

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
DALAM PENGEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI
(Studi Kasus Di Rumah Pintar Perintis Painan)**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

Lecsy Hartati
19005068

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NON FORMAL
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

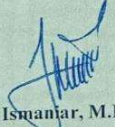
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
DALAM PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
(STUDI KASUS DI RUMAH PINTAR PERINTIS PAINAN)

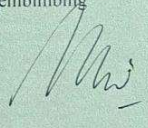
Nama : Lecsy Hartati
NIM/TM : 19005068/2019
Departemen : Pendidikan Non Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Mengetahui,
Kepala Departemen
Pendidikan Non Formal


Dr. Ismaniar, M.Pd
NIP.197606232005012002

Disetujui oleh,
Pembimbing


Drs. Wisroni, M.Pd
NIP.195910131987031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam
Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus
Di Rumah Pintar Perintis Painan)

Nama : Lecsy Hartati

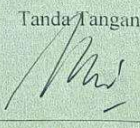


NIM/TM : 19005068/2019

Departemen : Pendidikan Non Formal

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Tim Penguji.

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Wisroni, M. Pd	1. 
2. Penguji	: Dr. Ismaniar, M. Pd	2. 
3. Penguji	: Dr. Lili Dasa Putri, M. Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Lecsy Hartati
Nim/BP : 19005068/2019
Departemen : Pendidikan Non Formal
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Rumah Pintar Perintis Painan)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keaslian nya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya siap bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Maret 2024
Yang menyatakan,



Lecsy Hartati
NIM. 19005068

ABSTRAK

Lecsy Hartati. 2024. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus di Rumah Pintar Perintis Painan). Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan kognitif anak usia dini di sebuah Lembaga Rumah Pintar melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE). Penggunaan APE di Rumah Pintar Perintis diterapkan berdasarkan 5 prinsip, yaitu prinsip produktivitas, prinsip aktivitas, prinsip kreativitas, prinsip efektifitas dan efisiensi serta prinsip mendidik dengan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan prinsip produktivitas, prinsip aktivitas, prinsip kreativitas, prinsip efektifitas dan efisiensi, serta prinsip mendidik dengan menyenangkan oleh tutor di Rumah Pintar Perintis Painan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan sifat studi kasus yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai temuan penelitian. Lokasi penelitian ini di jalan Imam Bonjol, Painan Timur, Pesisir Selatan. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prinsip produktivitas menumbuhkan pengetahuan baru bagi anak, pada prinsip aktivitas anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain, pada prinsip kreativitas memunculkan sikap kreatif pada anak, pada prinsip efektifitas dan efisiensi proses bermain anak memberikan hasil positif dan hemat waktu dan biaya, seta pada prinsip mendidik dengan menyenangkan anak mendapatkan kesan yang menyenangkan saat bermain.

Kata Kunci : Penggunaan, Pengembangan Kognitif

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT, Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus di Rumah Pintar Perintis Painan)”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Departemen Pendidikan Non Formal. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Ismaniar, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Non Formal sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan pemahaman serta saran dalam penulisan skripsi ini
3. Ibu Dr. Lili Dasa Putri, M.Pd selaku Ketua Labor Departemen Pendidikan Non Formal sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan pemahaman serta saran dalam penulisan skripsi ini
4. Bapak Drs. Wisroni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing sekaligus dosen PA saya, yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan arahan dan bimbingan dari awal penulisan, pengumpulan data hingga selesainya skripsi ini.

5. Bapak/ibu dosen dan staff Departemen Pendidikan Non Formal Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Eti, Ibu Eva, Ibu Eka, Ibu Dela, dan Ibu Ica selaku koordinator dan tutor di Rumah Pintar Perintis Painan yang telah banyak membantu saya dalam penelitian
7. Teristimewa kedua orang tua serta keluarga yang berjuang melalui doa dan kerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
8. Teman-teman sedepartemen Pendidikan Non Formal khususnya angkatan 2019 dan seluruh sahabat yang telah banyak memberi dukungan, bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi
9. Seluruh pihak yang telah banyak memberikan bantuan selama penulisan skripsi ini.

Padang, Maret 2024

Penulis

Lecsy Hartati

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	
SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Penjelasan Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Kepustakaan.....	12
1. Rumah Pintar sebagai Lembaga Pendidikan Nonformal.....	12
2. Alat Permainan Edukatif (APE).....	15
3. Perkembangan Kognitif anak Usia Dini.....	18
4. Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	27
B. Penelitian Relevan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Setting Penelitian.....	35
C. Instrumen Penelitian.....	35
D. Sumber Data.....	35

E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Analisis dan Interpretasi Data	37
G. Teknik Keabsahan Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Temuan Penelitian.....	40
B. Pembahasan	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Simpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Daftar Lembaga yang berkunjung ke Rumah Pintar.....	3
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Rumah Pintar.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Pedoman Wawancara.....	74
Lampiran 2. Kode Kodifikasi.....	75
Lampiran 3. Catatan Lapangan.....	76
Lampiran 4. Catatan Hasil Wawancara.....	99
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Jurusan.....	110
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL.....	111
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan.....	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nonformal merupakan salah satu jalur pendidikan di Indonesia. UU No.20 Tahun 2003 tentang sisdiknas menegaskan bahwa jalur pendidikan terdiri atas jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan nonformal memiliki beberapa satuan diantaranya SKB, PKBM, Majelis Taklim, kursus, pelatihan dan rumah pintar.

Salah satu satuan pendidikan nonformal adalah rumah pintar. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.81 Tahun 2013 mengakui dan mengesahkan rumah pintar sebagai satuan pendidikan nonformal. Pada bagian Bab II mengenai pendirian yaitu pada Pasal 4 dinyatakan bahwa rumah pintar yang didirikan dapat menyelenggarakan program yaitu : pendidikan anak usia dini, pendidikan keaksaraan, pendidikan kesetaraan, pendidikan kecakapan hidup, pendidikan pemberdayaan perempuan, peningkatan minat baca, seni dan budaya, pendidikan nonformal lain yang diperlukan masyarakat.

Seperti halnya di perpustakaan, di rumah pintar pun (Rumah Pintar, 2014) memiliki layanan yang dirancang dengan berbagai sentra sebagai fasilitas, yaitu:

1. Sentra buku, adalah tempat yang ditata dengan berbagai macam buku dengan jumlah minimal 3000 sampai dengan 5000 eksemplar. Bertujuan untuk mengembangkan minat baca dan pengetahuan bagi anak-anak dan warga belajar

2. Sentra bermain dan permainan adalah tempat yang dilengkapi APE bagi anak usia dini untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan imajinasi setiap anak melalui pengembangan kecerdasan yang beragam.
3. Sentra komputer adalah suatu tempat yang menyediakan minimal 3 sampai dengan 5 komputer. Bertujuan untuk memperkenalkan teknologi kepada anak-anak dan remaja
4. Sentra audio visual/panggung adalah tempat yang menyediakan perlengkapan audio visual dan panggung untuk mengembangkan potensi internal dan eksternal anak guna memperkuat rasa percaya diri dan mengeksplorasi kemampuan, kreativitas dan keberanian untuk menemukan bakat dan minat anak.
5. Sentra kriya adalah wadah bagi berbagai kegiatan yang dirancang untuk memberikan keterampilan hidup dan keterampilan kejuruan kepada masyarakat.

Di Painan Kabupaten Pesisir Selatan, terdapat salah satu rumah pintar, yaitu rumah pintar Perintis, yang beralamat di Jalan Imam Bonjol Painan. Hasil wawancara dengan 3 orang tutor dan seorang koordinator di Rumah Pintar Perintis pada Selasa tanggal 21 maret 2023 yaitu dengan Buk Epa, Buk Eka, Buk Dela, dan Buk Ica, didapatkan informasi bahwa rumah pintar Perintis ini dibangun pada tahun 2010 dan telah dilakukan pembaruan pembangunan pada tahun 2020 akibat musibah kebakaran.

Rumah pintar Perintis memiliki beberapa sentra, yaitu sentra bermain, sentra buku, sentra komputer, sentra audio visual/panggung dan sentra kriya.

Tugas-tugas para tutor di rumah pintar Perintis Painan, yaitu :

- a. Menyiapkan bahan ajaran yang diperlukan
- b. Mengajar anak-anak yang berkunjung ke RUMPIN
- c. Mengawasi anak-anak dalam belajar dan bermain
- d. Menyiapkan makanan dan minuman anak TK dan PAUD
- e. Menjaga kebersihan, kerapian dan alat mainan ruangan RUMPIN

Rumah Pintar Perintis ini bangunannya didesain semenarik mungkin, yaitu berbentuk seperti kapal. Di rumah pintar Perintis pun memiliki banyak prasarana yang sangat menarik seperti studio mini dan pentas literasi dan masih banyak prasarana lainnya. Hal ini yang membuat rumah pintar Perintis unik dari rumah pintar lainnya, dan menarik untuk dikunjungi dibanding rumah pintar lainnya.

Rumah pintar Perintis ini sasarannya lebih terfokus kepada anak TK dan PAUD. Layanan di rumah pintar Perintis ini lebih terfokus ke sentra bermain dan permainan, yaitu tempat yang ditata dengan berbagai APE bagi anak usia dini untuk mengembangkan semua potensi dan kreatifitas serta imajinasi anak melalui pengembangan kecerdasan jamak.

Tabel 1 : Daftar Lembaga yang berkunjung ke Rumah Pintar Perintis Painan tahun ajaran Juli-Desember 2022.

No	Nama Lembaga	Alamat	Jumlah Murid	Jumlah Guru
1	TK AISIYAH SALIDO	Salido	20	2
2	TK AL-FIKRI	Painan	20	2
3	TK BHAYANGKARI	Salido	20	2
4	PAUD AL-FIKRI	Painan	20	2
5	TK AISIYAH SAGO	Sago	20	2

Sumber : Rumah Pintar Perintis Painan

Alat permainan edukatif (APE) adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. APE untuk Pendidikan Anak Usia Dini adalah

alat yang sengaja dirancang untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Dalam melakukan aktivitas bermain, anak tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mengundang unsur nilai edukatif. Selain bertujuan agar anak tidak memiliki rasa bosan atau jenuh dalam belajar, APE juga akan membuat anak menjadi bertambah senang dan aktif dalam bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema.

Karena Rumah Pintar Perintis ini lebih terfokus pada sentra bermain dan permainan untuk anak usia dini, maka memerlukan penggunaan APE dalam pelaksanaan kegiatannya. Penggunaan APE adalah proses penggunaan APE dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, dengan memperhatikan 5 prinsip penggunaan APE. Menurut Andang Ismail (dalam Fadlillah, 2017:68) ada 5 prinsip penggunaan APE, yaitu prinsip produktifitas, prinsip aktivitas, prinsip kreativitas, prinsip efektifitas dan efisiensi, serta prinsip mendidik dengan menyenangkan.

APE adalah semua alat yang digunakan oleh anak-anak untuk memuaskan insting bermainnya. APE untuk pendidikan anak usia dini adalah alat yang sengaja dirancang untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak. Dengan bermain anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Dalam melakukan aktivitas bermain, anak tentunya membutuhkan berbagai alat permainan yang mengundang unsur nilai edukatif. Selain bertujuan untuk agar anak

tidak memiliki rasa bosan atau jenuh dalam belajar, APE juga akan membuat anak menjadi bertambah senang dan aktif dalam bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema.

Untuk dapat melihat dan memahami secara lebih mendalam mengenai apakah suatu permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu : alat permainan tersebut untuk anak usia dini, difungsikan untuk mengembangkan dengan berbagai perkembangan anak usia dini, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, macam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman atau tidak berbahaya bagi anak. Adapun manfaat alat permainan edukatif anak usia dini adalah mengaktifkan alat indra secara komunikatif dan dapat ditingkatkan dengan daya serap dan membangkitkan minat belajar sehingga mendorong anak untuk memainkannya.

Salah satu perkembangan yang akan dikembangkan untuk pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif anak. Anak-anak dapat belajar melalui interaksi antara guru dan anak guna melihat kemampuan daya ingat anak dalam berpengalaman dalam belajar. Kognitif sering diartikan sebagai proses berfikir atau sebuah kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Perkembangan kognitif memberikan batasan dimana kemampuan, kecerdasan, dan hubungan anak didik merupakan proses membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi terus menerus dengan lingkungannya.

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahap ini menjelaskan bagaimana anak berpikir, menyimpan informasi,

dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan selama perkembangan kognitif anak pada dasarnya adalah media yang menyenangkan dan tidak berbahaya. Media dapat membantu guru dalam memberikan informasi kepada anak. Hasil belajar yang positif akan tercapai jika media direncanakan dengan baik untuk digunakan di dalam kelas. Suatu kegiatan yang digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan APE. APE yang digunakan dirancang khusus untuk kegiatan bermain yang menyenangkan.

Faktor kognitif berperan penting dalam keberhasilan akademik anak karena sebagian besar kegiatan belajar selalu melibatkan masalah dengan memori dan berpikir. Masalah dimana anak bosan dalam belajar atau bermain. Teori perkembangan tersebut diwakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi mereka.

Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan kognitif yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan dan keaktifan anak dalam belajar menggunakan media pembelajaran alat APE. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan kognitif anak memiliki tiga sub tahap, yaitu pembelajaran dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik.

Tujuan diadakannya kegiatan di rumah pintar ini yaitu untuk menambah kegiatan dari sekolah masing-masing. Agar anak-anak tidak bosan dan jenuh karena adanya pergantian tempat dan suasana. Anak-anak pun mendapatkan teman-teman baru dari sekolah lain dan tentunya Alat Permainan Edukatif (APE) yang ditemukan pastinya beragam serta membuat proses belajar terasa menyenangkan.

Berdasarkan hasil kunjungan awal, peneliti menemukan 2 jenis APE yang ada di rumah pintar Perintis yaitu APE di dalam dan APE diluar :

1. APE di dalam diantaranya yaitu sempoa huruf hijaiyah, pazzle, balok, lego, buku bergambar, buku cerita, krayon, dan boneka.
2. APE diluar yaitu ada seluncuran, ayunan, kolam bola, dan jungkat jungkit. Serta juga tersedia APE bantuan dari KEMENDIKBUD RISTEK pada tahun 2020 lalu. Dengan adanya bantuan tersebut, APE di rumah pintar Perintis menjadi lebih beragam. Adapun APE bantuan tersebut yaitu bongosong, bayangan seribu, tulisan terbalik, magnet bermusuhan, kaleidoskop, dan cincin bermusuhan.

Jadwal kunjungan ke rumah pintar dilakukan setiap hari Senin-Kamis, setiap sekolah TK dan PAUD akan bergantian mengunjungi rumah pintar. Adapun 5 sekolah yang berkegiatan rutin di rumah pintar Perintis yaitu TK Aisyah Salido, TK Aisyah Sago, TK Bhayangkari, TK Al-Fikri, dan PAUD Al-Fikri. Sedangkan pada hari Jumat dikhususkan hari untuk berkunjung bagi sekolah lain yang ingin berkunjung.

Perkembangan kognitif adalah proses berpikir atau kemampuan untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa. Interaksi antara anak dan permainan merupakan sumber utama dari berkembangannya motivasional, kognitif dan afektif, karena permainan pada masa kanak-kanak mempunyai hubungan langsung dengan aspek-aspek tersebut. Oleh karena itu stimulasi dan interaksi serta variasi bermain dan kesempatan eksplorasi mainan merupakan faktor penting dalam perkembangan anak (Baraja, 2007:292).

Dari penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Penggunaan (APE) Alat Permainan Edukatif dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Rumah Pintar Perintis Painan)".

B. Fokus Masalah

1. Fokus Umum

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini memfokuskan pada bagaimana 5 prinsip penggunaan APE dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Rumah Pintar Perintis Painan.

2. Fokus Khusus

Rumusan fokus penelitian khusus terfokus pada beberapa aspek, yaitu :

- a) Melihat penerapan prinsip produktivitas penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- b) Melihat penerapan prinsip aktivitas penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- c) Melihat penerapan prinsip kreativitas penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- d) Melihat penerapan prinsip efektivitas dan efisiensi penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan

- e) Melihat penerapan prinsip mendidik dengan menyenangkan oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Bertujuan untuk menjawab dan menganalisis tentang 5 prinsip penggunaan APE dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Rumah Pintar Perintis Painan.

2. Tujuan Khusus

Rumusan fokus penelitian khusus terfokus pada beberapa aspek, yaitu :

- a) Untuk mengetahui penerapan prinsip produktivitas penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- b) Untuk mengetahui penerapan prinsip aktivitas penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- c) Untuk mengetahui penerapan prinsip kreativitas penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- d) Untuk mengetahui penerapan prinsip efektivitas dan efisiensi penggunaan APE oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan
- e) Untuk mengetahui penerapan prinsip mendidik dengan menyenangkan oleh tutor di rumah pintar Perintis Painan.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Sebagai masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan nonformal dan sebagai referensi materi, pengetahuan, dan wawasan tentang penggunaan APE dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Secara Praktis

- a. Bahan masukan bagi lembaga dalam penggunaan APE yang tepat untuk menunjang kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- b. Bahan masukan bagi guru, tutor dan orang tua mengenai penggunaan APE yang tepat untuk menunjang kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- c. Bahan referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti tentang APE yang tepat untuk menunjang kemampuan kognitif pada anak usia dini.

E. Penjelasan Istilah

Menurut Adi.D. (2001), istilah penggunaan berasal dari kata guna yang berarti berlapis-lapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal, sedangkan penggunaan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak menggunakan menjadi menggunakan, dari tidak bisa menjadi bisa. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi dari pada sebelumnya.

Menurut W.J.S. Poerwadarminta, (2011) Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan adalah proses menggunakan sesuatu agar bermanfaat bagi orang dan lingkungan di sekitar.

APE adalah alat yang dirancang untuk mengoptimalkan perkembangan dan kecerdasan anak usia pra sekolah (anak usia dini) serta bernilai edukatif, APE tidak harus mahal, namun dapat dibuat dari bahan-bahan disekitar serta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan tidak hanya pada satu aspek perkembangan saja. (Nelva Rolina, 2012:6-7).

Menurut Andang Ismail (2006:174), ada lima prinsip penggunaan APE :

- a. Prinsip produktifitas.
- b. Prinsip aktivitas.
- c. Prinsip kreatifitas.
- d. Prinsip efektifitas dan efisiensi.
- e. Prinsip mendidik dengan menyenangkan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE adalah proses penggunaan APE dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, dengan memperhatikan 5 prinsip penggunaan APE yaitu prinsip produktifitas, prinsip aktivitas, prinsip kreatifitas, prinsip efektifitas dan efisiensi, serta prinsip mendidik dengan menyenangkan.