Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

PENULIS
Suharni
Sean Marta Efastri
Yenda Puspita
Azlin Atika Putri

UNILAK PRESS

ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI
Copyright ©2025

Penulis: Suharni, Suharni, Sean Marta Efastri, Yenda Puspita, Azlin Atika Putri
Editor: Sean Marta Efastri
Ilustrator: Yenda Puspita Azlin Atika Putri

Cetakan Pertama, September 2025
vii, 123 halaman, 21 x 29 cm
ISBN:-

Penerbit:

Unilak Press
Jalan Yos Sudarso Km. 08 Rumbai, Pekanbaru.
Whatshapp: 0853-7869-2035
Email: unilakpress@unilak.ac.id
Homepage: https://press.unilak.ac.id

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atas seluruh isi buku ini tanpa izin penulis dan penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulisan *BUKU AJAR* dengan judul **"Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini"** ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam proses perkembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada masa usia dini, anak berada dalam fase keemasan (*golden age*) di mana perkembangan motorik, kognitif, sosial, dan emosional dapat distimulasi secara optimal melalui berbagai pendekatan yang tepat. Salah satunya adalah melalui pemanfaatan alat permainan edukatif yang dirancang secara kreatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Buku ajar ini disusun sebagai bentuk kontribusi ilmiah dalam memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep, prinsip, serta implementasi alat permainan edukatif kreatif sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. Penulis berharap, melalui tulisan ini, para pendidik, mahasiswa, praktisi pendidikan, maupun orang tua dapat memperoleh wawasan yang aplikatif dalam mendukung proses pembelajaran dan tumbuh kembang anak secara optimal. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan buku ajar ini masih terdapat berbagai kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan karya ini di masa yang akan datang.Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, sehingga penyusunan buku ajar ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
BAB 1 FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEGIATAN BERMAIN ANAK……1
A. Faktor Internal Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain 9
B. Dampak Faktor – Faktor Terhadap Perkembangan Anak 14
C. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Anak 14
D. Faktor Yang Mempengaruhi Kegiatan Bermain Anak Kebutuhan Khusus 15
E. Karakteristik Kegiatan Bermain Pada Anak Berkebutuhan Khusus 15
F. Penjelasan Mendalam Aspek Emosional Dalam Kegiatan Bermain Anak 16
G. Dimensi Waktu Bermain Pada Anak 17
BAB II FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEGIATAN BERMAIN ANAK 18
A. Faktor Individu Anak 19
B. Faktor Keluarga 21
C. Faktor Lingkungan Sosial 23
D. Faktor Budaya Dan Nilai Sosial 25
E. Faktor Fisik Dan Lingkungan Fisik 27
F. Faktor Psikologis Dan Emosional 29
G. Faktor Pendidikan dan Pendampingan Orang Tua 30
BAB III KATEGORI PERMAINAN EDUKATIF BESERTA CONTOH DAN GAMBAR 33
A. Kategori Permainan Edukatif 34
BAB IV KATEGORI PERMAINAN EDUKATIF BESERTA CONTOH DAN GAMBAR. 39
A. Pengertian Kategori Permainan Edukatif 40
B. Kategori Berdasarkan Tujuan Pembelajaran 40
C. Permainan Literasi 40
D. Permainan Numerasi 41
E. Permainan Sains 41
F. Permainan Sosial dan Karakter 41
G. Permainan Keterampilan Hidup (Life Skills) 42
H. Kategori Berdasarkan Media dan Bentuk Permainan 42
I. Permainan Fisik/Tradisional 42
J. Permainan Papan dan Kartu Edukatif 43
K. Permainan Digital/Interaktif 43
L. Simulasi dan Permainan Peran 44
M. Kategori Berdasarkan Jenjang Usia atau Pendidikan 45
N. Pentingnya Klasifikasi dalam Pemilihan Permainan 46
BAB V APE MENURUT JENIS KELAMIN DAN USIA SERTA MEMANFAATKAN KEERBATASAN RUANG 48
A. Jenis-Jenis Ape 49
B. Ape Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Usia Anak 53
C. Pemanfaatan Ape Dengan Keterbatasan Ruang 55
BAB VI APE MENURUT JENIS KELAMIN DAN USIA SERTA MEMANFAATKAN KETERBATASAN RUANG 60

A. Pengertian APE 61
B. Manfaat APE bagi Anak Usia Dini 61
C. Aktivitas yang dilakukan APE berpotensi memberikan kesenangan bagi anak..... 62
D. Karakteristik APE sesuai tapahan perkembangan anak 62
E. Menurut jenis kelamin dan Usia 63
F. Alat Permainan Edukatif untuk Anak umur 2-4 Tahun 66
G. Jenis-Jenis permainan anak untuk stimulus 70
BAB VII GAME UNTUK PENCAPAIAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL BAHASA,MATEMATIKA DAN SAINS 73
A. Game Untuk Pencapian Perkembangan "SOSIAL EMOSIONAL 74
B. Game Untuk Pencapian Perkembangan "BAHASA" 77
C. Game Untuk Pencapaian Perkembangan " MATEMATIK" 79
D. Game Untuk Pencapaian Perkembangan " SAINS" 82
BAB VIII INTEGRITAS GAME DALAM PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL EMOSIONAL, BAHASA, MATEMATIKA DAN SAINS ANAK USIA DINI 85
A. Game Edukatif 86
B. Prinsip Belajar melalui Bermain dalam Pendidikan 87
C. Hubungan Antara Game dan Perkembangan Anak 88
D. Game dan Pengembangan Sosial Emosional Anak 89
E. Game untuk Pengembangan Bahasa 90
F. Game untuk Pengembangan Matematika 91
G. Game untuk Pengembangan Sains 92
H. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Game Edukatif di Kelas 93
BAB IX GAME UNTUK MENEMUKAN SOLIDARITAS, KERJA SAMA, JIWA KEPEMIMPINAN DAN KETANGKASAN 94
A. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) 95
B. Teori Game dalam Pendidikan (*Game-Based Learning*) 95
C. Teori Kepemimpinan 95
D. Konsep Solidaritas dan Kerja Sama Tim 95
E. Konsep Ketangkasan Fisik dan Mental 96
F. Kerangka Konseptual 96
G. Permainan untuk Menumbuhkan Solidaritas dan Kerja Sama 96
H. Permainan untuk Menumbuhkan Jiwa Kepemimpinan 97
I. Permainan untuk Melatih Ketangkasan Fisik dan Mental 97
J. Peran Refleksi dalam Penguatan Nilai 98
K. Konteks Pendidikan 99
L. Konteks Organisasi dan Komunitas 100
M. Langkah-Langkah Implementasi Efektif 100
N. Tantangan dan Solusi 101
O. Indikator Keberhasilan 101
BAB X GAME UNTUK MENEMUKAN SOLIDARITAS, KERJA SAMA, JIWA KEPEMIMPINAN DAN KETANGKASAN 102
A. Pengertian Game Untuk Menumbuhkan Solidaritas Jiwa Kepemimpinan, Kerjasama, dan Ketangkasan 103

B. Prinsip Game Untuk Menumbuhkan Solidaritas, Jiwa Kepemimpinan, Kerja Sama, dan Ketangkasan. 103
C. Tujuan Pembelajaran 105
D. Contoh Game Edukatif Untuk Anak Usia Dini 106
DAFTAR PUSTAKA 109
LAMPIRAN 112