JURNAL PENDIDIKAN WIDYASWARA INDONESIA
E-ISSN 3109-7618
Volume 2 ; Nomor 2 ; Mei 2026 ; Hal 593-600
Website : https://journal.widyaswara.ac.id/index.php/jpwi

Analisis Deskriptif Penggunaan APE Piramida Pintar di TK Raudatul Jannah Karang Putih Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan

Novia Dwi Lestari[1*], Zulmi Aryani[2], Peki Fitra Sandi[3]

[*1,3]*Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Widyaswara Indonesia, Indonesia*
[2]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*

[1*]noviadwilestari2003@gmail.com, [2]aryanizulmi@gmail.com, [3]Firasandi@gmail.com

Corresponding Author
Nama Penulis : Novia Dwi Lestari
E-mail : noviadwilestari2003@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Piramida Pintar dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini di TK Raudatul Jannah Karang Putih Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui: (1) langkah perencanaan penggunaan APE Piramida Pintar, (2) proses implementasi penggunaan APE Piramida Pintar, dan (3) faktor pendukung serta penghambat penggunaannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sumber data primer terdiri atas satu orang kepala sekolah dan dua orang guru, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumen dan catatan yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji dengan teknik triangulasi, sementara analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan penggunaan APE Piramida Pintar di TK Raudatul Jannah telah terlaksana dengan baik melalui tahap penyusunan media, perumusan tujuan, dan kesesuaian dengan kurikulum, (2) implementasi APE Piramida Pintar berjalan efektif dalam kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak, dan (3) faktor pendukung berasal dari kreativitas guru dalam merancang serta mengembangkan media, sedangkan faktor penghambat adalah peserta didik yang masih berebut dan kurang sabar menunggu giliran.

Kata kunci: Aspek Perkembangan, Anak Usia Dini, APE Piramida Pintar

Abstract

This study is motivated by the use of the Educational Play Tool (Alat Permainan Edukatif/APE) "Smart Pyramid" in stimulating the developmental aspects of early childhood at TK Raudatul Jannah Karang Putih, Sangir District, Solok Selatan Regency. The study aims to explore: (1) the planning steps for using the Smart Pyramid APE, (2) the process of implementing the Smart Pyramid APE, and (3) the supporting and inhibiting factors in its application. This research employed a qualitative method with a phenomenological approach. Primary data were obtained from one principal and two teachers, while secondary data included documents and relevant records. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data validity was ensured through triangulation, and data were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The findings reveal that: (1) the planning of the Smart Pyramid APE was well-executed, including media preparation, learning objectives, and alignment with the curriculum, (2) the implementation of the Smart Pyramid APE was effectively carried out in the teaching and learning process, contributing to various aspects of children's development, and (3) supporting factors include teachers' creativity and skills in designing and applying the Smart Pyramid APE, while inhibiting factors are children's tendency to compete and their lack of patience in waiting for turns to use the media.

Keywords: *Developmental Aspects, Early Childhood, Smart Pyramid APE*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia secara utuh. Proses ini berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak anak berada dalam kandungan hingga akhir hayat, sehingga pendidikan tidak hanya dipahami sebagai aktivitas formal di sekolah, melainkan juga melibatkan seluruh aspek kehidupan manusia (Jelulu, 2022: 1). Dalam keseluruhan proses pendidikan, masa kanak-kanak, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menempati posisi yang sangat strategis. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, motorik, kognitif, sosial emosional, maupun bahasa. Oleh karena itu, PAUD dianggap sebagai fondasi utama yang akan menentukan kualitas pendidikan pada jenjang berikutnya.

Hal tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14, yang menjelaskan bahwa PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, PAUD tidak hanya berfungsi sebagai wahana bermain semata, tetapi juga sarana pembentukan karakter, penanaman nilai, serta pengembangan potensi anak sejak dini.

Menurut Aripin (2022) dalam Rosidah (2023: 1), anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, masa yang sering disebut sebagai golden age atau masa keemasan. Masa ini hanya berlangsung sekali seumur hidup, sehingga tidak dapat diulang. Pada fase tersebut, anak memiliki kapasitas belajar yang luar biasa, di mana otak berkembang hingga 80% dari kapasitas dewasa, sehingga stimulasi yang tepat akan berpengaruh besar terhadap perkembangan anak di masa depan. Namun, anak usia dini belum memiliki kemampuan penuh untuk mengembangkan potensinya secara mandiri. Di sinilah peran orang tua, guru, dan masyarakat menjadi krusial untuk memberikan rangsangan yang tepat dan berkesinambungan.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak orang tua menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab pengembangan anak kepada sekolah. Hal ini menuntut guru untuk memiliki kompetensi yang memadai dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, inovatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga fasilitator, motivator, dan inspirator dalam kegiatan belajar anak usia dini (Veronika, 2018: 2). Untuk itu, guru perlu memahami karakteristik perkembangan anak, kemampuan berkomunikasi yang efektif, serta keterampilan dalam memilih dan menggunakan media belajar yang relevan.

Salah satu pendekatan yang efektif untuk anak usia dini adalah melalui pembelajaran berbasis bermain. Bermain merupakan kebutuhan dasar anak, di mana melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal secara alami tanpa merasa terbebani. Konsep belajar sambil bermain menjadi salah satu prinsip utama PAUD, karena kegiatan tersebut mampu meningkatkan konsentrasi, imajinasi, kreativitas, serta keterampilan sosial anak. Dalam konteks ini, penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi salah satu strategi yang banyak digunakan guru untuk mendukung pembelajaran.

APE adalah alat yang dirancang untuk digunakan anak dalam bermain sambil belajar. Firdaus dan Ghonim (2023: 108) menyebutkan bahwa APE merupakan sarana belajar yang menyenangkan, sekaligus membantu anak mengembangkan potensi dirinya. Melalui APE, anak terdorong untuk bereksplorasi, mencoba, menemukan, serta memecahkan masalah sederhana. Aktivitas tersebut bukan hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, tetapi juga membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan, baik kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, maupun seni.

Namun, pemanfaatan APE di lembaga PAUD masih menghadapi sejumlah kendala, antara lain keterbatasan fasilitas, kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi media pembelajaran, serta minimnya keterlibatan anak dalam proses penggunaan media tersebut. Dalam situasi ini, guru dituntut mampu berinovasi dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh di lingkungan

sekitar. Salah satu inovasi yang muncul adalah APE Piramida Pintar, yang dikembangkan oleh guru TK Raudatul Jannah Karang Putih Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan.

APE Piramida Pintar dibuat dari bahan bekas dan sederhana, seperti kardus, kertas origami, karton jerami, tali kur, serta tutup botol. Inovasi ini tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga murah dan mudah diaplikasikan. Piramida Pintar memiliki beberapa sisi dengan beragam jenis permainan, antara lain permainan berhitung jumlah bilangan 1–8, permainan meronce buah semangka, permainan mencari bayangan buah, permainan puzzle buah, permainan mengurutkan bentuk geometri, dan permainan mengenal macam-macam buah. Keanekaragaman aktivitas dalam APE ini membuat anak lebih tertarik dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Penggunaan APE Piramida Pintar oleh guru TK Raudatul Jannah terbukti bermanfaat dalam memudahkan anak mengenal konsep-konsep dasar, seperti berhitung, mengenal bentuk, dan mengenal buah. Lebih jauh lagi, APE ini mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, agama, serta seni. Dengan demikian, APE Piramida Pintar tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang terintegrasi.

Penelitian terdahulu mendukung pentingnya penggunaan APE dalam pembelajaran anak usia dini. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Astuti dkk. (2024: 83) dengan judul "Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" menyatakan bahwa APE memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, agama, fisik motorik, bahasa, sosial emosial, maupun seni. Namun demikian, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada efektivitas APE secara umum, sementara kajian mengenai inovasi guru dalam memodifikasi APE dengan memanfaatkan bahan lokal masih sangat terbatas.

Kesenjangan penelitian ini menunjukkan perlunya kajian yang lebih mendalam tentang bagaimana guru merancang, mengimplementasikan, serta mengevaluasi penggunaan APE hasil inovasi mereka sendiri. Dalam konteks inilah, penelitian tentang APE Piramida Pintar menjadi relevan, karena dapat memberikan gambaran mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi media tersebut dalam pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk, sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan langkah perencanaan penggunaan APE Piramida Pintar di TK Raudatul Jannah Karang Putih Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan. 2) Menggambarkan proses implementasi penggunaan APE Piramida Pintar dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. 3) Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasi APE Piramida Pintar dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.) Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam mengembangkan kreativitas pembelajaran, serta kontribusi teoritis dalam memperkaya kajian mengenai inovasi media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Menurut Abdussamad (2021: 94), fenomenologi kualitatif berusaha menjelaskan atau mengungkap makna konsep maupun fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran individu. Dengan pendekatan ini, peneliti berupaya memahami secara mendalam pengalaman guru dalam merencanakan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Piramida Pintar di TK Raudatul Jannah Karang Putih. Penelitian dilaksanakan pada kondisi alamiah tanpa adanya manipulasi, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang otentik sesuai konteks sebenarnya.

Penelitian dilaksanakan di TK Raudatul Jannah Karang Putih, Kecamatan Sangir, Kabupaten Solok Selatan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive karena lembaga ini menjadi salah satu TK yang mengembangkan inovasi APE Piramida Pintar sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama (Sugiyono, 2020: 222). Untuk mendukung pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, serta lembar dokumentasi. Sumber data penelitian terdiri dari Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui wawancara dengan kepala sekolah dan dua orang guru kelas B-1 dan B-2.

Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui dokumen, catatan, maupun arsip sekolah yang mendukung proses penelitian (Fiantika dan Jumiyati, 2022: 21).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: Observasi, yakni pengamatan langsung pada kegiatan pembelajaran untuk melihat proses implementasi APE Piramida Pintar. Wawancara Terstruktur, dengan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan pokok guna menggali informasi mendalam tentang perencanaan, implementasi, serta faktor pendukung dan penghambat. Dokumentasi, berupa pengumpulan catatan, foto kegiatan, dan arsip sekolah untuk memperkuat data observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan sejak awal penelitian hingga akhir dengan model interaktif Miles & Huberman (Sugiyono, 2020: 276), yang meliputi: Reduksi Data, yaitu memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian Data (Data Display), berupa uraian naratif untuk mendeskripsikan fenomena penggunaan APE Piramida Pintar. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi, yakni merumuskan temuan penelitian berdasarkan data yang sudah dianalisis.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi (Sugiyono, 2020: 241), meliputi: Triangulasi Sumber, dengan membandingkan informasi dari kepala sekolah dan dua orang guru. Triangulasi Teknik, dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi Waktu, dengan melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi.

Dengan metode tersebut, penelitian ini diharapkan menghasilkan gambaran mendalam mengenai perencanaan, implementasi, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan APE Piramida Pintar dalam pembelajaran anak usia dini di TK Raudatul Jannah Karang Putih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hakikat Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media penting dalam pembelajaran anak usia dini karena berfungsi sebagai sarana belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik. Menurut Sujiono (2019: 52), APE tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berperan dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, mulai dari nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, hingga seni. Melalui kegiatan bermain yang terstruktur, anak belajar mengenal konsep-konsep dasar kehidupan, keterampilan sosial, serta pengendalian emosi secara alami.

Pada konteks penelitian ini, APE Piramida Pintar digunakan di TK Raudatul Jannah Karang Putih sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan. Piramida ini terdiri dari permainan edukatif seperti *puzzle* buah, meronce awan dengan pipet, mengenal bayangan gambar, mengurutkan bentuk geometri, hingga menghitung biji semangka. Permainan-permainan tersebut secara sistematis menstimulasi anak melalui aktivitas kognitif, motorik, dan sosial yang terintegrasi dalam pembelajaran.

Gambar 1.
Guru kelas B-1 bersama anak memainkan APE Piramida Pintar

Gambar 2.
Guru kelas B-2 bersama anak memainkan APE Piramida Pintar

B. Perencanaan Penggunaan APE Piramida Pintar

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap penting yang menentukan keberhasilan implementasi APE. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, sebelum menggunakan Piramida Pintar, guru menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) sesuai tema, misalnya tanaman buah. Hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menekankan bahwa setiap pendidik wajib menyusun rencana pembelajaran agar kegiatan berlangsung interaktif, menyenangkan, menantang, dan relevan dengan perkembangan anak.

Guru di TK Raudatul Jannah tidak hanya membuat RPPH secara administratif, tetapi juga menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan dan karakteristik anak di kelas. Misalnya, ketika tema tanaman buah ditetapkan, maka APE Piramida Pintar dipilih untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran, seperti pengenalan jenis buah, warna, bentuk, dan angka. Guru kemudian melakukan demonstrasi cara bermain dengan menjelaskan aturan main, menunjukkan fungsi setiap sisi piramida, serta memberi contoh langsung.

Habibi (2018) dalam Azi (2023: 595) menekankan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan seluruh potensi anak sejak dini agar mampu beradaptasi dengan

lingkungannya. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran menggunakan APE harus diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bermakna secara kognitif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan psikomotorik.

Perencanaan yang matang ini mencakup tiga hal utama: (a) pemilihan media yang sesuai dengan tema, (b) persiapan guru untuk mendemonstrasikan cara penggunaan, dan (c) pengaturan strategi agar anak dapat belajar dengan tertib dan bergiliran. Dengan demikian, APE Piramida Pintar tidak hanya menjadi alat bermain, tetapi juga sarana pembelajaran yang terintegrasi dengan kurikulum PAUD.

C. Implementasi Penggunaan APE Piramida Pintar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi APE Piramida Pintar berjalan dengan baik dan efektif. Guru menggunakan APE ini dalam proses belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung. Melalui permainan, anak belajar mengenal konsep bilangan, bentuk geometri, warna, serta aturan sosial seperti bergiliran dan berbagi.

1. Proses implementasi tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup:
2. Nilai agama dan moral, dengan membiasakan anak berdoa sebelum belajar, mengucapkan salam, serta menghargai teman.
3. Kognitif, melalui kegiatan menghitung biji semangka, mencocokkan bayangan buah, dan mengurutkan bentuk.
4. Bahasa, melalui percakapan dengan guru dan teman saat bermain serta mengulang kosakata baru.
5. Fisik-motorik, melalui aktivitas meronce atau menyusun puzzle yang melatih koordinasi tangan dan mata.
6. Sosial-emosional, dengan belajar bekerja sama, bergiliran, berbagi, dan mengendalikan emosi ketika tidak mendapat giliran bermain.
7. Seni, dengan mengenal warna, bentuk, dan estetika melalui permainan visual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rina, Nafa, dan Sruni (2024) yang menunjukkan bahwa APE mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, Dila dan Rista (2024) juga menemukan bahwa APE berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan warna anak. Penelitian ini memperkuat bukti bahwa APE Piramida Pintar memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek perkembangan lainnya secara menyeluruh.

Guru berperan penting dalam mengarahkan anak agar memperoleh manfaat maksimal. Selama kegiatan, guru memberikan bimbingan, mengajukan pertanyaan, serta memberikan penguatan positif atas setiap usaha anak. Dengan strategi ini, pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi menjadi interaktif dan partisipatif.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

Keberhasilan penggunaan APE Piramida Pintar tidak terlepas dari faktor pendukung. Faktor utama adalah kreativitas dan keterampilan guru dalam mengelola media pembelajaran. Guru di TK Raudatul Jannah mampu memodifikasi permainan agar sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga kegiatan menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Dukungan kepala sekolah dalam penyediaan sarana juga menjadi faktor penting yang memperkuat implementasi APE.

Namun, penelitian ini juga menemukan adanya kendala. Salah satu faktor penghambat utama adalah perilaku anak yang masih berebut saat menggunakan APE. Hal ini wajar mengingat anak usia dini berada pada tahap egosentris, di mana mereka cenderung mementingkan diri sendiri. Guru menyiasati kendala ini dengan memberikan arahan, menekankan pentingnya berbagi, serta menerapkan sistem giliran. Pendekatan ini membuat anak perlahan belajar mengendalikan diri dan menghargai teman.

Temuan ini sejalan dengan teori Qadafi (2021: 60) yang menyatakan bahwa APE tidak hanya bermanfaat untuk melatih kemampuan kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional anak. Dengan

demikian, keberhasilan penggunaan APE Piramida Pintar sangat bergantung pada peran aktif guru dalam membimbing, memberikan contoh, dan menumbuhkan motivasi belajar anak.

E. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, bagi guru, penggunaan APE Piramida Pintar dapat dijadikan strategi pembelajaran inovatif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Kedua, bagi sekolah, keberhasilan implementasi APE dapat mendorong peningkatan kualitas layanan PAUD dengan menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Ketiga, bagi orang tua, penelitian ini memberikan gambaran bahwa kegiatan bermain edukatif di sekolah sangat mendukung perkembangan anak secara holistik, sehingga dapat dilanjutkan melalui kegiatan serupa di rumah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa APE Piramida Pintar merupakan media pembelajaran yang efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Piramida Pintar di TK Raudatul Jannah Karang Putih, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut. 1) Perencanaan pembelajaran dengan APE Piramida Pintar dilakukan melalui penyusunan RPPH yang sesuai dengan tema. Guru mempersiapkan strategi pembelajaran, mendemonstrasikan cara bermain, serta menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan anak. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada kegiatan menyenangkan, bermakna, dan sesuai perkembangan anak. 2) Implementasi APE Piramida Pintar terbukti mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, meliputi nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, dan seni. Melalui permainan, anak belajar mengenal angka, bentuk, warna, aturan sosial, serta menumbuhkan kreativitas dan kemandirian. 3) Faktor pendukung penggunaan APE ini meliputi kreativitas guru, dukungan kepala sekolah, dan ketersediaan sarana pembelajaran. Sedangkan faktor penghambat utama adalah perilaku anak yang masih berebut saat bermain. Guru menyiasati kendala tersebut dengan pembiasaan bergiliran, penguatan positif, serta penanaman nilai berbagi. 4) Penggunaan APE Piramida Pintar memberikan implikasi positif bagi guru, sekolah, dan orang tua. Guru dapat mengembangkan metode pembelajaran inovatif, sekolah dapat meningkatkan kualitas layanan PAUD, dan orang tua mendapatkan inspirasi untuk melanjutkan stimulasi perkembangan anak di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Azi, F. N., & Nafsia, A. (2023). Pembelajaran di Luar Kelas: Studi Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dimasa Libur Sekolah. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. 2(3). 594-601.

Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Mentari. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2).

Fiantika, F. R., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Cetakan pertama. PT. Global Eksekutif Teknologi.

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *J-SES : Journal of Science, Education and Studies*, 2(3).

Jelulu, W. (2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Paud Santo Aloysius Lidi (*Doctoral dissertation*).

Veronika. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.

Qadafi, M. (2021). *Media pembelajaran anak usia dini*. Mataram: CV Literasi Nusantara Abadi.

Rina Windah Astuti, Nafa Dela Rahmadani, & Sruni Rama Lestari. (2024, Desember 17). *Analisis permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini*. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4*(2).

Rosidah, A. K., dkk. (2023). Analisis dan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Outdoor di TK Negeri Pembinan Kota Tasikmalaya. *Jurnal Usia Dini*. *9*(1). 1-14.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.