

## **Pengelolaan Lingkungan Belajar Mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Minat Belajar di TK Khalifah**

**Risbon Sianturi<sup>1</sup>, Windy Fattikasari<sup>2</sup>, Nur Anis<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi PG-PAUD. Universitas Pendidikan Indonesia

[risbonsianturi@upi.edu](mailto:risbonsianturi@upi.edu), [windy.ftsr14@upi.edu](mailto:windy.ftsr14@upi.edu), [nur.anis0506@upi.edu](mailto:nur.anis0506@upi.edu)

**Abstrak:** *Management of the Learning Environment Regarding Educational Game Tools (APE) to Increase Learning Interest in Khalifa Kindergarten.* This study aims to increase interest in learning in early childhood through the use of educational support tools using descriptive qualitative research methods. The data collection technique carried out by researchers is by conducting interviews with the Principal of Khalifah Kindergarten by filling out questionnaires. The purpose of using educational support tools (APE) in Khalifah Kindergarten is to increase interest in learning in students. APE can help increase students' motivation and interest in learning through more engaging and interactive ways. Some of the benefits of using APE include; Enriching the learning experience, APE can provide a more varied and interesting learning experience, so that students can be more involved in the teaching-learning process; Increasing creativity and imagination, namely APE can trigger the creativity and imagination of students by presenting more visual and interactive material; Improving memory i.e. APE can help learners to more easily remember the information provided, due to the use of more interesting visuals and audio; Increase participation, namely APE can increase student participation in the teaching-learning process, because the material presented is more interesting and interactive. In the context of Khalifa Kindergarten, the use of APE can help increase students' interest in learning, especially for material that is difficult to understand in conventional ways. With the use of APE, students can learn more enjoyably and experience a more varied learning experience. As a result, it is expected that students' interest in learning can increase and create a more active and dynamic learning atmosphere.

**Keywords:** Learning environment, Educational Support Tools, Learning Interests

**Abstrak:** *Pengelolaan Lingkungan Belajar Mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Minat Belajar di TK Khalifah.* Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini melalui penggunaan alat penunjang edukatif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah TK Khalifah dengan mengisi angket. Tujuan penggunaan alat penunjang edukatif (APE) di TK Khalifah adalah untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. APE dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui cara yang lebih menarik dan interaktif. Adapun beberapa manfaat penggunaan APE antara lain; Memperkaya pengalaman belajar yakni APE dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih terlibat dalam proses belajar-mengajar; Meningkatkan kreativitas dan imajinasi yakni APE dapat memicu kreativitas dan imajinasi peserta didik dengan menyajikan materi yang lebih visual dan interaktif; Meningkatkan daya ingat yakni APE dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat informasi yang diberikan, karena penggunaan visual dan audio yang lebih menarik; Meningkatkan partisipasi yakni APE dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar-mengajar, karena materi yang disajikan lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks TK Khalifah, penggunaan APE dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama untuk materi yang sulit dipahami dengan cara konvensional. Dengan penggunaan APE, peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mengalami pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Sebagai hasilnya, diharapkan minat belajar peserta didik dapat meningkat dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan dinamis.

**Kata kunci:** Lingkungan belajar, Alat Penunjang Edukatif, Minat Belajar

### **PENDAHULUAN**

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada akhirnya

dapat mempertinggi hasil belajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran, salah satunya dalam proses pendidikan anak usia dini. (Arifudin et al., 2021)

Peran media dalam pembelajaran, khususnya pada pendidikan anak usia dini, semakin penting mengingat perkembangan anak pada masa itu berada pada masa berpikir konkret. Oleh karena itu, salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini haruslah berdasarkan realitas, artinya anak diharapkan belajar sesuatu yang nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak untuk belajar secara konkret. Prinsip ini berimplikasi pada perlunya menggunakan media sebagai saluran penyampaian pesan pendidikan bagi anak usia dini. Seorang guru ketika menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap oleh anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan akan terjadi perubahan tingkah laku dalam bentuk kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. (Zaman et al., 2010)

PAUD memberikan fasilitas yang mengarah pada pengembangan kepribadian dan menggali potensi maksimal yang ada pada diri anak. Lembaga pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak harus memiliki kegiatan yang mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, dan motorik. (Hefniy & Safiah, 2020) Sebagai aspek pendukung setiap jenjang anak dalam berkembang melalui bermain, begitu juga saat pembelajaran, kondisinya selalu dalam suasana bermain agar anak tidak cepat bosan. Alat permainan edukatif merupakan solusi sebagai alat bermain yang mengandung nilai edukatif dalam rangka meningkatkan perkembangan otak, kemudian mengembangkan seluruh aspek kemampuan

(potensi) yang dibutuhkan anak. (Hefniy & Safiah, 2020)

Ada beberapa bentuk dan jenis permainan yang mengandung unsur edukasi yang dapat membantu proses tumbuh kembang anak dan ada yang berdampak negatif bagi anak. (Lisa et al., 2020)

Maka dari itu sebaiknya setiap TK perlu memiliki alat permainan edukatif sebagai media dalam pembelajaran terhadap peserta didik. Mulai dari alat permainan edukatif indoor maupun outdoor. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengelolaan lingkungan belajar mengenai alat permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di TK Khalifah.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian kualitatif deskriptif melalui observasi dan wawancara adalah salah satu metode penelitian yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang suatu fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Alat Penunjang Edukatif (APE) sebagai upaya meningkatkan minat belajar pada anak usia dini di TK Khalifah alamat Perumahan Bumi Resik No 10, Jl. Prajamukti, Panglayungan, Cipedes, Tasikmalaya, Jawa Barat. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati langsung bagaimana APE tersebut digunakan di dalam kelas. Peneliti juga dapat mengamati pengelolaan lingkungan belajar di TK Khalifah dan bagaimana respon anak-anak terhadap penggunaan APE tersebut. Sementara itu, melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi dari para guru tentang efektivitas APE dalam meningkatkan minat peserta didik di TK Khalifah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara harfiah lingkungan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah 'tempat yang mempengaruhi pertumbuhan manusia'. (Mukhlishi, 2017) Sumber belajar dapat diolah atau dikreasikan dengan berbagai metode agar anak lebih mudah mencerna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam upaya penciptaannya, sumber belajar dapat berupa alat bantu yang dapat berfungsi untuk membantu proses belajar anak. Hal ini sering disebut dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif merujuk pada benda-benda yang berfungsi, yang terbagi menjadi Alat Permainan dan Alat Peraga. (Hasanah, 2019)

Manajemen desain lingkungan PAUD adalah penataan tempat, tampilan dalam dan luar ruangan PAUD. Meskipun kegiatan mendesain tampilan indoor dan outdoor PAUD bukan merupakan keahlian guru, namun setidaknya guru PAUD dapat mengenali karakter desain PAUD yang sesuai dengan dunia fantasi anak. Karena dunia fantasi anak memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan kognisi, sosial, emosi, bahasa, seni dan lain-lain. Menata atau mengatur tampilan indoor maupun outdoor PAUD tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Orang yang mampu melakukan hal ini adalah mereka yang berasal dari pendidikan seni atau pendidikan desain. Merekalah yang mampu memilih komposisi warna dan corak serta lukisan khas yang dapat menjerat dunia fantasi anak. (Susanti, 2018)

Manajemen lingkungan belajar tidak terlepas dari upaya menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi anak. Mulai dari manajemen dalam memilih lokasi belajar hingga menata tempat belajar anak. (Nuritasari & Julianto, 2015)

Sebelum melakukan tahap wawancara, peneliti mengamati lingkungan belajar indoor dan outdoor di TK Khalifah. Dari hasil pengamatan peneliti, lingkungan belajar indoor di TK Khalifah memiliki kelebihan, yakni terdapat ruangan yang berbeda bagi setiap anak berdasarkan usia, di TK Khalifah terdapat 4 ruangan bagi anak yakni Playgroup, Kelas A, Kelas B, dan Day care. Di TK Khalifah fasilitas yang lainnya pun sudah dibilang hampir lengkap, yakni selain 4 ruangan belajar anak terdapat juga toilet anak, toilet guru, gudang, dapur, ruang kepala sekolah, area tengah ruangan yang biasanya dipakai untuk kegiatan kumpul makan bersama ketika waktu istirahat dan juga biasanya dipakai sebagai area bermain bersama. Pada setiap pintu ruang belajar anak pun ditempel tulisan sentra, karena setiap ruangan baik itu ruang PG, Kelas A, Kelas B dibedakan area sentra nya. Setiap ruangan belajar anak dibedakan sesuai usia yakni; 1. Ruang Playgroup diisi oleh anak usia 3 tahun, pada ruangan ini sentra nya adalah art centre dan untuk alat permainan edukatif nya terdapat plastisin, peralatan mencocokkan, peralatan menempel, peralatan melipat dengan origami, dan peralatan mencap. Pada ruangan ini diisi oleh 3 orang anak. Penataan pada dinding ruangan nya pun terdapat pajangan gambar bentuk dan nama-nama hewan, buah-buahan, pekerjaan, nama-nama ikan, gambar kumpulan para pahlawan, bentuk-bentuk huruf alfabet dan huruf hijaiyah serta bentuk-bentuk angka. Pendidik yang bertugas di Ruang Playgroup hanya 1 orang. 2. Ruang Kelas A diisi oleh anak usia 4 tahun, pada ruangan ini terdapat 2 sentra yang pertama yaitu block centre (sentra balok) dan untuk alat permainan edukatif nya pun sangat lengkap terdapat macam-macam bentuk balok, puzzle-puzzle, bola dengan berbagai ukuran dan leggo. Yang kedua

exercise centre (sentra latihan) dan perlengkapan sentra nya yaitu tempelan huruf dan angka, nama hari dan bulan, foto macam-macam usaha, jam dinding, papan tulis, dan buku tamu. Jumlah anak di Kelas A berjumlah 5 orang dan pendidik nya berjumlah 2 orang.

3. Ruang Kelas B diisi oleh anak usia 5-6 tahun, pada ruangan ini terdapat 2 sentra yang pertama yaitu science centre (sentra ilmu sains) dan untuk perlengkapan sentra nya pun sudah lengkap yaitu terdapat bola berbagai ukuran, celemek anak, skop tanah, sarung tangan, corong air, botol, baskom, gelas, sedotan, pewarna makanan, sendok kecil, macam cetakan kue, pada sentra ini anak difokuskan untuk melakukan berbagai uji coba ilmu sains salah satunya melakukan uji coba telur mengapung di air. Jumlah anak di Kelas B berjumlah 8 orang dan pendidik berjumlah 2 orang.

4. Ruang Daycare (ruang penitipan anak) diisi oleh anak berusia 1-2 tahun dengan jumlah 4 orang anak dan disertai 1 orang pengasuh/pendidik. Perlengkapan di Ruang Daycare sudah terbilang cukup lengkap, terdapat tempat tidur namun penataan ruangnya bisa dibilang kurang menarik karena warna dinding ruangnya membuat suasana ruangan terlihat menjadi gelap dan ruangnya pun bisa dibilang tidak terlalu luas. Dapat disimpulkan dari ke 4 Ruang belajar anak di TK Khalifah memiliki kelebihan yakni disetiap ruangan terdapat aturan tata tertib, namanama anak, pajangan hasil karya anak, kalender akademik, papan tulis, jam dinding, rak buku, meja dan kursi, dan ruangnya pun mendapatkan cahaya sinar matahari. Namun kekurangannya area disetiap ruangan bisa dibilang tidak terlalu luas dan warna cat dindingnya pun bisa dibilang sudah cukup kusam dan seharusnya di cat kembali dengan warna yang colorfull. Untuk area tengah yang biasa dipakai untuk kegiatan bersama sudah

cukup memadai mulai dari penataan ruangnya terdapat loker penyimpanan tas setiap anak yang berjumlah 20 anak, terdapat fasilitas tv, audio, ac, lemari 10 pajangan piala, dan lantainya pun memakai alas spon puzzle. Namun tidak ada ruang khusus untuk pendidik.

Hasil penelitian mengenai sarana dan prasarana dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana yang digunakan di sentra persiapan antara lain; APE (Alat Permainan Edukatif), media pembelajaran (alat tulis dan papan tulis), sumber belajar (buku cerita, LKA, gambar-gambar sesuai tema), dan perlengkapan kelas berupa meja, kursi, karpet, rak/lemari penyimpanan, kipas angin, dan AC. Sarana dan prasarana tersebut digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. APE yang digunakan tidak hanya APE yang sudah jadi atau APE buatan pabrik, di sentra persiapan anak juga dapat membuat APE sesuai dengan kreasinya. Pengelolaan kelas dalam pembelajaran di PAUD sangat penting karena dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mendukung karakteristik anak dalam belajar. (Graciela et al., n.d.)

Menurut (Fadillah & dkk, 2014:52) dalam (Rejeki & Suwardi, 2021) Pembelajaran yang efektif di Taman Kanak-kanak dalam prinsip pembelajaran aktif kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM) adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. PAKEM adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Lingkungan outdoor di TK Khalifah tidak memiliki area yang cukup luas karena area outdoor hanya terdapat di area depan saja layaknya area teras rumah

dan untuk alat permainan edukatif outdoor nya pun tidak terlalu lengkap karena hanya terdapat 3 wahana permainan yaitu karosel/komedi putar/mangkok putar, ayunan, dan seluncuran/perosotan. Dan untuk tingkat keamanannya pun terdapat kekurangan seperti seluncuran/perosotan tidak memiliki alas yang lunak untuk anak ketika meluncur dari seluncuran/perosotan tersebut, juga terdapat gambar bentuk permainan tradisional pecele yang digambar diatas lantai yang bertekstur semen dimana hal ini sangat beresiko bagi anak ketika bermain karena tidak menggunakan alas yang lunak dikhawatirkan ketika anak terjatuh anak akan mengalami luka-luka untuk alternatifnya seharusnya alat permainan edukatif outdoor menggunakan alas lunak untuk mengurangi resiko bermain pada anak. Dan yang terakhir tidak terdapat tempat cuci tangan di area lingkungan outdoor. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Lina selaku Ibu Kepala Sekolah TK Khalifah dapat dipaparkan sebagai berikut; beliau menyebutkan bahwa jumlah anak didik di TK Khalifah berjumlah 20 orang, menurut beliau salah satu keunggulan TK Khalifah adalah sedikit nya daya tampung peserta didik namun pendidik nya sudah sangat memadai, beliau menyebutkan bahwa di dalam kelas terdapat 2 orang pendidik yang masing-masing pendidik bisa dibilang memantau anak didik paling banyak hanya 4 orang saja, dengan begitu aspek perkembangan dan aktivitas dari anak didik pun dapat terpantau dengan baik oleh para pendidik. Selain itu, di TK Khalifah juga menerapkan kurikulum islam yakni setiap pukul 10 atau pukul 11 semua anak didik diberikan kebebasan untuk makan bersama di area tengah, menurut beliau hal ini menjadi salah satu aktivitas untuk lebih

mendekatkan sosialisasi antara anak didik dengan pendidik dan anak didik dengan anak didik, selain itu TK Khalifah juga menggunakan 11 kurikulum islam yakni khusus nya Kelas TK A dan TK B setiap selesai makan bersama harus menyetorkan hafalan surat yang berbeda setiap harinya agar mendapatkan reward untuk bermain di lingkungan outdoor, selain itu TK Khalifah juga memiliki ratusan cabang se-Indonesia. Beliau juga menyebutkan bahwa alat permainan edukatif indoor di TK Khalifah sudah sangat lengkap, apalagi setiap ruangan belajar anak dibedakan kategori sentra nya hal ini selaras dengan visi dan misi dari TK Khalifah.

## **PENUTUP**

Simpulan Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK khalifah dapat disimpulkan bahwa dari segi penataan lingkungan belajar baik indoor sudah dapat dikatakan sesuai dengan prinsip yang harus diperhatikan dalam menata lingkungan belajar yakni kondisi lingkungan belajar di TK Khalifah mengedepankan aspek aman dan nyaman maka dari itu lingkungan belajarnya pun mendorong anak untuk dapat bereksplorasi, mendukung anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan salah satu kelebihan dari dibedakannya ruang belajar dan area sentranya adalah untuk menyesuaikan tahapan perkembangan anak karena seperti yang kita tahu bahwa lingkungan belajar memiliki pengaruh yang besar pada proses pembelajaran. Tetapi lingkungan belajar outdoor di TK Khalifah tidak memiliki area yang cukup luas dan kekurangan dalam perlengkapan alat permainan edukatif outdoor nya.

Implikasi Diharapkan pengelolaan lingkungan belajar di TK yang baik dapat

memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, perkembangan otak anak, pengalaman awal anak, perubahan perilaku anak, motivasi belajar anak, serta kemampuan berpikir kritis anak. Selain itu pengelolaan lingkungan belajar di TK yang baik mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang berguna bagi anak serta membantu anak mencapai tujuan pembelajaran. Pengelolaan lingkungan belajar di TK dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah dengan tersedia perlengkapan alat permainan edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran bagi anak.

Rekomendasi 1. Bagi Guru Lingkungan belajar di TK hendaknya dikelola dengan baik, mengingat lingkungan belajar yang dikelola dengan baik mampu menciptakan manfaat yang baik bagi anak. Guru sebagai perancang kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang dapat mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara

optimal, termasuk di dalamnya adalah mengelola lingkungan belajar yang baik bagi anak. Dalam mengelola lingkungan belajar di TK, guru perlu mengetahui faktor apa yang memengaruhi pengelolaan lingkungan belajar di TK; 2. Bagi Pemerintah Karena di beberapa TK masih ada yang kekurangan dalam perlengkapan alat permainan edukatif, maka pemerintah seharusnya memfasilitasi alat permainan edukatif bagi setiap TK baik itu pendidikan formal maupun nonformal, hal ini akan berpengaruh terhadap kualitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia; 3. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini meninjau bagaimana pengelolaan lingkungan belajar, penataan lingkungan belajar indoor maupun outdoor dan mengenai alat permainan edukatif (APE) secara kuantitatif. Perlu kiranya peneliti selanjutnya secara kualitatif mencari dan mendeskripsikan seperti apa pengelolaan lingkungan belajar, penataan lingkungan belajar indoor maupun outdoor dan mengenai alat permainan edukatif di TK yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O., Setiawati, E., Chasanah, D. N., Jalal, N. M., Suwenti, R., & Puspitasari, D. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Graciela, E., Taran, M., Sum, T. A., Edfra, A. V., Katolik, U., Santu, I., Katolik, U., Santu, I., Katolik, U., & Santu, I. (n.d.). *Classroom Management in Learning in PAUD 68 | Jurnal Lonto Leok: Vol 5, No 1 Februari 2023* 69 | *Jurnal Lonto Leok: Vol 5, No 1 Februari 2023*. 68–76.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Hefniy, H., & Safiah, S. (2020). Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini. *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management*, 2(1), 109–122. <https://doi.org/10.52627/ijeam.v2i1.31>
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi ( APE ) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun Educational Game Equipment Promotes Fine Motoric Development in Children 4-6 Years. *Jurnal Kesehatan*, 11, 125–132.
- Mukhlis, M. (2017). Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Perspektif Lingkungan Belajar. *Al-Ulum: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Ke Islaman*, 4(2), 256–265.

- <https://doi.org/10.31102/alulum.4.2.2017.256-265>
- Nuritasari, D., & Julianto, J. (2015). Pengelolaan Lingkungan Belajar Indoor Dengan Model Pembelajaran Sentra Di Paud. *PAUD Teratai*, 4(21–6).
- Rejeki, N. S., & Suwardi, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas Terhadap Pembelajaran Efektif Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i1.579>
- Susanti, S. M. (2018). Manajemen Pengelolaan Lingkungan Belajar PAUD Berbasis Masyarakat. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 5(1), 1–10.
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 34.  
[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELIIYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)