, pada umumnya disambut baik oleh pihak orang tua siswa. Bagi orang tua keselamatan dan kesehatan anak adalah yang utama.

Perubahan kebiasaan ternyata membawa ketidaknyamanan pada prosesnya. Banyak orang tua yang mengeluh karena tidak biasa dan tidak mampu mendidik anak sendiri di rumah. Penyebabnya juga beragam, mulai dari kurangnya fasilitas, anak yang tidak mau menurut, waktu yang bertabrakan dengan kesibukan rumah tangga dan banyak lainnya. Begitupun dengan orang tua anak usia dini yang menjalani fase belajar dari rumah. Orang tua mempunyai tantangan tersendiri. Karena pada pendidikan anak usia dini, proses pendidikan sangat bergantung pada guru atau pendidik untuk menjalankan semua program pembelajaran. Disebabkan oleh kesibukan dan kurangnya pengetahuan tentang pendidikan pada anak usia dini, banyak dari orang tua yang anak usia dini memilih cara mudah untuk membuat anak anteng seharian, yaitu dengan memberikan mereka menonton televisi, laptop, dan akses pada telepon genggam yang dimilikinya. Orang tua di satu sisi menganggap gadget sebagai pengasuh kedua, karena dapat membuat anak tenang sementara orang tua mengerjakan pekerjaannya (Fadzil, Abdullah, & Salleh, 2016).

Kebanyakan orang tua, walaupun mengetahui bahwa penggunaan gadget oleh anak lebih banyak berdampak negatif pada tumbuh kembangnya, pada akhirnya membiarkan anak bermain dengan gadget di luar pemakaian yang disarankan untuk anak. (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019) mengatakan bahwa permainan dengan gadget memiliki beberapa efek negatif seperti menurunkan rentang konsentrasi anak, mengubah perilaku

sosial anak dengan lingkungan sekitar, menurunkan empati anak, menunjukkan perilaku anti sosial, menunjukkan perilaku yang mengganggu, dan menjadi penyendiri. Hal ini disebabkan oleh salah satunya adalah kurangnya dukungan kepada orang tua untuk lebih banyak mendampingi anak bermain sesuai kebutuhan tumbuh kembangnya. Mainan yang merupakan sarana anak untuk bermain sering kali dikalahkan oleh pemenuhan kebutuhan pokok rumah tangga yang lain. Ditambah lagi mainan dengan kualitas yang baik, biasanya berharga cukup mahal, apalagi bagi masyarakat kelas bawah yang sedang terdampak ekonomi keluarga karena adanya pandemi covid-19 ini.

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun (Salim, et. al., 2020). Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Posyandu merupakan salah satu bentuk Upaya Kesehatan Berbasis Masyarakat (UKBM) yang dikelola dan diselenggarakan dari, oleh, untuk dan bersama masyarakat dalam penyelenggaraan pembangunan kesehatan guna memberdayakan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar/sosial dasar untuk mempercepat penurunan Angka Kematian Ibu dan Angka Kematian Bayi (Wijhati, Suharni, & Susilawati, 2018). Sedangkan Posyandu yang terintegrasi adalah kegiatan pelayanan sosial dasar keluarga dalam aspek pemantauan tumbuh kembang anak.

Dalam pelaksanaannya dilakukan secara koordinatif dan integratif serta saling memperkuat antar program dan kegiatan untuk kelangsungan pelayanan di Posyandu sesuai dengan situasi/kebutuhan lokal yang dalam kegiatannya tetap memperhatikan aspek pemberdayaan masyarakat.

Posyandu dapat menjadi sarana untuk memberikan dukungan kepada para orang tua dalam mendampingi anak usia dini dalam bermain dan belajar di rumah. Keberadaannya di tengah masyarakat dapat menjadi penghubung antara dunia akademik PAUD dan kehidupan nyata anak usia dini di Indonesia. Namun di Posyandu Wua-wua dan Posyandu Anawai belum terdapat layanan yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini. Sehingga orang tua anak usia dini belum mendapatkan layanan yang menyangkut upaya mendampingi tumbuh kembang anak melalui bermain dan belajar bersama orang tua di rumah.

Fenomena yang terjadi, para orang tua khususnya di Posyandu Wua-wua dan Posyandu Anawai menunjukkan belum pernah ada layanan mengenai pendampingan belajar dan bermain di rumah untuk orang tua anak usia dini, tidak adanya kader posyandu yang memiliki kualifikasi di bidang PAUD untuk melakukan penyuluhan di bidang PAUD, tidak tersedianya alat permainan edukatif (APE) yang digunakan untuk mengedukasi orang tua anak usia dini, dan Mitra juga belum pernah memberikan kegiatan pelatihan pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana untuk orang tua yang dapat menunjang stimulasi tumbuh kembang anak usia dini dimasa pandemi *covid-19* sekarang ini.

Direktorat PAUD (Depdiknas, 2003) mendefinisikan APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dengan demikian, permainan yang sederhana sekalipun, ketika dirancang dengan baik dan memenuhi nilai edukatif untuk meningkatkan tumbuh kembang anak, adalah termasuk alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. (Suyadi, 2009) mendefinisikan alat permainan edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat permainan edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat

permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Senada dengan pendapat tersebut, (Rahmawati, 2014) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa.

Menurut Suryadi dalam (Syamsuardi, 2012) bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut: (1) melatih kemampuan motorik, stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya, (2) melatih konsentrasi, mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan, dan (3) mengembangkan konsep sebab akibat.

Berdasarkan deskripsi uraian di atas, upaya untuk membantu orang tua di kedua posyandu mitra dalam memanfaatkan alat permainan edukatif dalam menunjang kegiatan main dan belajar anak di rumah serta menstimulasi tumbuh kembang anak di masa pandemi covid-19, maka sangat perlu dilakukan suatu kegiatan pengabdian masyarakat berupa program kemitraan masyarakat dengan tujuan untuk mengedukasi orang tua pada posyandu anawai dan posyandu wua-wua dalam mendukung gerakan stay at home anak selama masa pandemic covid-19 melalui pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana.

METODE

Obyek kegiatan pengabdian ini adalah orang tua pada Posyandu Wua-wua dan Posyandu Anawai sebanyak 50 orang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 4 hari. Kegiatan pelatihan di Posyandu Wua-wua dilaksanakan pada tanggal 12-13 oktober 2020, sedangkan kegiatan pelatihan di Posyandu Anawai dilaksanakan pada tanggal 15-16 oktober 2020. Tahapan pelatihan yang dilakukan sebagai berikut: (1) tim pengabdian masyarakat berkolaborasi dengan kader posyandu untuk mendiskusikan yang menjadi objek kegiatan pelatihan; (2) tim pengabdian masyarakat mengadakan sosialisasi tentang alat permainan edukatif (APE) pada orang tua yang telah ditetapkan sebagai peserta pelatihan; (3)

para peserta pelatihan membuat alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana didampingi oleh tim pengabdian masyarakat; (4) alat permainan edukatif (APE) yang telah dibuat akan digunakan di rumah untuk menstimulasi tumbuh kembang anak.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini sebagai berikut: (1) tim pengabdian masyarakat merancang desain Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan dibuat (2) tim pengabdian masyarakat memberikan edukasi tentang stimulasi tumbuh kembang anak dan pelatihan tentang cara pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan bahan sederhana (3) Orang tua anak usia dini bersama kader posyandu pada kedua mitra melakukan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana didampingi tim pengabdian masyarakat.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (a) adanya pengetahuan orang tua posyandu mitra tentang konsep alat permainan edukatif (APE), (b) adanya hasil alat permainan edukatif (APE) yang dibuat oleh orang tua pada posyandu mitra dengan media sederhana, dan (c) adanya pengetahuan dan kemampuan dalam mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dengan bahan sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 50 orang tua yang berasal dari Posyandu Wua-wua dan Posyandu Anawai. Kegiatan pelatihan di Posyandu Wua-wua dilaksanakan pada tanggal 12-13 oktober 2020, sedangkan kegiatan pelatihan di Posyandu Anawai dilaksanakan pada tanggal 15-16 oktober 2020. Para orang tua yang hadir pada saat kegiatan posyandu diarahkan untuk mengikuti pelatihan oleh kader posyandu mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat menunjang tumbuh kembang anak selama di rumah.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian di Posyandu wua-wua pada tanggal 12-13 oktober 2020 diikuti oleh 20 orang tua, terlebih dahulu orang tua diberikan pengantar materi tentang alat Permainan Edukatif (APE). Selanjutnya, para orang tua dibimbing untuk membuat alat permainan edukatif dari bahan sederhana tahap demi tahap.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pada Posyandu Wua-wua

Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, maka selanjutnya orang tua didampingi oleh tim pengabdian untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana seperti terigu, minyak goreng, garam, pewarna makanan yang nantinya akan menghasilkan alat permainan edukatif (APE) berupa plastisin. Pada kegiatan ini diharapkan peserta dapat membuat alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana.



Gambar 2. Pembuatan Alat Permainan Edukatif Plastisin oleh Peserta Posyandu Wua-Wua

Para orang tua yang mengikuti kegiatan pengabdian diberi tugas untuk membuat alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana seperti plastisin yang dapat digunakan sebagai media main dan pembelajaran untuk anak selama di rumah. Berikut contoh plastisin sebagai alat permainan edukatif yang telah dibuat oleh orang tua.



Gambar 3. Hasil Alat Permainan Edukatif (APE) Plastisin Buatan Peserta Posyandu Wua-Wua

Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan pengabdian di Posyandu Anawai pada tanggal 15-16 oktober 2020 diikuti oleh 30 orang tua, terlebih dahulu orang tua diberikan pengantar materi tentang alat Permainan Edukatif (APE). Selanjutnya, para orang tua dibimbing untuk membuat alat permainan edukatif dari bahan sederhana tahap demi tahap.



Gambar 4. Penyampaian Materi Pada Posyandu Anawai

Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, maka selanjutnya guru didampingi oleh tim pengabdian untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana seperti terigu, minyak goreng, garam, pewarna makanan yang nantinya akan menghasilkan alat permainan edukatif (APE) Plastisin. Pada kegiatan ini diharapkan peserta dapat membuat alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana.



Gambar 5. Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Plastisin Oleh Peserta Posyandu Anawai

Selanjutnya Para orang tua pada posyandu anawai yang mengikuti kegiatan pengabdian diberi tugas untuk membuat alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana seperti plastisin yang dapat digunakan sebagai media main dan pembelajaran untuk anak selama di rumah. Berikut contoh plastisin sebagai alat permainan edukatif yang telah dibuat oleh orang tua yang sedang dimainkan oleh anak-anak yang datang ke posyandu.



Gambar 6. Hasil Alat Permainan Edukatif (APE) Plastisin buatan peserta Posyandu Anawai

Tahapan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan mulai tahap pendampingan sampai project pembuatan alat permainan edukatif plastisin yang dihasilkan orang tua. Hasil evaluasi program ini tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 5.1. Hasil Evaluasi Orang Tua terhadap Program Kemitraan Masyarakat

No	Aspek	Persentase
1	Pemahaman orang tua terhadap konsep Alat Permainan Edukatif (APE)	85%

No	Aspek	Persentase
2	Penguasaan orang tua terhadap penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan sederhana dalam menunjang tumbuh kembang anak	87%
3	Hasil pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat dimainkan Anak Usia Dini sesuai tujuan pembuatan	90%
4	Penguasaan orang tua untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak bermain dan belajar dirumah	88%
5	Partisipasi orang tua selama pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan alat permainan edukatif dari bahan sederhana	93%
6	Respon peserta terhadap pelatihan pembuatan alat permainan edukatif (APE) melalui media bahan sederhana	94%

Hasil evaluasi orang tua pada kedua posyandu mitra untuk penguasaan konsep dan tingkat kemampuan dalam membuat alat permainan edukatif (APE) plastisin dari bahan sederhana menunjukkan hasil yang sangat positif. Selain itu, orang tua juga memberikan respon yang baik terhadap kegiatan pengabdian ini, sebab telah memberikan tambahan pengetahuan yang dapat digunakan dalam mendukung stimulasi tumbuh kembang anak di rumah selama masa pandemic covid-19 ini, serta harapan agar kegiatan pengabdian seperti ini terus dikembangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sain, Ismanto, & Babakal, 2013) menunjukkan bahwa ($p=0,000 < \alpha=0,05$) artinya ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada orang tua dan pemimbing lebih memperhatikan masa perkembangan anak pra sekolah khususnya kemampuan berbicara dan berbahasa serta sosialisasi dan kemandirian. Ketepatan penggunaan APE ini senantiasa menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana

penggunaannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan setiap anak sehingga dapat berkembang secara maksimal (Syamsuardi, 2012). Selanjutnya (Indriati & Warsini, 2016) menemukan ada pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan anak di PAUD Cinta Bunda Desa Baran Kabupaten Sukoharjo. Hal ini terlihat dari hasil uji paired T-tes diperoleh $p=0,000 < \alpha=0,05$.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan ini, disimpulkan bahwa: (1) Para peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan membuat Alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana. (2) Para peserta pelatihan telah memiliki hasil Alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. Dan (3) Para peserta pelatihan telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan Alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana untuk menunjang stimulasi tumbuh kembang anak.

Saran yang dapat diberikan terkait hasil dari kegiatan ini yaitu: (1) para peserta diharapkan untuk membuat dan mengembangkan Alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana sesuai dengan tema pembelajaran anak agar anak lebih betah dirumah dimasa pandemic covid-19, (2) pembuatan alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana dapat dijadikan sebagai referensi sekaligus media main dan pembelajaran untuk menunjang stimulasi tumbuh kembang anak di rumah maupun di kelas, (3) posyandu lainnya yang tidak terlibat dalam kegiatan pelatihan ini dapat menggunakan alat permainan edukatif (APE) dari bahan sederhana sebagai media main dan pembelajaran yang dapat menunjang stimulasi tumbuh kembang anak di rumah selama masa pandemi covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., & Salleh, M. A. M. (2016). The level of tolerance sanctioning children using gadgets by parents lead to nomophobia: early age

- gadgets exposure. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(2), 615-622.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games For Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162-169.
- Indriati, R., & Warsini. (2016). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di PAUD Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo. *Indonesian Journal On Medical Science (IJMS)*, 3(1), 115-121.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382-392.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Sain, S. N. H., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2013). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah Di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro. *e-NERS*, 1(1), 16-20.
- Salim, S., Abubakar, S. R., Hindaryatiningsih, N., Darnawati, D., Irawaty, I., & Saputra, H. N. (2020). Pelatihan Pengembangan Kreativitas Guru PAUD Melalui Kerajinan Tangan Dengan Teknik Decoupage. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 1(2), 34-41.
- Soetjiningsih. (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. Cetakan II. Jakarta : EGC.
- Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA).
- Syamsuardi, S. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Publikasi Pendidikan*, 2(1), 59-67.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Wijhati, E. R., Suharni, S., & Susilawati, B. (2018). Pelatihan Deteksi Tumbuh Kembang Anak Pada Kader Posyandu Ponowaren Gamping Sleman. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 343-347.