

Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Jazariyah¹, Ervina Latifah², Nur Zahra Atifah³

IAIN Syekh Nurjati Cirebon¹²³, Indonesia,
jazariyah@sykehnurjati.ac.id¹

Abstract

Second-hand goods are products that have been unused or no longer required, but second-hand goods still have useful if processed back properly. This research aims to review the extent to which perception parents have early childhood on the use of second-hand goods to be used as a gaming console. This study using a descriptive approach by using a method of. Survey. Data collection is done using a questionnaire distributed to 25 parents samples into research. The parent was engaged as respondents are parents of Play Groups students (3-4 years old) who perform learning from home. The Result of this research is almost all respondents have the perception that second-hand still have value, this awareness is enough as capital to direct how to use second-hand as educative learning tools, especially during learning from home.

Keywords:

Educative learning
tools;
Second-hand;
early childhood.

Abstrak

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi, tetapi barang bekas masih memiliki nilai guna jika diolah kembali dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana persepsi orangtua yang memiliki anak usia dini mengenai pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan suatu alat permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan menggunakan metode survey. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 25 orangtua yang menjadi sample penelitian. Kriteria orangtua yang terlibat sebagai responden adalah para orang tua anak usia kelompok bermain (3-4 th) yang melakukan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Hasil penelitiannya adalah Hampir separuh responden yakni 48% Orangtua anak usia dini memiliki persepsi awal ketidaksetujuannya bahwa

Kata Kunci:

APE;
Barang Bekas;
Anak Usia Dini.

bahan bekas tidak dapat digunakan lagi, kesadaran ini cukup sebagai modal untuk mengarahkan bagaimana pemanfaatan bahan bekas untuk Alat Permainan Edukatif (APE) Anak usia dini selama BDR.

Diterima : 16 Juli 2021 Direvisi: 17 Agustus 2021; Diterbitkan: 28 Agustus 2021

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>



This is an open access article under the [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license

© Kiddo Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

1. Pendahuluan

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak, dunianya adalah dunia bermain. Menurut Yuliani (Hijriati, 2017) anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Bermain merupakan sarana untuk anak belajar mengenal lingkungannya dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, aspek-aspek perkembangannya akan terpenuhi. Bermain memiliki nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan sosial anak. Bermain juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Pratiwi, 2017). Dalam kegiatan bermain dibutuhkan alat untuk bermain.. Menurut Syamsuardi (Hayati & Amilia, 2020) menyatakan bahwa keberhasilan seorang pendidik dilihat dari kemampuannya mengelola alat permainan untuk mengembangkan aspek yang dimiliki setiap anak. Alat permainan yang dimaksud adalah yang mengacu kepada alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif (APE) adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tujuan penggunaan alat permainan edukatif ini agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami melalui bahan sederhana yang ditemukan di lingkungan sekitar (Kurniawati & Atmojo, 2017). Selain itu, penggunaan alat permainan edukatif juga bertujuan agar kompetensi siswa dapat tercapai sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui alat peraga edukasi, guru bisa melakukan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan konsep dan materi (Nurrita, 2018).

Masih banyak ditemukan orangtua/guru yang menyediakan APE untuk anaknya dengan cara membeli. APE ini mudah untuk ditemukan, sekarang sudah banyak toko-toko mainan yang menyediakan APE. Namun menurut Khadijah (kebiasaan membeli ini akan menumbuhkan budaya konsumtif, melemahkan dan mengurangi inovasi bagi para guru PAUD dalam menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas bagi anak (Hayati & Amilia, 2020). Berdasarkan keadaan di lapangan menunjukkan bahwa guru memiliki keterbatasan dalam menciptakan APE sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang inovatif yang membuat siswa lebih mudah bosan (Rangkuti et al., 2019).

Maka dari itu, orangtua atau guru perlu cara untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat APE.

Tedjasaputra (Arsana & Anggreni, 2019) menyebutkan manfaat yang didapatkan dari Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu : 1) Merangsang perkembangan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar, karena dalam kegiatan bermain membutuhkan gerakan. 2) merangsang perkembangan kognitif dan mengasah ketajaman penginderaan anak, karena dalam bermain memerlukan pemecahan masalah tentang bagaimana cara melakukan permainan dengan baik dan benar. 3) sebagai media terapi, media intervensi dan melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri dan tidak melibatkan orang lain. 4) Melatih kedisiplinan anak, karena adanya peraturan dalam bermain. 5) Adanya interaksi antara anak dan menambah kosa kata anak. 6) Anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar.

Masa pandemi yang masih berlangsung sampai saat ini, memaksa anak untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah. Orangtua sebagai guru utama dan pertama bagi anak usia dini menjadi lebih nyata di masa sekarang ini. Dengan demikian, keadaan tersebut menuntut kreativitas yang tinggi dari para orangtua dan guru agar pembelajaran tetap berlangsung dengan baik. Guru yang kreatif adalah mereka yang tertarik pada hal baru untuk disajikan pada anak didik, menjadikan kegiatan belajar lebih hidup dan menarik (Aniyawati, 2021). Oleh karena itu, salah satu cara mengembangkan kreativitas yaitu dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar yang mudah didapatkan. Bahan lepasan yang disekitar lingkungan anak memiliki keanekaragaman yang dapat memperkaya kegiatan bermain anak dalam menuangkan ide kreatifnya (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Peran orangtua benar-benar dimurnikan kembali sebagai pendidik, keterlibatan orang tua dalam pengawasan kegiatan belajar, sumber belajar utama bagi anak, otoritas orang tua memberikan pengajaran kepada anak sesuai materi yang diberikan oleh guru, dan menjalankan perannya sebagai guru pengganti selama kegiatan pembelajaran dari rumah (Epstein & Becker, 2018)

Sudah banyak hasil penelitian yang dilakukan pemanfaatan bahan bekas sebagai APE untuk media pembelajaran anak usia dini. Beberapa diantaranya adalah penelitian dengan judul pemanfaatan barang bekas sebagai alat peraga edukasi ramah lingkungan sekolah PAUD di Yogyakarta (Kencono & Winarsih, 2021), pengaruh media botol bekas terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK PKK Setya Putra Desa Bokor Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang (Nurani et al., 2019), kreativitas guru PAUD dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dari bahan alam dan limbah (Ambarita et al., 2020), serta pemanfaatan sumber belajar dengan limbah kardus untuk mengembangkan konsep matematika permulaan anak usia 5-6 tahun (studi eksperimen di TK Taman Indria Semarang) (Hayuningtyas, 2014). Masing masing penelitian tersebut lebih menekankan bagaimana pembuatan alat permainan edukatif berbahan bekas atau limbah, maka dalam penelitian ini peneliti fokus dalam menelaah bagaimana pemanfaatan barang bekas untuk alat permainan

edukatif anak usia dini dilihat dari persepsi orangtua anak usia dini. Hal ini menjadi penting mengingat selama kegiatan Belajar Dari Rumah di masa pandemik, mobilitas dibatasi sehingga orangtua anak usia dini harus dapat memanfaatkan media yang terdekat yang berada di sekitar, salah satunya adalah barang barang bekas yang dapat dijadikan alat permainan edukatif.

2. Metode

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif Kuantitatif, dengan menggunakan metode survey. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana persepsi orangtua dalam mengembangkan kemampuan untuk memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan Alat Permainan Edukatif (APE). Populasi penelitian ini adalah orangtua anak usia dini dari beberapa kota di Jawa Barat. Peneliti menggunakan teknik random sampling untuk mendapatkan 25 orangtua untuk menjadi sample. Orangtua yang terlibat dalam penelitian adalah mereka yang memiliki anak usia Kelompok Bermain (3-4 th) yang melakukan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Data dari penelitian ini adalah data mengenai pemahaman orangtua terhadap barang bekas dan pemanfaatannya untuk dijadikan APE anak usia dini. Peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan penelitian dalam bentuk kuesioner yang didasarkan pada indikator-indikator berikut : 1) pemahaman tentang kebergunaan barang bekas, 2) barang bekas sebagai bahan APE, 3) penggunaan barang bekas sebagai APE dapat mengurangi sampah, 4) Kemenarikan Barang Bekas sebagai APE, 5) Nilai Ekonomis APE dari Barang Bekas 6) Keamanan Barang Bekas sebagai APE, 7) Kreativitas dalam mengolah Barang Bekas, 8) manfaat APE barang bekas untuk pembelajaran anak dari rumah. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 25 orangtua yang menjadi sample penelitian. Kuesioner yang digunakan menggunakan skala 1-4 untuk menyatakan jawaban atas pernyataan yang disajikan.

Tabel 1. Skala Jawaban

Skor	Jawaban
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Data yang diperoleh kemudian disusun dan disajikan untuk kemudian dilakukan analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis persentase, dimana peneliti melakukan perhitungan terhadap sebaran jawaban yang dibuat responden dalam kuesioner pengumpul data. Adapun rumusan analisis datanya adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{frekuensi munculnya respon}}{\text{frekuensi keseluruhan responden}} \times 100\%$$

Setelah data selesai dianalisis, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang diperoleh untuk kemudian disusun suatu kesimpulan. Responden pada penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia dini atau mempunyai anak yang bersekolah di lembaga PAUD dan memberlakukan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Sebelum menjadi responden penelitian, para orangtua telah terlebih dahulu menyatakan kesediannya untuk menjadi responden penelitian secara sukarela. Penelitian ini diharapkan menjadi refleksi bagi para responden untuk memastikan sejauh mana pemahaman tentang barang bekas dan cara pemanfaatannya.

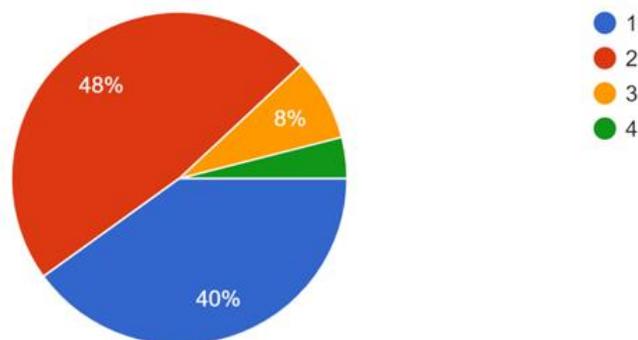
3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana cara pandang orangtua terhadap pemanfaatan barang bekas untuk alat permainan edukatif anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui angket survey yang disebarakan kepada responden. Orangtua yang terlibat dalam kegiatan penelitian diberikan kuesioner yang pernyataan-pernyataan di dalamnya secara global menggali persepsi orangtua terkait 3 hal yakni: 1) Persepsi orangtua terhadap barang bekas, 2) Persepsi orangtua terhadap Barang bekas sebagai APE dan 3) Persepsi orangtua tentang kelebihan dan kekurangan APE Barang bekas. Berikut data hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh para responden.

a. Persepsi Orangtua terhadap Barang Bekas

Cara pandang orangtua terhadap barang bekas digali melalui pernyataan kuesioner berikut ini:

Barang bekas adalah sesuatu yang sudah tidak berguna lagi
25 jawaban



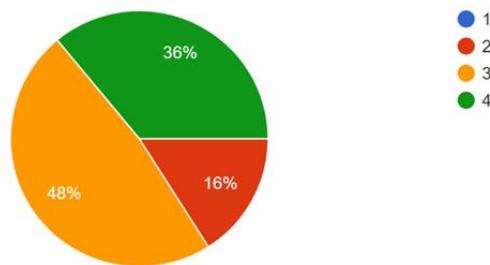
Gambar 1. Pemahaman awal orangtua terhadap barang bekas

Berdasarkan hasil pengumpulan data seperti pada gambar 1, diketahui bahwa 40% tidak setuju, 48% kurang setuju, 8% setuju, dan 4% lainnya sangat setuju dengan pernyataan barang bekas adalah barang yang sudah tidak berguna lagi. Hal ini menunjukkan bahwa orangtua kebanyakan

memiliki persepsi bahwa barang bekas adalah benda yang masih berguna dan dapat didaur ulang. Menurut Basriyanta MT, sampah atau barang bekas merupakan barang yang dianggap sudah tidak terpakai dan dibuang oleh pemilik/pemakai sebelumnya, namun masih dapat dimanfaatkan jika dikelola dengan prosedur yang benar. Sampah tersebut mayoritas adalah sampah rumah tangga yang terdiri dari dua jenis yaitu sampah organik dan anorganik (Nursruwening et al., 2015)

Pernyataan responden berkaitan dengan penilaian mereka terhadap barang bekas dinyatakan kembali dengan kuesioner penegas berikut ini:

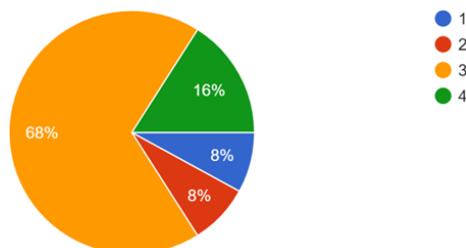
Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai lagi, namun masih memiliki nilai pakai
25 jawaban



Gambar 2. Persepsi nilai guna barang bekas

Berdasarkan hasil analisis data seperti yang tersaji pada gambar 2, diketahui bahwa 16% dari 25 orangtua kurang setuju, 48% setuju dan 36% lainnya sangat setuju bahwa barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai lagi masih memiliki nilai pakai. Pernyataan ini masih berhubungan dengan sebelumnya mengenai fungsi barang bekas yang mungkin masih belum diketahui oleh orangtua. Hasil tersebut menunjukkan orang tua memiliki pemahaman mengenai barang bekas yang ternyata masih memiliki nilai pakai jika diolah dengan baik dan benar. Sampah rumah tangga jenis anorganik adalah salah satu bahan yang bisa di pakai atau digunakan kembali jika diberi nilai tambah dan dikreativitaskan yang akan membuat barang bekas tersebut menjadi memiliki nilai jual yang tinggi dengan harapan dapat dipasarkan dan menjadi salah satu terbukanya kegiatan kewirausahaan (Yulandari et al., 2018)

Saya selalu menyimpan barang bekas yang sudah tidak terpakai daripada langsung membuangnya
25 jawaban

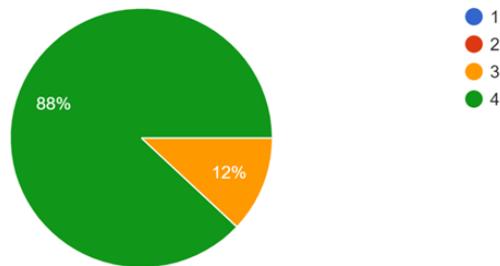


Gambar 3. Perlakuan orangtua terhadap Barang Bekas

Lebih dari sebagian besar orangtua yaitu 66% setuju mengenai barang yang sudah tidak dipakai lagi lebih baik disimpan lebih dahulu daripada langsung membuangnya seperti terlihat pada gambar 3. Dalam questioner ini diketahui bahwa hanya 8% orang tua yang setuju membuang langsung barang bekas tersebut meskipun sebenarnya benda tersebut akan dibutuhkan kapan saja. Pada bagian kuesioner ini ditambahkan pendapat orang tua mengenai jenis barang bekas apa saja yang biasanya disimpan. Sebagian besar orangtua menuliskan : Kardus, botol plastic dan botol Kaca, serta kain sisa (Perca).

b. Persepsi Orangtua terhadap Barang Bekas sebagai APE

Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat mengurangi sampah
25 jawaban

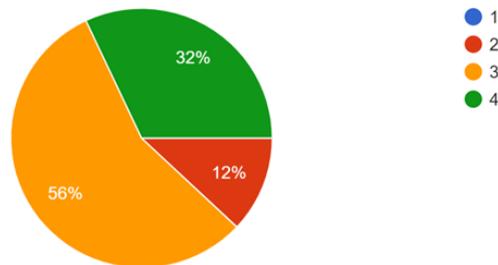


Gambar 4. Persepsi Orangtua terhadap Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan analisa data pada gambar 4, diketahui bahwa 88% dari 25 orangtua sangat setuju dan 12% lainnya setuju dengan penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat mengurangi sampah. Sampah menjadi permasalahan dunia termasuk Indonesia sebagai negara penghasil sampah kedua terbesar setelah China. Berdasarkan data The World Bank tahun 2018, sebanyak 87 kota di pesisir Indonesia memberikan kontribusi sampah ke laut diperkirakan sekitar 1, 27 juta ton. Dengan komposisi sampah plastik mencapai 9 juta ton dan diperkirakan sekitar 3,2 juta ton adalah sedotan Hal tersebut perlu mendapatkan perhatian lebih seiring laju pertumbuhan penduduk yang terus meningkat (Traro et al., 2016). Dalam meminimalisir masalah tersebut, sampah rumah tangga seperti botol, kardus dan limbah lainnya dapat dimanfaatkan menjadi produk baru yang memiliki fungsi.

Melalui kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) selama pandemi pada satuan pendidikan anak usia dinia (PAUD), orangtua dituntut untuk berperannyaata dan terstruktur dalam penyediaan media pembelajaran untuk stimulasi perkembangan anak. Pemanfaatan barang bekas untuk media pembelajaran disadari oleh orangtua, bahwa kegiatan ini turut membantu dalam rangka pengurangan sampah.

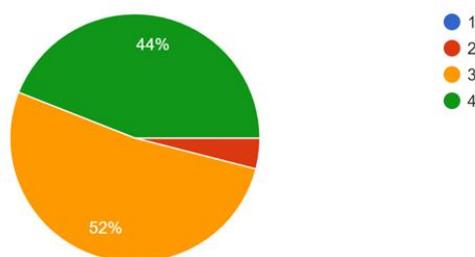
Untuk membuat alat permainan edukatif dari barang bekas memerlukan kreativitas yang tinggi
25 jawaban



Gambar 5. Persepsi tentang kreativitas dalam pengembangan APE

Berdasarkan hasil olah data pada gambar 9 diketahui bahwa sebanyak 12% orangtua dari anak usia dini di beberapa Jawa Barat kurang setuju, 56% setuju, dan 32% lainnya sangat setuju alat permainan edukatif dari barang bekas memerlukan kreativitas yang tinggi. (Sujiono, 2014) menyebutkan ada empat aspek kreativitas yaitu (1) kreativitas dimaknai sebagai sebuah kekuatan atau energi yang ada didalam diri setiap individu, (2) kreativitas dimaknai sebuah proses mengelola informasi, melakukan sesuatu dan membuat sesuatu yang baru, (3) kreativitas adalah sebuah produk, dan (4) kreativitas sebagai person. Dari keempat aspek tersebut jika dilakukan selama pembelajaran berjarak jauh maka kreativitas orangtua dapat tetap tumbuh selama masa pandemi. Orangtua harus meluangkan waktunya untuk memperhatikan perkembangan anak dan mulai bereksperimen dengan benda-benda yang di sekitar bersama anak untuk menumbuhkan kreativitasnya.

Alat permainan edukatif dari barang bekas sangat membantu anak dalam pembelajaran dari rumah
25 jawaban



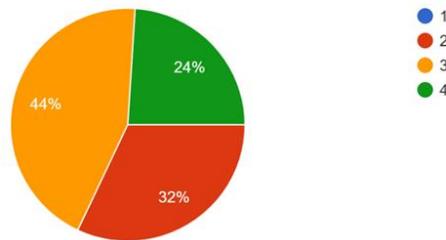
Gambar 6. Persepsi Orangtua tentang Kebermanfaatan APE Bahan Bekas selama Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)

Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa sebanyak 4% dari 25 orangtua kurang setuju, 52% setuju, dan 44% lainnya sangat setuju alat permainan edukatif dari barang bekas sangat membantu anak dalam pembelajaran dari rumah seperti terlihat pada gambar 6. Hasil data menunjukkan orang tua menyadari pentingnya alat permainan edukatif terutama dari barang bekas dalam pembelajaran dari rumah. Menurut

(Oktaria & Putra, 2020) strategi yang dapat dilakukan oleh orangtua selama pandemi ini intens komunikasi, sebagai patner bermain di rumah dan menjalin komunikasi yang baik dengan guru. Menciptakan suasana bermain di rumah yang menyenangkan adalah tugas orangtua, salah satu upaya dalam mewujudkan hal tersebut perlunya sarana dan prasana yang memadai yaitu dengan memanfaatkan barang-bekas sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran di rumah.

c. Kelebihan dan Kekurangan APE dari Bahan Bekas

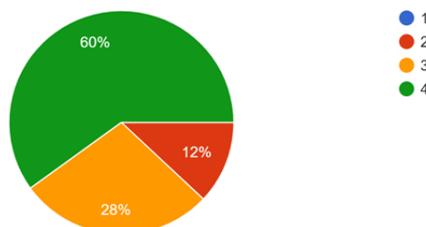
Alat permainan edukatif dari barang bekas lebih menarik
25 jawaban



Gambar 7. Kemenarikan APE dari Bahan Bekas

Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa sebanyak 32% orangtua dari anak usia dini di beberapa kota di Jawa Barat kurang setuju, 44% setuju, dan 24% lainnya sangat setuju alat permainan edukatif dari barang bekas lebih menarik. Suatu media pembelajaran harus dibuat semenarik dan tidak rumit sehingga anak tertarik pada materi yang disampaikan. Prosentase 44% yang menyatakan setuju bahwa APE bahan bekas bisa lebih menarik dapat dianggap bahwa hampir separuh responden memiliki persepsi bahwa APE bahan bekas bisa menjadi menarik. Penggunaan APE dengan bahan bekas dapat terasa lebih konkrit jika berkaitan dengan pengenalan benda sekitar, Sependapat dengan hal itu (Morrison, 2012) mengemukakan bahwa pembelajaran pada anak usia dini akan meningkat jika menggunakan materi konkret, sehingga pembelajaran akan mudah tersampaikan jika didukung dengan media pembelajaran.

Alat permainan edukatif dari barang bekas akan membuat lebih hemat dan tidak membutuhkan banyak uang
25 jawaban



Gambar 8. Nilai Ekonomis APE Bahan Bekas

Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa sebanyak 12% orangtua dari anak usia dini di beberapa kota di Jawa Barat kurang setuju, 28% setuju, dan 60% lainnya sangat setuju alat permainan edukatif dari barang bekas membutuhkan banyak uang dengan kata lain adalah boros. Kenyataannya, pembuatan APE barang bekas dengan benda-benda sekitar yang sudah tidak terpakai dapat memudahkan orang dan lebih menghemat uang. Persepsi orangtua tentang biaya yang lebih ekonomis dalam pembuatan APE barang bekas ini selaras dengan standar alat permainan edukatif yang baik. Miko Santoso menyatakan bahwa diantara ciri-ciri peralatan yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran adalah bahan murah dan mudah diperoleh, sedangkan standar peralatan yang baik lainnya yakni: 1) desain mudah dan sederhana; 2) multifungsi; 3) menarik; 4) berukuran besar; 5) awet; 6) sesuai kebutuhan; 7) tidak membahayakan; 8) Mendorong anak untuk bermain bersama; 9) mengembangkan daya fantasi anak; 10) bukan karena kelucuan dan kebagusannya (Santoso, 2019)

4. Kesimpulan

Hampir separuh responden yakni 48% Orangtua anak usia dini memiliki persepsi awal ketidaksetujuannya bahwa bahan bekas tidak dapat digunakan lagi, kesadaran ini cukup sebagai modal untuk mengarahkan bagaimana pemanfaatan bahan bekas untuk Alat Permainan Edukatif (APE) Anak usia dini. Bahan bekas yang dimanfaatkan untuk APE dinilai orangtua sebagai upaya untuk mengurangi sampah. APE dari barang bekas dalam pengembangannya dibutuhkan kreativitas namun memiliki nilai manfaat untuk pembelajaran anak usia dini di rumah sesuai hasil penelitian berdasarkan survey terdapat 52 % orangtua setuju bahwa APE dari barang bekas bermanfaat selama BDR. APE dari barang bekas menurut pendapat orangtua memiliki nilai ekonomis, karena minim biaya untuk pemanfaatannya, disamping kelebihan lainnya yang ekonomis, beberapa orangtua menganggap tingkat kemenarikannya kurang tinggi

Daftar Pustaka

- Ambarita, J., Purnamasari, I., Limbah, B., & Alam, B. (2020). kreativitas guru PAUD dalam pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi dari bahan alam dan limbah. *Pendidikan, 1*, 20–34.
- Aniyawati. (2021). Guru Kreatif dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini di TK Pamardi Siwi Depok Sleman. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2*(1), 53–64.
<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/view/4136>
- Epstein, J. ., & Becker, H. . (2018). Teachers' reported practices of parent involvement: Problems and possibilities. *School, Family, and Community Partnerships, Student Economy Edition: Preparing Educators and Improving Schools, 83*(2), 115–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780429493133>

- Hayati, K., & Amilia, F. (2020). *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(2), 144–149.
- Hayuningtyas, H. (2014). Pemanfaatan Sumber Belajar Dengan Limbah Kardus Untuk Mengembangkan Konsep Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Taman Indria Semarang). *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3(1).
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69.
- I Wayan Arsana, Made Ayu Anggreni, S. R. P. (2019). Pemanfaatan Benda-Benda Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Anak Usia Dini I. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(1), 17–30.
- Kencono, D. S., & Winarsih, A. S. (2021). *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Peraga Edukasi Ramah Lingkungan Sekolah PAUD di Kota Yogyakarta*. 6(3), 291–297.
- Kurniawati, W., & Atmojo, S. E. (2017). Pembelajaran Sains Bermuatan Karakter Ilmiah Dengan Alat Peraga Barang Bekas Dan Asesmen Kinerja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.8866>
- Morrison, G. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.Indeks.
- Nurani, R. C., Wijayanti, R., & Iswahyudi, D. (2019). pengaruh media botol bekas terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B di TK PKK Setya Putra Desa Bokor Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3(2010), 828–832.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. In *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* (Vol. 03, Issue 1).
- Nursruwening, Y., Widyandini, W., & Wahyuningsih, E. S. (2015). Pembuatan Handicraft Menggunakan Bahan Olahan Sampah Domestik. *Prosiding SENATEK 2015 Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, November*, 14.
- Oktaria, R., & Putra, P. (2020). Pendidikan Anak Dalam Keluarga Sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 7(1), 41. <https://doi.org/10.24036/108806>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Rangkuti, M. A., Manurung, I. F. U., Tarigan, N., Panggabean, D. D., Irfandi, I., Harahap, M. H., & Syah, D. H. (2019). Pendampingan Guru-Guru Sekolah Dasar Mendesain Pembelajaran Tematik Berbasis Alat Peraga Di Kecamatan Medan Helvetia. *Publikasi Pendidikan*, 9(3), 232. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i3.10296>
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part Untuk Aktivitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal*

- Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
<http://kiddo@iainmadura.ac.id>
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Sujiono, D. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Traro, R., Manik, H. K., Makainas, I., & Sembel, A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN SAMPAH DI PULAU BUNAKEN. In *SPASIAL* (Vol. 3, Issue 1).
- Yulandari, A., Hariyanti, W., & Harjito, Y. (2018). PENINGKATAN NILAI TAMBAH PRODUK BARU DAN BARANG BEKAS. *ADIWIDYA*, 2.