

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan awal anak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada penanaman dasar-dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Terdapat enam aspek yang menjadi fokus utama, yaitu: perkembangan aspek nilai moral dan agama, perkembangan aspek fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan atau kognitif (daya berpikir dan kreativitas), perkembangan sosial dan emosional (sikap dan emosi), serta bahasa dan komunikasi. Setiap aspek tersebut disesuaikan dengan kelompok usia anak pada tahap pendidikan awal (Lilis, 2016: 2)

Menurut Pasal 1 dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2014, pendidikan anak usia dini merujuk pada tahap pendidikan yang dilakukan sebelum pendidikan dasar. Pendidikan ini bertujuan untuk membina dan mengembangkan anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun. Menurut pendapat Ahmad Susanto (2017:16), pendidikan awal anak mencakup pendidikan anak usia 0-6 tahun melibatkan penggunaan rangsangan untuk membantu perkembangan mereka, untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara jasmani dan rohani, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan pada tahap selanjutnya.

Pada anak usia dini, terdapat berbagai aspek yang penting untuk dikembangkan, dan pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial dan emosional, fisik-motorik, serta seni. Pengembangan aspek-aspek ini perlu dilakukan secara optimal dalam pendidikan anak usia dini.

Menurut Khosasi, perkembangan anak merupakan hal yang perlu diperhatikan untuk membentuk Khosasi menyatakan bahwa perkembangan anak merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan untuk membentuk pribadi yang baik pada masa dewasa, dan terdapat banyak aspek yang memengaruhinya (Khosasi et al., 2018:1-8). Pengalaman yang anak peroleh dari lingkungan sekitar dan pengaruh orang dewasa, termasuk stimulus yang diberikan oleh lembaga pendidikan, memiliki dampak yang signifikan pada masa depan anak. Oleh karena itu, penting untuk memberikan upaya yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Upaya tersebut melibatkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang disesuaikan dengan usia, kebutuhan, dan minat anak.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran mereka. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014, pendekatan pembelajaran yang tepat pada anak usia dini akan memainkan peran penting dalam mencapai perkembangan optimal sesuai dengan karakteristik, minat, dan potensi anak. Hal ini menekankan pentingnya memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu anak, agar mereka dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Menurut Rahmawati dan Kurniati (2014:41), pendekatan pembelajaran pada anak usia TK dapat dilakukan melalui program yang meliputi: kegiatan belajar yang menyenangkan, pembelajaran melalui kegiatan bermain, mengaktifkan siswa, memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, serta pembelajaran melalui kegiatan konkret.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi. Menurut Montessori (Anggani Sudono, 2000:2), seorang tokoh pendidikan, saat anak bermain, mereka belajar dan menyerap informasi dari lingkungan sekitar mereka.

Peran bermain sangat signifikan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, bermain menjadi inti dari setiap kegiatan pembelajaran pada tahap ini. Para pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak-anak. Sesuai dengan pandangan Froebel yang dikutip oleh Sujiono (2005: 17), ada dua konsep utama yaitu "gift" dan "accupation". "Gift" merujuk pada penggunaan benda-benda nyata sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak. "Accupation" mengacu pada rangkaian aktivitas berurutan. Froebel meyakini bahwa pendidikan dapat membantu anak-anak berkembang secara alami. Oleh karena itu, bermain dianggap sebagai metode yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini, karena dalam bermain, anak-anak meniru kehidupan orang dewasa di sekitarnya dengan cara yang alami. Selain itu, melalui bermain, anak-anak aktif belajar dan mengembangkan berbagai ketrampilan serta kemampuan dalam berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain merupakan sarana yang sangat efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan eksplorasi anak terhadap hal-hal di sekitarnya. (M. Fadhillah et all, 2018: 104)

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, terdapat istilah Alat Permainan Edukatif (APE) yang merujuk kepada media pembelajaran. Proses bermain anak seringkali terkait dengan penggunaan APE. APE dapat berupa berbagai jenis permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi kebutuhan bermain mereka. APE memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Anggani Sudono, 2000:7). Dalam hal ini, APE menjadi alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif, karena dapat mengembangkan berbagai aspek dan kecerdasan yang ada pada anak

Fungsi utama dari alat permainan adalah membantu anak mengenal lingkungan sekitar dan membimbing mereka dalam mengenali kekuatan dan kelemahan diri. Anak secara aktif terlibat dalam kegiatan bermain yang memanfaatkan seluruh indera mereka dengan optimal. Melalui kegiatan

bermain yang menyenangkan, aktivitas sel otak anak akan meningkat. Aktivitas sel otak yang aktif ini berkontribusi pada proses pembelajaran anak.

APE, sebagai alat permainan, memiliki peran penting dalam mengoptimalkan fungsi permainan dan perkembangan anak. Melalui penggunaan APE, anak dapat terus mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan adaptasi sosialnya. Untuk mencapai fungsi perkembangan secara optimal, APE harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu aman, sesuai dengan ukuran anak, memiliki desain yang jelas, menarik, sederhana, dan tahan lama (Hidayat, 2005)

Menurut Mayke Sugianto, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Terkait dengan APE untuk anak usia dini, Permainan edukatif adalah salah satu metode untuk mendidik anak usia dini dengan menggunakan alat-alat permainan dan merupakan alat yang diciptakan khusus untuk mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak usia dini. Alat permainan juga berfungsi sebagai sumber pembelajaran anak dengan prinsip permainan. Oleh karena itu, saat anak melakukan bermain, mereka sebenarnya juga melakukan belajar. Proses belajar yang menyenangkan dapat dicapai dengan menyediakan media atau permainan edukatif yang mendukung anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak dengan kegembiraan dan tanpa paksaan (Badru Zaman et al., 2016:27)

Analisis yang telah dilakukan mengenai anak usia dini di TK Baitul Quran Karangbanyu, mencakup pengamatan terhadap karakteristik belajar anak berdasarkan teori piaget, yang menyatakan bahwa pada usia dini, anak cenderung berpikir nyata. Saat ini proses pengenalan sub tema rumah masih terbatas pada penggunaan penugasan pada lembar karya anak. Selain itu, terbatasnya alat permainan edukatif di sekolah dalam pengenalan sub tema rumah, mendorong penulis untuk berinovasi dengan menciptakan Alat Permainan Edukatif yang menyenangkan, konkret, dan menarik bagi anak. Alat ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efektif

dalam mengenalkan sub tema rumah kepada anak-anak. guru dapat menggunakan APE Rumah Bermain untuk memperlihatkan bentuk nyata dari rumah sebagai bagian dari proses pembelajaran anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain”. Semoga Alat Permainan Edukatif ini bermanfaat dan dapat menjadi alat peraga yang menarik untuk pembelajaran anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah- masalah antara lain:

1. Pembelajaran sub tema rumah yang masih monoton menggunakan penugasan pada lembar karya anak.
2. Masih terbatasnya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengenalkan sub tema rumah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dibatasi pada permasalahan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) sub tema rumah yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini, mengenalkan sub tema rumah yaitu bagian-bagian rumah, do’a masuk rumah, do’a keluar rumah, lagu sub tema rumah dan lagu anggota keluarga yang ada di rumah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Bermain?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Bermain”?

E. Tujuan Pengembangan produk

1. Untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Bermain
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan alat permainan edukatif (APE) Rumah Bermain.

F. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diperoleh dari Alat Permainan Edukatif Rumah bermain adalah :

- a. Bagi anak
 1. Anak dapat menerima pembelajaran sub tema rumah yang disampaikan guru
 2. Memudahkan anak menghafal do'a ketika memasuki rumah dan do'a ketika keluar rumah
 3. Anak menjadi lebih faham bagian-bagian rumah dan anggota keluarga yang ada di rumah
- b. Bagi guru dan orang tua
 1. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
 2. Memberikan kegiatan yang menarik saat pembelajaran melalui APE
 3. Dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak
- c. Bagi sekolah
 1. Sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak
- d. Bagi pencipta
 1. Dapat memberikan solusi persoalan yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah semoga dengan adanya APE ini dapat menumbuhkan dan belajar bagi anak usia dini khususnya tema lingkungan rumah.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) "Rumah Bermain" diharapkan layaknya alat permainan edukatif yang menarik dan interaktif, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam mengenali sub tema rumah dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Keberadaan audio yang terpasang pada APE "Rumah Bermain" diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenal doa masuk, doa keluar rumah, lagu sub tema rumah, dan lagu anggota keluarga dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penggunaan bahan kayu triplek yang dicat dengan warna-warni dalam pembuatan APE "Rumah Bermain" dapat memberikan kelebihan estetika dan daya tarik visual kepada anak-anak, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam permainan.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

1. Spesifikasi Produk

“Rumah Bermain” merupakan Alat Permainan Edukatif yang digunakan anak usia dini yang berbentuk rumah, rumah terbuat dari bahan kayu triplek yang dicat dengan warna warni, bentuk unik dan menarik sehingga menarik perhatian anak. Rumah bermain mengenalkan kepada anak bagian - bagian dari rumah yaitu atap, pintu, jendela dan halaman rumah. APE rumah memiliki keunikan yang jarang dimiliki oleh APE yang lainnya yaitu memiliki audio yang terpasang untuk mengenalkan do'a memasuki rumah, do'a ketika keluar rumah, dan mengenalkan lagu tema sub rumah.

APE Rumah bermain memiliki 6 macam permainan yang menarik bagi anak dan berkaitan dengan tema lingkungan sub tema rumah. Permainannya yaitu: 1. memasang stik pagar rumah sesuai warna yang ada 2. Memasang tirai (merone manik-manik sesuai warna.3. menjumlahkan stik, 4. Mengenal orang yang ada dirumah melalui menyusun huruf sesuai foto anggota keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, kakak, adik, nenek, kakek 5. memindahkan pom-pom dengan penjepit, dan 6. Permainan maze yang ada dihalaman serta permainan alat musik xilofon.

Dengan APE Rumah Bermain, diharapkan anak memperoleh pemahaman yang lebih mudah terhadap materi sub tema rumah dari informasi yang disajikan oleh guru, kemudian mudah menghafal do'a masuk umah dan do'a keluar rumah serta dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak usia dini.

2. **Kesesuaian Produk dengan perkembangan kemampuan Anak usia dini**

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, APE Rumah Bermain memiliki unsur aspek

- a. Aspek Nilai Agama dan Moral
 - 1) Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari melalui do'a memasuki rumah dan do'a ketika keluar rumah
- b. Aspek Bahasa
 - 1) Anak mampu menunjukkan simbol huruf
 - 2) Anak mampu menyusun huruf
 - 3) Anak mengenal anggota keluarga
 - 4) Anak hafal beberapa lagu anak sederhana
- c. Aspek sosial emosional
 - 1) Anak mampu bersabar menunggu giliran
 - 2) Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
 - 3) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d. Aspek Fisik Motorik
 - 1) Anak mampu meronce
 - 2) Anak dapat memindahkan pompom dengan penjepit
 - 3) Anak dapat melakukan permainan dengan baik
- e. Aspek Kognitif
 - 1) Anak mampu mengenal konsep penjumlahan
 - 2) Anak mengenal anggota keluarga yang ada di dalam rumah
 - 3) Mengenal bentuk geometri melalui memasang bentuk geometri yang sama
 - 4) Mengenal macam-macam warna melalui memasang pagar rumah

rumah sesuai warna

5) Anak menyelesaikan masalah sehari-hari melalui permainan maze

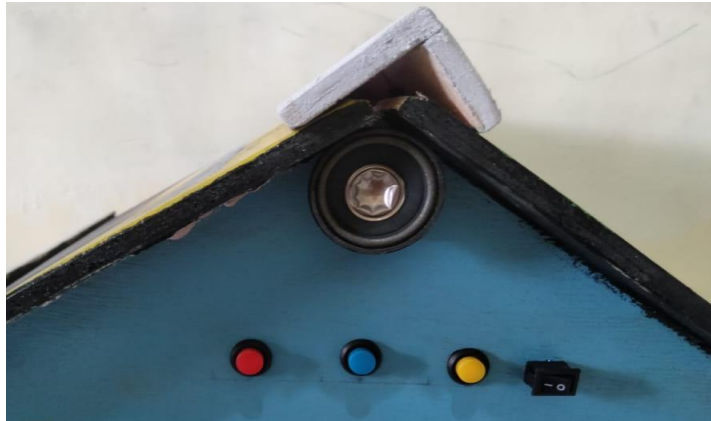
f. Aspek Seni

- 1) Anak mampu bernyanyi lagu tema rumah
- 2) Anak mampu menyayikan lagu anggota keluarga
- 3) Anak mampu memainkan alat musik sederhana

3. **Cara Penggunaan APE “ Rumah Bermain”**

a. Peraturan bermain pada Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain” adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan sub tema rumah, bertanya bagian-bagian rumah yang ada bentuk rumah yang terdiri dari pintu rumah, jendela, atap, dan halaman rumah
- 2) Guru mengenalkan audio do’a masuk rumah dan do’a keluar rumah
- 3) Guru menjelaskan audio lagu sub tema rumah, dan audio lagu anggota keluarga



Gambar 1. Audio terpasang lagu sub tema rumah, anggota keluarga, do’a masuk rumah dan do’a keluar rumah

- 4) Guru menjelaskan tentang lampu hias di bentuk rumah



Gambar 2. Lampu hias

- 5) Guru mengeluarkan dan menata bahan-bahan permainan
 - 6) Permainan bisa dimainkan kelompok atau individu tentang tema sub tema rumah
 - 7) Anak –anak memilih permainan yang akan dimainkan dapat juga dimainkan secara kelompok atau individu
 - 8) Guru mendampingi anak dalam melakukan permainan
 - 9) Anak –anak antri menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
- b. Cara bermain Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain” adalah sebagai berikut:
- 1) Permainan 1 (anak-anak membuat pagar halaman rumah dengan stik sesuai warna)
 - a) Anak-anak mengambil stik warna kemudian memasukkannya ke lubang yang sesuai warna yang ada di halaman



Gambar 3. Anak memasang stik warna menjadi pagar

- 2) Permainan 2 (meronce tirai, anak-anak meronce manik –manik sesuai warna dari tali)
 - a) Anak-anak memilih manik-manik untuk dipasang di tali yang sesuai warnanya



Gambar 4. Anak meronce manik-manik

- 3) Permainan 3 (maze, mencari jejak) dan memasangkan geometri yang sama
 - a) Anak-anak dapat mengambil miniatur mobil-mobilan untuk dijalankan menuju sebuah gambar lokasi



Gambar 5. Anak bermain maze

- b) Anak-anak memasangkan geometri yang sama bentuknya



Gambar 6. Anak bermain memasangkan bentuk geometri yang sama

- 4) Permainan 4 (menjumlah dengan stik)
- Anak-anak mengambil angka yang akan dijumlahkan, kemudian menempelkan angka di kedua sisi botol
 - Anak-anak mengambil sejumlah stik sejumlah 2 dimasukkan ke dalam botol dan mengambil stik sejumlah 3 untuk botol satunya
 - Kemudian anak-anak menghitung jumlah stik lalu mencari angka yang sesuai dan ditempelkan ke papan



Gambar 7. Anak bermain penjumlahan

- 5) Permainan 5 (menyusun huruf sesuai foto anggota keluarga)
 - a) Anak- anak memilih salah satu foto anggota keluarga dan ditempelkan di papan
 - b) Anak-anak mencari huruf yang sesuai dengan foto anggota keluarga misal gambar kakak, maka anak mencari huruf k, kemudian ditempel, mencari huruf a kemudian ditempel seterusnya sehingga membentuk kata kakak



Gambar 8. Anak bermain memasang foto anggota keluarga dan menyusun huruf

- 6) Permainan 6 (memindahkan pom pom dengan penjepit)
- a) Anak -anak mengambil penjepit kemudian memindahkan bola pom-pom ke dalam lubang ring basket



Gambar 9. Anak bermain memindah pompom

- b) Setelah itu anak –anak dapat memainkan xilofon sebagai permainan terakhir



Gambar 10. Anak bermain xilofon

B. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE Rumah Bermain yang dilakukan penulis adalah membuat instrumen media dan instrumen materi untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini ahli media yang melakukan validasi pada APE “Rumah Bermain” adalah Ibu Nita Amiul Yatik, S.Pd, bekerja guru

TK. Ibu Nita Amiul Yatik pernah menjadi juara APE se-Kabupaten Madiun dan menjadi perwakilan Kabupaten untuk lomba APE tingkat Provinsi. Validasi Media dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023.

Pada tahap ahli materi yang melakukan validasi materi pada APE “Rumah Bermain” adalah Ibu Dwi Wahyuni, S.Pd, bekerja sebagai Penilik Paud dan Dikmas. Validasi Materi dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023.

Instrumen media yang dinilai, dari 10 indikator yang ada di dalam instrumen media, ahli media memberikan nilai 4 untuk 2 indikator dan nilai 3 untuk 8 indikator, dengan nilai 4 yaitu sangat baik dan nilai 3 yaitu baik, sehingga APE “Rumah Bermain” yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

Pada instrumen validasi materi yang dinilai, dari 9 indikator yang ada di dalam instrumen validasi materi, ahli materi memberikan nilai 4 dari 8 indikator dan nilai 3 untuk 1 indikator, dengan nilai 4 yaitu sangat baik dan nilai 3 yaitu baik, sehingga APE “Rumah Bermain” pada ahli materi dapat dikatakan layak digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah tahap validasi pada APE Rumah Bermain, saran dan masukan para ahli kemudian dijadikan pokok kajian revisi untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Ditambah lagu anggota keluarga	Tidak ada lagu anggota keluarga	Terpasang audio lagu anggota keluarga
2.	Ditambah gambar pohon/ di halaman rumah	Tidak ada taman hijau di halaman	Terdapat miniatur pohon-pohonan di halaman rumah

D. Uji Coba Produk Sederhana

a. Subjek Uji Coba

Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain pertama kali di uji cobakan kepada santri di TK Baitul Qur'an Karangbanyu berjumlah 2 orang yaitu Khaira dan Aqila untuk mengetahui sejauh mana keefektifan APE Rumah bermain sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar sub tema rumah.

b. Hasil Efektif Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE "Rumah Bermain" kepada siswa di TK Baitul Qur'an Karangbanyu. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE "Rumah Bermain" dapat memberikan manfaat dalam mengenalkan sub tema rumah dan mengembangkan aspek perkembangan anak.

Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE "Rumah Bermain" yang dirancang dengan bentuk rumah dari bahan kayu triplek yang dicat dengan warna-warni. Salah satu keunggulan utama APE ini adalah adanya audio yang terpasang, yang dapat mengenalkan doa masuk, doa keluar rumah, lagu sub tema rumah, dan lagu mengenai anggota keluarga.

Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE "Rumah Bermain". Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan mengeksplorasi berbagai permainan yang terdapat di APE Rumah Bermain. Anak-anak terlihat antusias dalam menyanyikan lagu-lagu, mengikuti audio do'a masuk rumah dan do'a keluar rumah, dan berperan dalam permainan yang terdapat di APE Rumah Bermain.

Selama sesi uji coba, juga diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam

keterampilan kognitif seperti memahami konsep rumah dan anggota keluarga, mengenali pola-pola warna pada APE, serta mengingat doa masuk dan doa keluar rumah. Dalam hal motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain dengan objek-objek dalam APE, seperti memindahkan pom pom dengan penjepit, meronce manik-manik. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam bahasa dengan menggunakan kosakata yang terkait dengan rumah dan anggota keluarga melalui memasang foto keluarga dan menyusun huruf yang sesuai.

Aspek sosial-emosional juga teramati dalam interaksi anak-anak selama uji coba. Mereka belajar untuk menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama dalam permainan yang melibatkan APE "Rumah Bermain". Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan membangun hubungan sosial yang positif.

Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE "Rumah Bermain" memberikan manfaat yang signifikan dalam mengenalkan sub tema rumah dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan ini berhasil membangkitkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar, sambil meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral mereka. Dengan demikian, APE "Rumah Bermain" dapat dijadikan sebagai alat permainan yang efektif untuk anak usia dini.

c. Saran Pengguna

Beberapa saran yang diberikan pengguna adalah sebagai berikut:

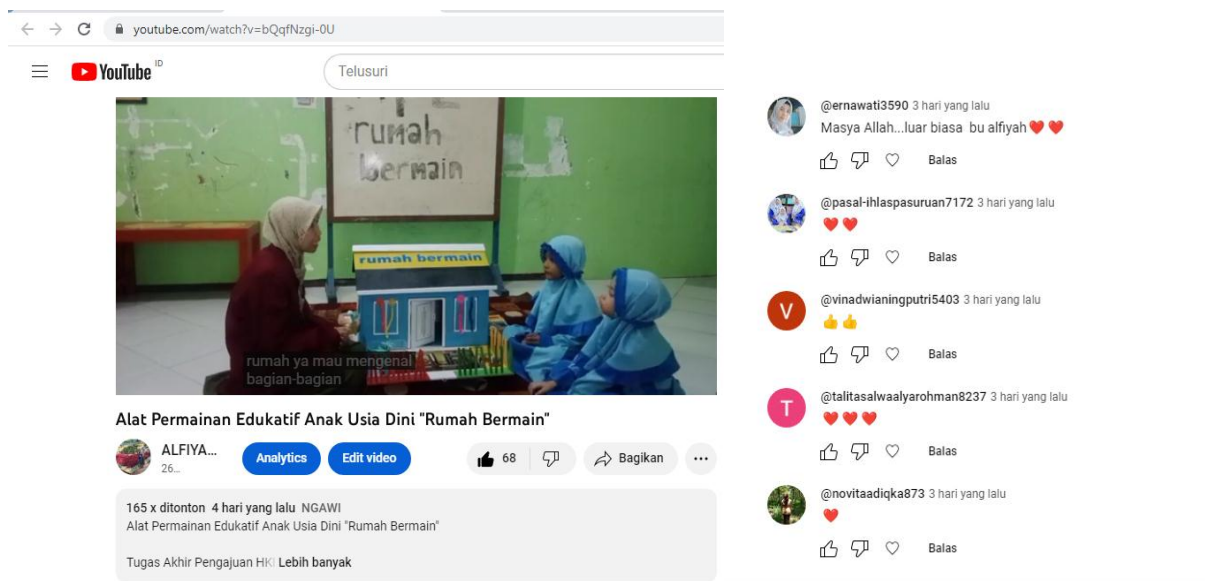
1. Pengembangan selanjutnya, dapat menggunakan warna yang lebih cerah dan menarik dalam APE "Rumah Bermain"
2. Mengurangi penggunaan bagian – bagian permainan yang mudah lepas dan bagian yang terlalu kecil.

E. Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk Akhir

Melalui Revisi dan saran dari para ahli media dan ahli materi, produk akhir yang dihasilkan adalah sebuah APE Rumah Bermain dengan spesifikasi sebagai berikut:

- APE “Rumah Bermain” terbuat dari bahan kayu triplek dan berbentuk rumah dengan bentuk unik dan warna yang menarik
- APE “ Rumah Bermain” mengenalkan sub tema rumah melalui lagu bagian-bagian rumah, anggota keluarga yang ada di rumah, do’a masuk rumah, dan do’a keluar rumah
- Terdapat permainan di 4 sisi rumah dan halaman rumah yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
- Media APE “ Rumah Bermain ini disertai gambar yang menarik dan mudah untuk digunakan
- Anak didampingi oleh guru atau orang tua dalam penggunaan APE “Rumah Bermain”



Gambar 11. Screenshot Youtube Penggunaan APE Rumah Bermain

APE Rumah Bermain telah diunggah di youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=bQqfNzgi-0U>. Jumlah tampilan video untuk mendapatkan gambaran tentang seberapa banyak orang yang tertarik untuk menonton video. Dari unggahan video penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain telah melakukan penayangan sejumlah 166x. Video penggunaan APE Rumah bermain juga mendapatkan banyak komentar positif dari penonton.

2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir

a. Kelebihan APE “Rumah Bermain”

- 1) Tidak mudah rusak dan tahan lama
- 2) Menarik anak untuk melakukan permainan dengan praktek langsung
- 3) Bahan dan alatnya mudah untuk didapatkan
- 4) Memiliki keunggulan yang jarang dimiliki APE lainnya yaitu terdapat audio yang dapat mengenalkan do'a masuk rumah, do'a keluar rumah, lagu sub tema rumah dan lagu anggota keluarga
- 5) Permainan dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini.

b. Kekurangan APE “Rumah Bermain”

- 1) Ukuran APE Rumah Bermain yang besar sehingga tidak bisa dibawa kemana-mana
- 2) Alat-alat yang digunakan untuk permainan jika tidak dimasukkan kembali akan mudah hilang

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. APE “Rumah Bermain” terbuat dari bahan kayu triplek dan berbentuk rumah dengan bentuk unik dan warna yang menarik. Terdapat permainan di 4 sisi rumah dan halaman rumah yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. APE “ Rumah Bermain” mengenalkan sub tema rumah melalui bentuk, gambar, audio lagu sub tema rumah, lagu anggota keluarga, audio do’a masuk rumah, dan audio do’a keluar rumah. APE Rumah Bermain ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk.
2. Hasil dari pengembangan pada APE “Rumah Bermain” dapat efektif mengenalkan sub tema rumah kepada anak-anak, APE "Rumah Bermain" dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Dalam hal ini pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni, bahasa, dan nilai agama moral. Anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini.

B. Saran

1. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan alat permainan yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran maupun alat pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia.
2. Peneliti selanjutnya dapat lebih kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan alat permainan edukatif sebagai media pembelajarn yang menyenangkan bagi anak dan meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.