

## Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Melalui APE Bermuatan Kearifan Lokal di PAUD Madura

**Dias Putri Yuniar**

Universitas Trunojoyo Madura

[dias.yuniar@trunojoyo.ac.id](mailto:dias.yuniar@trunojoyo.ac.id)

**Fajar Lukman Tri Arianto**

Universitas Trunojoyo Madura

[fajar.arianto@trunojoyo.ac.id](mailto:fajar.arianto@trunojoyo.ac.id)

### Abstrak

Masa usia emas pada anak usia dini perlu distimulasi dengan beragam media yang ada untuk membantu enam aspek perkembangan anak secara optimal. Disisi lain, kemajuan zaman dan teknologi perlu diimbangi dengan pengenalan budaya agar tidak tergerus. Media pembelajaran berkearifan lokal yang berupa puzzle, serbuk jagung warna-warni dan kotak pintar digunakan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang diproses dari limbah jongsol jagung. Alat permainan edukatif berupa puzzle, serbuk jagung warna-warni dan kotak pintar digunakan pada anak usia dini saat belajar di sekolah (luring) pada lima lembaga PAUD yang ada di Bangkalan Madura. Penggunaan alat permainan edukatif digunakan untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak yang meliputi nilai agama moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, motorik dan seni agar dapat terstimulasi dengan baik melalui media hasil limbah jagung. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan cara pengelompokan hasil, deskripsi atau menganalisis data, penyajian dan pengambilan kesimpulan. Hasil dari kegiatan penelitian ini didapatkan tiga macam jenis media pembelajaran yang dapat menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak usia dini dengan melihat tanggapan yang diambil dari survei pada guru di lima lembaga PAUD di kota Bangkalan melalui *google form* yaitu dengan prosentase serbuk jagung warna-warni (sergunani) 78, 6%, kotak pintar 66, 7%, dan *puzzle* 78, 6%.

**Kata Kunci :** Stimulasi, Perkembangan Anak, APE, Kearifan Lokal

### Abstract

The golden age of early childhood needs to be stimulated by a variety of existing media to help the six aspects of optimal child development. On the other hand, the progress of time and technology needs to be balanced with the introduction of culture so that it is not eroded. Learning media with local wisdom in the form of puzzles, colorful corn powder and smart boxes are used as Educational Game Tools (APE) which are processed from corncob waste. Educational games in the form of puzzles, colorful corn powder and smart boxes are used in early childhood when studying at school (offline) at five PAUD institutions in Bangkalan, Madura. The use of educational game tools is used to stimulate six aspects of child development which include religious, moral, social emotional, language, cognitive, motoric and artistic values so that they can be stimulated properly through the media of corn waste. This type of research uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews and documentation then analyzed by grouping the results, descriptions or analyzing data, presenting and drawing conclusions. The results of this research activity obtained three types of learning media that can stimulate six aspects of development in early childhood by looking at the responses taken from a survey of teachers in five PAUD institutions in the city of Bangkalan via *google form*, namely the percentage of colorful corn powder ) 78, 6%, smart boxes 66, 7%, and *puzzles* 78, 6%.

**Keywords:** Stimulation, Child Development, APE, Local Wisdom

## PENDAHULUAN

Madura adalah pulau yang terletak di sisi utara di provinsi Jawa Timur. Madura selain terkenal dengan tradisi dan budaya juga memiliki potensi di bidang pendidikan. Pendidikan di Madura meliputi pendidikan anak usia dini hingga pendidikan perguruan tinggi. Pendidikan anak usia dini di Bangkalan Madura diketahui sebanyak 108 lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Diketahui saat ini kemajuan teknologi semakin pesat termasuk penggunaannya di bidang pendidikan. Seiring dengan kecanggihan jaman ini terjadi degradasi budaya di masyarakat. Indonesia terkenal dengan adat ketimuran yang menjunjung nilai-nilai kesopanan dalam bersikap dan berperilaku. dengan kecanggihan teknologi tersebut yang mana saat ini juga telah dengan *massiv* digunakan pula oleh anak-anak usia dini secara langsung mempengaruhi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* sebagai media belajar bagi anak saat ini sudah bukan hal yang tabu, melainkan menjadi konsumsi umum. Ditambah pula dengan adanya Pandemi Covid-19 yang terjadi sejak awal tahun 2020 membuat perubahan pada sistem belajar di bidang pendidikan termasuk proses belajar di PAUD.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan prasekolah sebelum jenjang pendidikan dasar, yang bertujuan sebagai upaya pembinaan yang bagi anak sejak lahir (0 tahun) sampai dengan usia enam tahun (6 tahun). Upaya pembinaan tersebut melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya yaitu di sekolah dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui tiga jalur yaitu pada jalur formal, nonformal, dan informal. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini ditujukan ke arah pertumbuhan dan enam aspek perkembangan anak yang terdiri dari aspek agama dan moral,

fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Pelaksanaan PAUD sesuai dengan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Terdapat dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini. Tujuan pertama adalah anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa sehingga membentuk anak Indonesia yang berkualitas. Tujuan kedua adalah untuk membantu mempersiapkan anak untuk belajar di sekolah, sehingga dapat mengurangi usia putus sekolah dan mampu bersaing secara sehat di jenjang pendidikan berikutnya. Rentangan usia anak usia dini di Indonesia dan di beberapa Negara sedikit berbeda. Di Indonesia, merujuk pada Pasal 28 Undang-Undang Sisdiknas No. 20/2003 ayat 1 adalah usia 0-6 tahun. Sedangkan merujuk pada kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraan di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun yang disebut dengan masa emas atau *golden age*.

Mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak penting dilakukan dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Pengembangan kreativitas adalah kegiatan menstimulasi potensi anak sejak dini dilihat dari enam aspek perkembangan anak. Potensi kreativitas pada anak tersebut perlu dikembangkan karena pada masa emas ini sedang dalam puncak perkembangan untuk diasah dan diarahkan. Masa emas pada anak terlihat anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, terdapat rasa percaya diri dan daya imajinasi yang ada pada diri anak. Pengembangan kreativitas anak memerlukan stimulus yang optimal dari orang tua di rumah atau pendamping anak dan pendidik atau guru di sekolah agar perkembangan kreativitas anak

berkembang secara optimal. Untuk mencapai hal tersebut maka orang tua dirumah ataupun pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas membutuhkan kegiatan dan media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak.

Kegiatan belajar pada anak usia dini saat disekolah (PAUD) sesuai dengan kurikulum yang dibuat oleh satuan lembaga. Di Bangkalan Madura merupakan daerah yang terkenal dengan kekentalan kearifan lokalnya, sehingga banyak lembaga memasukkan unsur-unsur muatan lokal kedalam pembelajaran anak di sekolah. Hal tersebut diupayakan untuk mengenalkan anak mengenai nilai-nilai budaya serta melestarikan kearifan lokal yang ada di daerah tersebut agar tidak terdegradasi seiring kemajuan jaman. Menurut Sunaryo (2015) budaya merupakan *way of life* atau cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersamaan dengan sekelompok orang dan diwariskan secara turun temurun. Sedangkan kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tatanan kehidupan masyarakat berupa gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari (Takiddin, 2014). Keanekaragaman jenis kearifan lokal dapat terwujud dalam beragam wujud yang kongkrit maupun yang tidak kongkrit. Menurut Koentjaraningrat (1990) kearifan lokal dapat terwujud kedalam gagasan, ide, nilai, norma, peraturan, pola perilaku, kompleks aktivitas dan artefak, kebudayaan, material dan benda hasil budaya. Kearifan lokal yang bersifat abstrak seperti norma-norma yang berlaku di masyarakat, upacara dan ritual keagamaan, kesenian berupa tarian dan permainan serta peraturan adat yang hanya berlaku di satu wilayah tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, jenis dari kearifan lokal berupa wujud fisik dan jenis kearifan lokal yang non fisik. kaitannya dalam pembelajaran anak usia dini,

maka dapat direalisasikan dalam pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari seperti sopan santun, perilaku terpuji, dan saling menolong. penanaman nilai-nilai kearifan dapat dilakukan dengan pembiasaan di sekolah maupun dirumah. Secara konkrit atau wujud yang dapat menggunakan media sebagai alat bantu mengembangkan dan mengenalkan kearifan lokal pada anak dalam pembelajaran dikelas melalui bermain.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini yang terdiri dari aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Stimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya, sebab setiap anak kendatipun memiliki usia yang sama tapi dapat juga memiliki tahap perkembangan yang berbeda tergantung pada pola asuh, kesehatan, lingkungan dan faktor genetik anak.

Merangsang enam aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran, karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media lingkungan sekitar maupun media audio visual. Contoh media yang digunakan untuk anak usia dini dalam pembelajaran dapat berupa alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif merupakan bagian penting yang perlu disipkan dalam lembaga PAUD, karena diperlukan pada setiap kegiatan belajar dan bermain untuk anak. Alat permainan edukatif sendiri terdiri dari APE dalam dan APE luar. APE dalam dimaksudkan adalah perangkat permainan yang digunakan di dalam kelas dapat berupa puzzle, kartu huruf dan angka, gambar, miniatur, boneka, alat musik, balok dan benda-benda yang bentuknya tidak terlalu besar dan dapat dipindah. Sedangkan APE luar yaitu perangkat main yang tidak

bentuknya besar dan tidak dapat dipindahkan secara fleksibel, contohnya adalah, ayunan, jungkat jungkit dan perosotan.

Penggunaan media sebagai alat bermain dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dapat berjalan secara efektif. Media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak sehingga proses belajar terjadi. Peran media dalam pembelajaran dapat memudahkan, memperjelas dan membantu penyampaian materi pembelajaran dari pendidik di sekolah, tidak terkecuali orang tua atau wali murid pendamping anak selama dirumah. Penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit atau nyata. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Gagne dalam Sadiman (1993) yang menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran pada anak usia dini.

Seiring kemajuan jaman saat ini dimana semua mengandalkan teknologi termasuk di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi tentu saja memiliki dampak yang baik namun juga memiliki dampak yang kurang baik apabila tidak digunakan dengan tidak tepat dan sesuai porsi. Adanya pandemi Covid-19 sejak awal tahun 2020 di Indonesia juga membuat sektep pendidikan dilakukan secara daring (online) dan luring (tatap muka), termasuk pada pembelajaran anak usia dini. Diterapkannya belajar dari rumah (BDR) bagi anak usia dini tentu memiliki tingkat kesulitan bagi para orang

tua sehingga pada pertengahan tahun 2020 dibuat peraturan *new normal* di bidang pendidikan dalam proses belajar mengajar oleh pemerintah dengan memperhatikan kondisi keamanan tiap wilayah dan tetap menerapkan protokol kesehatan dalam segala aktivitas.

BDR menggunakan media *gadget* seperti *handphone* dan laptop tentu saja membuat anak dapat menjelajah dunia maya yang tidak terbatas. Generasi jaman sekarang terutama pada anak usia dini perlu difilterisasi karena mudah terpengaruh oleh budaya luar. Penggunaan HP dengan fasilitas internet dapat digunakan anak untuk mencari, melihat informasi yang belum tentu atau tidak baik yang akhirnya ditiru oleh anak. Misalnya anak melihat youtube, Instagram, facebook tanpa pengawasan dari orang tua sehingga anak meniru apa yang dilihatnya di jejaring internet terutama sesuatu yang viral.

Berdasarkan beragam latar belakang diatas maka perlunya mengenalkan budaya kearifan lokal pada anak usia dini agar mereka dapat mengetahui dan terbiasa menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan budaya daerahnya seiring dengan kemajuan jaman. Pengenalan kearifan lokal dilakukan melalui media pembelajaran yang dibuat dari limbah jagong jagung yang ada di Madura. Jagong jagung dipilih dengan mempertimbangjan bahwa salah satu icon komoditi pertanian lokal di Madura adalah jagung. Sehingga bagaimana dapat memanfaatkan limbah jagung sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dengan unsur-unsur muatan lokal di dalamnya serta bagaimana media pembelajaran dari limbah jagung dapat menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak usia dini yang dilakukan pada lima lembaga PAUD yang ada di Bangkalan Madura.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu pengamatan

dan deskripsi pengolahan dokumen. Metode deskriptif kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan yaitu sesuai dengan kajian yang dilakukan untuk mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran yang dibuat dari jonggol jagung menjadi APE untuk anak usia dini di PAUD Bangkalan Madura.

Penelitian deskriptif kualitatif dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti secara jelas (Suliyanto, 2017). Penelitian deskriptif dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini (Soendari, 2012). Sehingga dapat disimpulkan penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Berkaitan dengan hal ini objek yang diteliti adalah media dari hasil olahan limbah tongkol jagung yang digunakan sebagai alat permainan edukatif atau APE di lima lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran secara luring di Bangkalan Madura.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan atau observasi, dokumentasi, wawancara. Observasi dilakukan saat guru menggunakan APE dari limbah jonggol jagung yang terdiri dari puzzle, serbuk jagung warna-warni (sergunani) dan kotak pintar dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Dokumentasi dilakukan oleh tim peneliti saat proses kegiatan belajar dan saat dilakukan FGD dengan guru-guru di lembaga PAUD. Sedangkan wawancara dilakukan pada semua guru yang menggunakan APE dari limbah jagung yang dilakukan secara langsung dan melalui survei menggunakan google form. Beberapa teknik pengumpulan data sebagai yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari metode observasi digunakan untuk mencari data penggunaan media pembelajaran yang sudah dibuat berdasarkan hasil *Focus Grup Discussion* (FGD) dengan melibatkan

perwakilan guru-guru PAUD Kota Bangkalan secara random. Observasi dilakukan di lima sekolah diantara TK Pembina Bangkalan, TK Anna Husada Bangkalan, TK YKK 1, TK YKK 2, dan TK WIFA Bangkalan. Objek yang diobservasi atau diamati ialah, aktivitas anak dan guru pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dari limbah tongkol jagung dengan seperti media *puzzle*, serbuk jagung warna-warni dan kotak pintar. Dokumentasi yang diperlukan adalah data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa daftar hasil kegiatan penggunaan media pembelajaran, dan foto langkah-langkah atau SOP proses pembelajaran menggunakan ke tiga media dari limbah tongkol jagung, demikian metode dokumentasi bermaksud mencari data dengan mengklasifikasikan yang berhubungan dengan masalah penelitian.

## HASIL

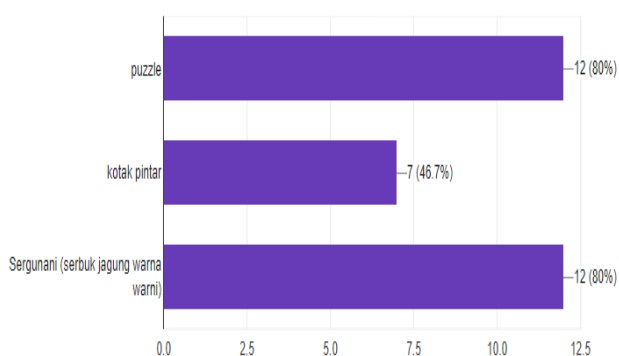
Hasil penelitian difokuskan pada implementasi penggunaan media dari limbah jagung pada enam aspek perkembangan anak. Uji coba media hanya menggunakan tiga jenis media dari hasil kesepakatan bersama dalam acara *Focus Grup Discussion* (FGD) dengan para pendidik PAUD di Bangkalan Madura. Tiga jenis media pembelajaran tersebut yang pertama adalah kotak pintar, kedua *puzzle*, dan ketiga serbuk jagung warna warni (Sergunani) sebagai bahan kolase. Media tersebut dipilih dengan mempertimbangkan segi kearifan lokal dan kemampuan bersaing dengan permainan modern saat ini serta keefektifan penggunaan dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19.

Kajian difokuskan pada APE yang digunakan selama satu bulan pembelajaran dan melihat tanggapan dari guru apakah media tersebut efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak dan mengevaluasi dari media tersebut. Dilihat dari ketiga media pembelajaran berkearifan lokal yang dibuat, diketahui media sergunani dan *puzzle* yang

paling efektif digunakan di pendidikan anak usia dini. 80% guru PAUD mengevaluasi media sergunani dan *puzzle* efektif digunakan, sedangkan untuk kotak pintar hanya 46, 7% dianggap efektif untuk digunakan pada anak usia dini. hasil tersebut diperoleh dari angket yang disebar melalui *google form* kepada para pendidik yang ada di lima lembaga PAUD yang mengikuti FGD.

Fokus ke dua dari penelitian ini adalah aspek perkembangan yang dapat distimulasi dari ketiga media tersebut. Aspek perkembangan yang dapat dapat terstimulasi adalah aspek nilai agama moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek motorik, dan aspek seni. Hal tersebut menunjukkan media dapat diterima oleh anak usia dini dan mudah diterapkan dalam prosen pembelajaran anak usia dini.

Respon untuk dari ketiga media tersebut dapat dilihat dari grafik dibawah ini.



**Gambar 1: Prosentase Keefektifan Media untuk Stimulasi 6 Aspek Perkembangan Anak**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari wawancara dan pertanyaan yang diisi melalui *google form* oleh pendidik atau guru di lima lembaga PAUD terpilih di kota Bangkalan. pemilihan lembaga PAUD dengan mempertimbangkan kondisi daerah dengan zona hijau yang menerapkan pembelajaran secara luring. meskipun demikian lembaga PAUD terpilih tidak setiap hari melakukan luring melainkan dengan sistem shift yaitu tiga

hari luring dengan durasi waktu 2 jam setiap pembelajarannya. Selain itu juga dilihat dari kurikulum lembaga yang menerapkan muatan lokal di dalam pembelajarannya sehingga dipilih lima lembaga di kota Bangkalan Madura. Dari hasil kajian diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang terpilih yaitu *puzzle*, serbuk jagung warna warni dan kotak pintar sebagai APE yang dapat digunakan untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak. Stimulasi enam aspek perkembangan pada anak dilihat dari cara penggunaan atau SOP yang dibuat oleh guru sesuai dengan rancangan pembelajaran yang digunakan sesuai tema tertentu.

## PEMBAHASAN

Anak usia dini merupakan anak di masa pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahapan usianya. Pertumbuhan merupakan perubahan pada fisik anak sedangkan perkembangan adalah perubahan fisiologis sebagai hasil proses pematangan fungsi dalam perjalanan waktu tertentu. Menurut anak yang berada pada usia 0 – 6 tahun (*the golden age*) membutuhkan peran orang dewasa dalam mengupayakan pertumbuhan dan perkembangannya. Masa pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini membutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik, dan sosial emosional (Yulianti, 2010).

Aspek-aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan meliputi perkembangan kognitif, bahasa, nilai agama moral, sosial emosional, fisik motorik, dan seni (Trianto, 2011). Aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal apabila anak diberikan stimulasi melalui konsep bermain sambil belajar. Stimulasi pada anak melalui kegiatan bermain memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik dan disukai

oleh anak. Hal ini karena karakteristik anak usia dini beragam, keragaman anak usia dini ini meliputi aktif, enerjik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, daya konsentrasi yang pendek, egosentris, spontan, suka bertanya, ingin mendapatkan perhatian dari orang yang ada disekitarnya.

Menurut Nina (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pada pembelajaran anak usia dini guru di sekolah (PAUD) dapat menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar atau media yang dibuat sendiri oleh guru selain buatan pabrik. Media pembelajaran di PAUD berupa APE sebagai perantara yang dipergunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau benda yang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada anak. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dengan adanya media diharapkan anak mampu menerima informasi atau ilmu dengan mudah dan menyenangkan (Nunuk, 2018).

Media pembelajaran di lembaga PAUD memiliki ragam jenis dan bentuk. Kajian ini merujuk pada media pembelajaran dengan kearifan lokal budaya di dalamnya yaitu kearifan lokal Madura. Menurut Sunaryo (2015) budaya merupakan the *way of life* atau cara hidup yang

berkembang dan dimiliki bersamaan dengan sekelompok orang dan diwariskan secara turun temurun. Sedangkan kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tatanan kehidupan masyarakat berupa gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari (Takiddin, 2014).

Salah satu bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia adalah kearifan lokal yang beragam berdasarkan dari suku-suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Akhmar, A.M, & Syarifudin (2007) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan tata nilai atau perilaku dalam menjalani kehidupan masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungan tempat dimana dia tinggal secara arif. Kearifan lokal biasanya di ajarkan secara turun temurun dan diwariskan dari generasi ke generasi diwujudkan dalam bentuk bahasa, sastra, kesenian, upacara, adat istiadat dan sebagainya (Kemdikbud, 2016).

Undang-Undang No 32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan lokal di definisikan sebagai nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Berdasarkan pengertian tersebut, maka kearifan lokal merupakan suatu landasan filosofis atau pandangan hidup masyarakat yang terbingkai dalam kehidupan sehari-hari sebagai tatanan nilai sosial, ekonomi, tata lingkungan, bahkan pedoman hidup. Contoh dari kearifan lokal di masyarakat adalah budaya tradisi kepercayaan di setiap daerah seperti sedekah bumi yang selalu di laksanakan setiap tahun. Sedangkan contoh dalam pendidikan anak usia dini adalah melakukan pembiasaan seperti berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan permisi sesuai dengan bahasa daerah masing-masing dan mengadakan festival

budaya tahunan seperti karnaval dengan baju adat.

Madura merupakan pulau yang ada di Jawa Timur dan terkenal dengan potensi pertaniannya yaitu jagung. Jagung sebagai makanan pokok mayoritas orang Madura menginspirasi untuk dimasukkan dalam dunia pendidikan khususnya Pendidikan anak usia dini. Bagaimana cara memanfaatkan limbah jagung yang tidak terpakai menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini. Pengolahan limbah jongsol jagung menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini muncul didasarkan pada kearifan lokal yang diangkat. Pertama yaitu kearifan lokal produk jagung, yang kedua adalah memasukkan unsur budaya pada media yang dibuat dan ketiga penggunaan media berkearifan lokal menggunakan standar operasional prosedur media yang dapat menstimulasi enam aspek perkembangan anak usia dini.

Media yang dibuat digunakan menjadi APE terdiri dari puzzle, serbuk jagung warna-warni (sergunani) dan kotak pintar. Ketiga media tersebut dibuat dari limbah jagung yaitu jongsol jagung yang digiling hingga menjadi serbuk. Serbuk jagung digunakan kemudian diolah menjadi media dengan dicampur menggunakan lem hingga menjadi padatan dan dicetak menjadi padatan tipis seperti triplek. Setelah itu dibentuk dan dibuat menjadi APE (alat permainan edukatif) berupa puzzle dan kotak pintar. Sedangkan untuk serbuk jagung warna-warni (sergunani), serbuk jongsol jagung yang telah diayak diberi warna-warni dan dikemas dan diberi kertas untuk media kolase pada anak. Unsur budaya kearifan lokal yang menjadi bagian penting dalam kajian ini bukan hanya dari bahan baku yang berasal dari limbah jagung yang menjadi salah satu makanan pokok di Madura saja, melainkan juga pada media yang dibuat diselipkan gambar-gambar muatan lokal yang ada di Madura. Sehingga melalui APE dan gambar yang ada pada media APE tersebut guru dapat menstimulasi aspek perkembangan anak

dan dibantu dengan SOP yang disertakan dalam APE tersebut. Ketiga media ini merupakan media yang dinyatakan efektif digunakan untuk menstimulasi enam aspek perkembangan anak setelah dikaji pada subjek yaitu pendidik atau guru di lima lembaga PAUD di Bangkalam Madura. Enam aspek perkembangan anak terdiri dari perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai agama moral, perkembangan motorik dan perkembangan seni. Berikut ini adalah gambar dari media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Madura.



**Gambar 2. APE Berkearifan Lokal Madura**

Gambar diatas adalah alat permainan edukatif (APE) yang terdiri dari puzzle dengan gambar kearifan lokal madura seperti karapan sapi, sakera marlena, sate, rumah adat Tanean, baju adat madura dan batik. APE kedua yaitu kotak pintar yang berbentuk persegi memiliki empat sisi yang dilubangi dengan bentuk geometri dan diberi gambar, angka dan huruf pada tiap sisinya. APE ketiga adalah sergunani atau serbuk jagung warna-warni sebagai bahan kolase untuk anak yang disertai dengan gambar kearifan lokal Madura. Stimulasi enam aspek perkembangan anak dilihat dari penggunaan media saat pembelajaran luring (luar jaringan) di sekolah dengan sistem shift atau bergantian secara terjadwal. Lembaga sekolah yang ditunjuk dalam kajian ini adalah lembaga PAUD yang menetapkan pembelajaran luring secara shift

saat pandemi Covid-19. Pembelajaran luring tetap dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah dan dilakukan secara sistem shift (bergantian) untuk membatasi jumlah anak. Setiap media memiliki standar operasional prosedur untuk dimainkan berupa buku kecil agar mudah dibaca dan ditempelkan pada APE yang digunakan. Media ini digunakan sambil bermain agar anak mudah menyerap informasi dan tidak ada tekanan dalam belajar. Berikut ini enam aspek perkembangan anak yang dapat terstimulasi melalui penggunaan media bermuatan kearifan lokal Madura.

**Tabel 1. Stimulasi Enam Aspek Perkembangan pada Media Puzzle**

Media	Aspek Yang Dikembangkan	
Puzzle	NAM	1. Berdoa sebelum dan sesudah bermain
	Bahasa	2. Belajar jujur
		1. Bermain sambil bercerita sesuai topik yang ada pada gambar puzzle
	Kognitif	2. Berkomunikasi dengan teman lain dan guru
		1. Menghitung jumlah potongan puzzle
		2. Membaca suku kata dalam puzzle
	Sosial Emosional	3. mengenal warna, huruf dan bentuk
		1. Bergantian menunggu giliran
	Motorik	2. Sabar Menyusun puzzle
		1. Menyusun rangkaian puzzle
	Seni	2. Mengurutkan gambar puzzle
		1. Menirukan gaya berpakaian atau bahasa daerah dari gambar sakera Marlina dan gambar sate yang khas Madura.
2. Menyanyi lagu daerah		
	3. Menggambar sesuai pola pada puzzle	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa permainan puzzle yang dibuat dari limbah jagung dengan pola gambar yang ada pada puzzle berupa gambar yang memuat kebudayaan daerah Madura seperti gambar sate yang merupakan

makanan khas Madura, gambar Sakera dan Marlina yang merupakan ikon dari Madura, gambar rumah Tanean yang merupakan rumah khas Madura dapat dikenalkan pada anak dengan bermain puzzle. Tabel 1 diatas memperlihatkan hasil kegiatan stimulasi pada anak yang dikaitkan dengan enam aspek perkembangan anak usia dini. Diketahui bahwa untuk aspek nilai agama dan moral pada media puzzle dapat distimulasi dengan pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah bermain, menanamkan kejujuran pada anak saat bergiliran memainkan puzzle. Aspek kedua yaitu perkembangan bahasa dapat distimulasi melalui bercerita, tanya jawab dan bernyanyi dengan mengaitkan gambar yang ada pada media puzzle. Aspek kognitif menggunakan puzzle bergambar dapat distimulasi dengan cara menghitung jumlah potongan puzzle, mengeja suku kata pada puzzle, mengenal warna, huruf dan bentuk yang ada pada potongan puzzle. Pengembangan aspek sosial emosional dapat distimulasi dengan bermain sesuai antrian dan kesabaran anak saat menunggu giliran main. Aspek pengembangan motorik pada anak dapat distimulasi dengan cara menyusun rangkaian puzzle dan mengurutkan bagian-bagian dari puzzle. Sedangkan untuk aspek seni dikembangkan dengan cara menyanyikan lagu daerah dan menggambar baju adat sesuai pada gambar.

Pada penerapannya anak bermain puzzle disertai dengan cerita dari guru untuk menstimulasi enam aspek perkembangannya sesuai SOP yang ada pada APE dari media tersebut yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah. Selain dengan bercerita, dapat juga melalui lagu atau bernyanyi. Sehingga, guru memiliki peran penting untuk mencapai aspek yang hendak dikembangkan sesuai dengan tema pembelajaran hari tersebut. Diperlukan kemampuan guru untuk menstimulasi aspek perkembangan anak melalui kegiatan bercerita, bernyanyi,

memberikan contoh dengan gerakan atau kegiatan lain yang mendukung.

Selanjutnya berikut ini tabel stimulasi untuk media serbuk jagung warna-warni (Sergunani).

**Tabel 2. Stimulasi Enam Aspek Perkembangan Pada Media Sergunani**

Media	Aspek Yang Dikembangkan	
Sergunani	NAM	<ol style="list-style-type: none"> <li>Berdoa sebelum dan sesudah bermain</li> <li>Mengenal ciptaan Tuhan lewat warna dan gambar</li> </ol>
	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bermain sambil bercerita sesuai topik yang ada pada gambar kolase</li> <li>Berkomunikasi dengan teman lain dan guru menggunakan bahasa daerah</li> </ol>
	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengenal warna</li> <li>Mengenal bentuk dan cerita dalam gambar kolase</li> <li>Mengenal budaya daerah seperti makanan khas dan tokoh daerah</li> </ol>
	Sosial Emosional	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bergantian menunggu giliran</li> <li>Sabar Menabur serbuk jagung sesuai dengan pola gambar</li> </ol>
	Motorik	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memoleskan lem sesuai pola</li> <li>Menabur serbuk warna-warni pada gambar sesuai dengan contoh</li> </ol>
	Seni	<ol style="list-style-type: none"> <li>membuat hiasan berwarna warni sekreatif atau sesuai keinginan anak</li> <li>anak menabur serbuka sambil bernyanyi lagu daerah</li> </ol>

Serbuk jagung warna-warni (sergunani) yang dimainkan anak berdasarkan tabel stimulasi diatas dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak. Guru dapat mengkondisikan situasi belajar dan cara kerja bermain agar aspek perkembangan yang terdiri dari nilai agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, motorik dan seni anak dapat terstimulasi dengan baik. Selain itu memasukkan unsur muatan lokal daerah yang khas di Madura sebagai pengenalan pada anak misalnya

makanan khas Madura sate dan jagung, mengenalkan batik pada pola gambar sergunani, dan mengenalkan tokoh ikon Madura yaitu Sakera dan Marlena pada pola gambar. Kegiatan kolase dengan menaburkan serbuk jagung pada pola adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Serbuk jagung yang berwarna dan pola gambar dengan muatan kearifan lokal secara langsung dapat diamati oleh anak dan menjadikan tanya jawab dengan guru saat implementasinya. Sergunani adalah APE yang paling mudah dalam pembuatannya sehingga guru dapat kreatif mengajarkan pada anak dalam mengkreasikan dalam bentuk apapun.

Tabel 2 diatas memperlihatkan hasil kegiatan stimulasi pada anak yang dikaitkan dengan enam aspek perkembangan anak usia dini. Diketahui bahwa untuk aspek nilai agama dan moral pada media serbuk jagung warna warni (sergunani) dapat distimulasi dengan pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah bermain, mengenal ciptaan Tuhan melalui warna dan gambar. Aspek kedua yaitu perkembangan bahasa dapat distimulasi melalui bercerita, tanya jawab dengan teman lain dan guru menggunakan bahasa daerah. Aspek kognitif menggunakan media sergunani dapat distimulasi dengan cara mengenal warna, mengenal bentuk dan cerita pada pola gambar dan mengenal budaya daerah seperti makanan khas dan baju adat Madura. Pengembangan aspek sosial emosional dapat distimulasi dengan bergantian menaburkan serbuk jagung pada pola dan kesabaran anak saat menunggu giliran main. Aspek pengembangan motorik pada anak dapat distimulasi dengan cara memoles lem pada pola dan menaburkan serbuk sesuai warna yang sesuai dengan contoh gambar. Sedangkan untuk aspek seni dikembangkan dengan cara menyanyikan lagu daerah dan menaburkan serbuk jagung warna-warni sesuai keinginan anak.

Berikut ini tabel stimulasi enam aspek perkembangan anak usia dini menggunakan media kotak pintar.

**Tabel 3: Stimulasi Enam Aspek Perkembangan Pada Media Kotak Pintar**

Media	Aspek Yang Dikembangkan	
Kotak Pintar	NAM	1. Berdoa sebelum dan sesudah bermain 2. Belajar mengenal ciptaan Tuhan melalui bentuk
	Bahasa	1. Bermain sambil membaca huruf yang ada pada kotak pintar 2. Berkomunikasi dengan teman lain dan guru
	Kognitif	1. Mengetahui bentuk geometri 2. Mengenal angka dan Huruf 3. Mengetahui kearifan lokal madura 4. Menghitung jumlah gambar
	Sosial Emosional	1. Bergantian menunggu giliran 2. Sabar memasukkan potongan bentuk geometri pada lubang yang tepat
	Motorik	1. Memasukkan potongan bentuk geometri pada kotak 2. Mengangkat, membalik dan memutar kotak pintar
	Seni	1. Bernyanyi sambil bermain 2. Menirukan gerak tari

Kotak pintar merupakan media belajar bagi anak usia dini yang dibentuk dari lempengan serbuk jagong jagung yang dipadatkan. Kotak pintar dibuat menjadi bentuk geometri antara lain bentuk lingkaran, segitiga, kotak, persegi panjang dan segi empat. Pada bagian luar kotak pintar diberi gambar yang mengenalkan kearifan lokal Madura seperti gambar rumah adat, gambar batik, gambar makanan khas, gambar karapan sapi daan lainnya yang mengandung unsur budaya setempat. Selain gambar dengan tema budaya pada bagian luar kotak diberi angka dan huruf untuk mestimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Kotak pintar dapat melatih kognitif dan motorik pada anak dan juga mencapai aspek perkembangan yang lain sesuai dengan stimulasi guru dalam implementasinya. Stimulasi yang diberika oleh guru dengan bantuan media kotak pintar dengan melakukan

pembiasaan berdoa sebelum dan sesudah bermain yang masuk pda aspek nilai agama dan moral. Aspek bahasa dapat distimulasi dengan mengeja huruf dan berkomunikasi dengan guru atau teman sebaya saat bermain. Aspek kognitif yang banyak diperoleh dengan media kotak pintar dimana anak dapat belajar mengetahui bentuk-bentuk geometri, mengenal huruf dan angka, mengenal budaya daerahnya dan belajar menghitung gambar yang ada pada tepi kotak pintar. Aspek sosial emosional distimulasi dengan kemampuan anak untuk bermain bergantian dan sabar memasukkan bentuk geometri pada lubang yang sesuai. kemampuan tersebut juga masuk pada aspek motorik anak yang memasukkan potongan bentuk, mengangkat kotak, memutar dan membalikkan kotak. aspek seni sama dengan media yang lain yaitu distimulasi dengan melakukan bermain sambil bernyanyi dan menirukan gerak tari yang ada pada gambar kotak pintar tersebut. Hasil survei diperoleh hasil bahwa kotak pintar adalah APE yang paling kokoh namun juga memiliki kekurangan yaitu berat kotak yang untuk anak-anak usia dini perlu bantuan dari guru untuk memutar, membalik dan mengangkatnya. Berikut adalah gambar ketika anak memainkan puzzle, kotak pintar dan sergunani saat sekolah luring.

**Gambar 3: Anak Memainkan APE**

Ketiga media yang dijadikan APE yaitu puzzle, kotak pintar dan sergunani yang dibuat oleh tim peneliti diketahui dapat menjadi stimultan enam aspek perkembangan anak usia

dini. Tata cara bermain atau SOP yang dimuat dalam tiap media membantu guru untuk aspek apa yang ingin dikembangkan pada anak. Selain menstimulasi enam aspek perkembangan anak, melalui media berkearifan lokal ini dapat mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya kearifan daerah Madura dan menumbuhkan cinta tanah air pada anak sejak dini dimana saat ini tergeradasi oleh kemajuan teknologi.

## SIMPULAN

Bangkalan Madura merupakan daerah yang terkenal dengan kekentalan kearifan lokalnya, sehingga banyak lembaga PAUD memasukkan unsur-unsur muatan lokal kedalam pembelajaran anak di sekolah. Hal tersebut diupayakan untuk mengenalkan anak mengenai nilai-nilai budaya serta melestarikan kearifan lokal yang ada di daerah tersebut agar tidak terdegradasi seiring kemajuan jaman. Merangsang enam aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran, karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media lingkungan sekitar maupun media audio visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE dari limbah jagung tersebut diantaranya kotak pintar, puzzle, dan serbuk jagung warna warni (Sergunani) dapat digunakan sebagai media yang dapat menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak usia dini yang terdiri dari aspek nilai agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, motorik dan seni. APE tersebut efektif digunakan dalam kondisi pandemi secara langsung (luring) di PAUD.. Stimulasi perkembangan anak melalui media puzzle, kotak pintar dan sergunani setelah diimplementasikan pada pembelajaran di PAUD Bangkalan Madura. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah media dari olahan limbah jagung yang menjadi kearifan lokal di pulau Madura ini dapat diterapkan dalam

pembelajaran pada anak secara langsung dan apakah dapat menstimulasi enam aspek perkembangan anak, maka diperoleh hasil bahwa aspek perkembangan anak usia dini dapat terstimulasi dari ketiga jenis media ini dengan baik dan efektif Penggunaan APE perlu dukungan dan kreasi dari guru agar untuk menstimulasi anak pada aspek-aspek perkembangan mana yang hendak ditonjolkan. Tata cara bermain atau SOP yang dimuat dalam tiap media membantu guru untuk aspek apa yang ingin dikembangkan pada anak. Selain menstimulasi enam aspek perkembangan anak, melalui media berkearifan lokal ini dapat mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya kearifan daerah Madura dan menumbuhkan cinta tanah air pada anak sejak dini dimana saat ini tergeradasi oleh kemajuan teknologi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, 27.
- Akhmar, A.M. dan Syarifuddin. 2007. *Mengungkap Kearifan Lingkungan Sulawesi Selatan*. PPLH Regional Sulawesi, Maluku dan Papua, Kementerian Negara Lingkungan Hidup RI dan Masagena Press, Makasar.
- Bunyamin, Z., Efendi, R., & Andayani, N. N. (2013). Pemanfaatan limbah jagung untuk industri pakan ternak. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi Pertanian*, 153–166.
- Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik & Praktik*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–117.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2016). *Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas*

- Keindonesiaan. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan, Kemendikbud.
- Koentjaraningrat. 1985. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kustiawan, U. (2018). *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Karya Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.
- Mudjiati, M. (2015). *Pendampingan Guru SMPLB Dalam Memanfaatkan Kulit Jagung Sebagai Media Kreasi Khas Kota Garut. Sarwahita, 12(2), 97–101*.
- Nina, Khayatul 2019, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Duta Media Publishing.
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rustaman, N. (2001). *Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif. Bandung: FPMIPA UPI*.
- Sadiman, Arief S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Soendari, T. (2012). *Metode Penelitian Deskriptif. Bandung, UPI. Stuss, Magdalena & Herdan, Agnieszka, 17*.
- Suda, I. K. (2016). *Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. Universitas Hindu Indonesia*.
- Suliyanto, S. E., & MM, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sunaryo. (2015) *Sosiologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: Bumi Medika
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103–114*.
- Takiddin. (2014). *Nilai-Nilai Kearifan Budaya Lokal Orang Rimba (Studi pada Suku Minoritas Rimba di Kecamatan Air Hitam Provinsi Jambi). Jurnal Sosio Didaktika. 1 (2). Pp 161-170*.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umiyasih, U., & Wina, E. (2008). *Pengolahan Dan Nilai Nutrisi Limbah Tanaman Jagung Sebagai Pakan Ternak Ruminansia. Wartazoa, 18(3), 127–136*.
- Undang-Undang No 32 tahun 2009 *Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81–96*.