

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai peran penting dalam pengembangan potensi diri manusia melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya. Melalui pendidikan, manusia akan memperoleh pengetahuan yang berguna untuk mengetahui dan menggali potensi yang dimilikinya. Di era globalisasi yang penuh dengan persaingan ini diperlukan Pendidikan yang dapat digunakan sebagai proses perubahan. Pendidikan sangat baik diberikan sejak dini, ada juga yang mengatakan bahwa Pendidikan diberikan mulai sejak lahir bahkan sebelum lahir (prenatal).

Pendidikan pada anak usia dini di Indonesia dikenal sebagai PAUD. PAUD merupakan Pendidikan yang diberikan sebelum memasuki Pendidikan dasar maupun Pendidikan yang lebih tinggi dimana di PAUD ini difokuskan untuk Latihan Pendidikan yang berfokus pada anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun dan terfokus pada *physical, inteligensi, emosional, dan social education* (Gutiawati, T. A., & Wulansari, B. Y. , 2022). Pada Anak usia dini ini para ahli menyebut sebagai Golden Age, karena pada masa ini adalah masa emas yang sangat menentukan bagaimana kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Menurut Saridawati dalam Widyana, E. dkk (2020) Anak Usia Dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia (Murdiono, 2019). Pada usia ini, Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi: aspek nilai moral dan agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni, dan fisik motorik baik motorik kasar dan halus. Semua

aspek perkembangan anak tersebut dapat distimulasi melalui kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini akan memberikan rangsangan-rangsangan terhadap perkembangan dari anak usia dini. Pendidikan tersebut juga harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang pada pelaksanaannya harus dalam suasana yang menyenangkan. Hal yang paling menyenangkan bagi anak adalah bermain. Belajar sambil bermain, setiap anak umumnya menyukai permainan dan bermain, melalui permainan dan bermain mereka memperoleh pengalaman, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan (Putri Rahmi, Hijriati. 2021). Usia dini merupakan masanya anak untuk bermain. Kesempatan yang diberikan kepada anak saat bermain benar-benar sangat luas, belajar dan menemukan hal-hal baru yang ada disekitar. Maka dari itu, bermain harus dimanfaatkan sebagai sarana belajar bagi anak usia dini (Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. ,2022).

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari. Maka dari itu pendidik tidak bisa mengabaikan hal tersebut. Kegiatan pembelajaran seharusnya dibuat seperti permainan bagi anak namun tetap mengandung nilai pembelajaran. Hal tersebut akan sangat mudah ketika adanya media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini (Nadila A.Y., dkk, 2022). Media pembelajaran yang dapat digunakan bagi anak usia dini adalah alat permainan edukatif.

Alat Permainan adalah salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain (Qalbi dkk, 2020). Menurut Permendikbud No. 11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, Alat Permainan Edukatif adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain. Dengan adanya alat permainan edukatif ini anak akan memperoleh pengalaman melalui bermain

yang menyenangkan, sekaligus untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Di Lembaga APE yang tersedia kebanyakan berupa APE dengan permainan tunggal. Kurangnya APE yang berisikan lebih dari satu permainan. APE yang memiliki beragam permainan terkadang hanya bisa dilakukan di satu titik. Mengingat karakteristik setiap anak yang berbeda-beda, sering anak berdebat mengenai tempat memainkan alat permainan edukatif tersebut. Ada yang menyukai bermain di luar ruangan ada yang suka di dalam ruangan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat Alat Permainan Edukatif DUBADU Box. APE ini berbeda dari yang lain karena terdapat banyak permainan yang bisa dimainkan oleh anak. Kelebihan lain dari APE ini adalah selain banyak permainan APE ini juga dapat dibongkar pasang yang dapat memungkinkan anak untuk bermain tidak hanya di satu titik saja, melainkan anak bisa bermain di beberapa tempat atau titik yang berbeda secara bersamaan.

B. Identifikasi Masalah

1. Masih kurangnya Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini.
2. Masih kurangnya Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai banyak permainan sekaligus dapat dimainkan di beberapa tempat secara bersamaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti hanya membatasi pada pembuatan Alat Permainan Edukatif yang menarik yang dapat membuat anak bermain sekaligus belajar. Selain itu APE juga dapat dibongkar pasang yang dapat memudahkan anak dalam bermain sesuai dengan keinginan masing-masing anak.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan APE DUBADU Box yang mempunyai banyak permainan dan dapat dimainkan di beberapa titik secara bersamaan?
2. Bagaimana hasil penciptaan dari APE DUBADU Box?

E. Tujuan menciptakan APE DUBADU Box

1. Untuk menciptakan APE DUBADU Box yang mempunyai banyak permainan dan dapat dimainkan di beberapa titik secara bersamaan.
2. Untuk mengetahui hasil dari penciptaan APE DUBADU Box.

F. Manfaat menciptakan APE DUBADU Box

Manfaat dari Alat Permainan Edukatif DUBADU Box ini adalah :

1. Bagi Anak
 - a. Anak dapat bermain sekaligus belajar dengan menyenangkan
 - b. Menumbuhkan motivasi bermain dan belajar kepada anak

2. Bagi Guru

Dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik kepada anak melalui APE DUBADU Box.

3. Bagi Pencipta

Dapat menjadi solusi dari persoalan yang ada di Lembaga Pendidikan. Dengan adanya APE DUBADU Box ini anak bisa belajar sekaligus bermain bersama temannya dan juga dapat melatih perkembangan anak usia dini

G. Asumsi menciptakan APE DUBADU Box

Pengembangan APE DUBADU Box diharapkan layaknya alat permainan edukatif yang menarik dan interaktif, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam bermain sekaligus belajar. APE yang dapat dibongkar pasang diharapkan memberikan kebebasan bagi setiap anak untuk memilih dimana anak akan bermain yang memungkinkan anak untuk bermain di titik yang berbeda secara bersamaan.

Penggunaan bahan MDF yang dicat warna warni dalam pembuatan APE DUBADU Box dapat memberikan daya tarik visual kepada anak-anak sehingga meningkatkan semangat mereka untuk bermain dengan APE DUBADU Box ini.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

A. 1. Spesifikasi Produk

DUBADU Box merupakan Alat Permainan Edukatif yang berbentuk box atau kotak yang mana disetiap papan terdapat permainan yang dapat dimainkan anak. DUBADU yang memiliki makna *Different Board for Different Fun* atau papan yang berbeda untuk kesenangan yang berbeda, yang berarti bahwa dalam DUBADU Box ini memiliki beberapa permainan yang berbeda disetiap papan yang akan memberikan kesenangan atau perasaan senang yang berbeda di setiap permainannya. Box atau kotak dari APE ini juga dapat dibongkar pasang sehingga dapat memudahkan dalam memindahkan APE ini. Selain itu permainan ini juga dapat dimainkan tidak hanya di satu titik, bisa dimainkan secara terpisah atau tidak harus berbentuk kotak. Alat permainan ini juga dapat dimainkan di indoor maupun outdoor, sehingga lebih fleksibel dimainkan dimana saja dan kapan saja. Terdapat laci yang cukup besar yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat menyimpan media yang ada pada permainan tersebut. Permainan yang ada pada Dubadu Box juga beragam yang dapat membuat anak senang juga tidak mudah bosan. Di sisi lain bukan hanya kesenangan yang akan didapat anak ketika memainkan Dubadu Box melainkan juga dapat mengembangkan Kemampuan Anak.

DUBADU Box memiliki 6 papan yang dapat dibongkar pasang dan juga memiliki 1 laci yang berukuran besar untuk menaruh alat-alat dari permainan. APE ini memiliki 5 permainan yang dapat membuat anak senang dan dapat mengembangkan Kemampuan Anak yaitu Kamarku, Jam Pintar, 5 Shapes, Dubadu Board dan juga Karpas Warna.

1. Kamarku

Kamarku merupakan permainan mencari bayangan dari berbagai pakaian dan juga alat sekolah. Pada permainan ini disediakan bayangan

yang ada di papan anak ditugaskan untuk mencari baju yang ada dibayangkan tersebut.

Papan yang digunakan berukuran 40 x 40 cm yang diberi cat berwarna merah muda. Untuk bayangannya diberi warna hitam. Bahan dari bentuk pakaian yaitu papan mdf 3 mm yang sudah dibentuk sesuai dengan gambar baju dan juga stiker baju. Dibelakang gambar baju dan juga dibayangkan diberi magnet.



Gambar 1. Kamarku

2. Jam Pintar

Jam Pintar merupakan permainan yang mengenalkan anak terhadap waktu. Terdapat spin waktu yang dapat memutar yang berisikan tulisan yang menunjukkan waktu.

Jam pintar menggunakan papan mdf 6 cm dengan ukuran 40 x 40 cm dan diberi warna dasar hijau. Terdapat papan untuk jam yang berdiameter 20 cm dan ditemplei kertas stiker bergambar jam dubadu. Terdapat papan untuk spin waktu yang bisa diputar yang berdiameter 15 cm.



Gambar 2. Jam Pintar

3. 5 Shapes

5 Shapes merupakan permainan dimana anak akan mencari bentuk geometri dari gambar yang berkaitan dengan kehidupan sehari hari.

Papan yang digunakan yakni mdf 6 mm dengan ukuran 40 x 40 cm yang diberi warna hijau. Untuk geometri diberi warna yang berbeda beda agar menarik

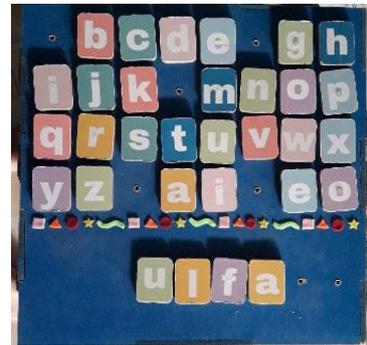


Gambar 3. 5 Shapes

perhatian anak. Geometri terbuat dari kain flannel dan gambar yang sudah diberi perekat pada bagian belakang.

4. Dubadu Board

Dubadu Board merupakan alat permainan edukatif yang bertemakan huruf abjad. Anak akan ditugaskan untuk menyusun abjad dari a-z dan juga menyusun huruf vokal. Anak dapat menuliskan nama dari setiap anak pada tempat yang sudah disediakan.



Gambar 4. Dubadu Board

Papan yang digunakan yaitu papan mdf 6 mm dengan ukuran 40 x 40 cm yang diberi warna biru dan diberi lubang sebanyak 38 lubang. Terdapat abjad yang dibelakangnya dibentuk dengan papan mdf 6 mm berukuran 4 x 5 cm lalu diberi stiker abjad dan juga dibelakang dari papan abjad diberi tusukan yang tumpul yang digunakan untuk memasukkan abjad pada setiap lubang.

5. Karpet warna

Karpet warna merupakan permainan dimana anak akan Menyusun papan warna sesuai dengan contoh yang ada disampingnya. Anak juga bisa mengurutkan mengelompokkan warna sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 5. Karpet Warna

Papan yang digunakan untuk karet warna yaitu papan mdf mm dengan ukuran 20 x 40 cm dan juga diberi warna dasar biru. Diberi potongan seng alumunium untuk memberikan daya tarik untuk magnet yang berukuran 16 x 16 cm yang dipasang dibagian kanan. Untuk karpetnya menggunakan papan mdf 3 mm dengan ukuran 4 x 4 cm dan diberi 4 warna yang berbeda secara rata dan juga diberi magnet pada bagian belakang

A. 2. Kesesuaian Alat Permainan Edukatif DUBADU Box dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini

APE DUBADU BOX dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini antara lain :

1. NAM
 - Anak dapat sabar dalam menunggu giliran untuk bermain
2. Kognitif
 - Anak mengenal berbagai pakaian dan juga kegunaan dari pakaian tersebut
 - Anak dapat Menyusun abjad dari a-z dan menyebutkan huruf vokal
 - Anak dapat mengetahui satuan waktu dan tahu bagaimana arah jarum jam
3. Sosial Emosional
 - Anak dapat menerapkan budaya antri dan juga sabar dalam menunggu giliran bermain
 - Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Fisik Motorik
 - Anak dapat menyusun APE menjadi bentuk kotak
 - Anak Menyusun papan flannel sesuai pola
 - Anak mencari jejak pakaian dengan bayangan
 - Anak memutar spin waktu
5. Bahasa
 - Anak menyebutkan warna kain flannel pada permainan karpet warna
 - Anak menyebutkan pakaian apa saja yang ada dan mampu bercerita sederhana tentang pakaian yang anak punya
 - Anak dapat mengeja atau membaca kartu bergambar dan juga anak menyebutkan huruf abjad
 - Anak menyebutkan pukul berapa yang ada di spin waktu
 - Anak dapat menyebutkan nama barang yang akan ditempel di pola geometri

6. Seni

- Anak Menyusun karpet warna sesuai contoh
- Anak Menyusun baju secara berurutan sesuai dengan apa yang mereka mau

A. 3. Cara Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif DUBADU BOX

1. Karpet Warna

- a. Anak mengambil alat pada laci
- b. Ambil satu pola lantai lalu tempelkan pada magnet yang tersedia
- c. Anak Menyusun Papan kain flannel sesuai dengan pola yang sudah diambil

2. Kamarku

- a. Anak mengambil bentuk pola pakaian di dalam Laci
- b. Anak mengamati bentuk dan pola dari papan yang dibentuk baju
- c. Anak mencari bayangan dari setiap pakaian

3. Dubadu Board

- a. Anak mengambil abjad pada laci
- b. Anak dapat Menyusun abjad a-z pada lubang yang sudah tersedia
- c. Anak Menyusun huruf vokal
- d. Anak mengambil 1 kartu yang berisikan gambar dan juga nama dari benda tersebut
- e. Anak dapat Menyusun kata atau kalimat yang tersedia pada kartu pada lubang disamping tempat kartu
- f. Anak dapat mengeja atau membaca kata tersebut

4. Jam Pintar

- a. Anak memutar spin waktu

- b. Anak akan mengamati jam berapa yang berhenti pada segitiga di samping spin
 - c. Anak akan mengatur jam yang ada sesuai dengan hasil spin waktu yang mereka dapatkan
5. Jemuranku
- a. Anak dapat mengambil benda dari laci
 - b. Anak akan mengamati gambar tersebut dan mencari bentuk geometri mana yang sesuai dengan gambar yang diambil
 - c. Anak menempel gambar pada geometri yang sesuai

B. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE DUBADU Box yang melakukan validasi yaitu Bapak Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd. yakni salah satu dosen di Prodi PG PAUD. Validasi dilakukan pada tanggal 06 Juli 2023.

Instrumen media yang dinilai, dari 10 indikator yang ada di dalam instrumen media, validator memberikan nilai 5 pada 10 indikator dengan nilai 5 sangat baik sehingga APE DUBADU Box yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi APE DUBADU Box. Saran serta masukan dari ahli media yang kemudian dijadikan pokok kajian revisi :

Gambar Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Tambahan detail kecil pada permainan dubadu board agar tidak monoton	Dubadu board hanya berisi lubang kecil untuk menaruh abjad	Diberi detail kecil agar anak semakin tertarik dan juga tidak monoton
2.	Pergantian warna pada spin waktu pada bagian waktu	Spin waktu berwarna kuning	Spin waktu berwarna kuning

yang dasarnya berwarna kuning tulisan tidak terlalu terlihat atau kurang mencolok	dan tulisan berwarna putih	dengan tulisan berwarna hitam agar lebih terlihat jelas
---	----------------------------	---

D. Ujicoba Produk Sederhana

D. 1. Subjek Uji Coba

Ujicoba lapangan awal menggunakan media pembelajaran APE DUBADU Box dilakukan kepada siswa TK PANCASILA Bungkok yang beralamat di Desa Bungkok RT 003 RW 001 Kec. Parang Kab. Magetan. Ujicoba ini dilakukan bertujuan agar mengetahui keefektifan APE DUBADU Box sebagai media pembelajaran.

D. 2. Hasil Identifikasi Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE DUBADU Box kepada siswa di TK PANCASILA Bungkok. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE DUBADU Box dapat memberikan mamfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.

Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE DUBADU Box yang dibuat menggunakan papan mdf yang dicat warna warni. Salah satu keunggulan dari APE ini adalah APE ini dapat dibongkar pasang sehingga dapat dimainkan anak bukan hanya pada satu titik melainkan menjadi beberapa titik dalam waktu yang bersamaan.

Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE DUBADU Box ini. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan mengeksplorasi berbagai permainan yang terdapat di APE DUBADU Box ini.

Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE DUBADU Box 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.

D. 3. Saran Pengguna

Saran yang diberikan oleh pengguna yaitu :

1. Perlunya detail kecil pada permainan DUBADU Board agar anak lebih tertarik dan tidak bingung ketika memainkannya.

E. Produk Akhir

E. 1. Spesifikasi Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan yaitu Alat Permainan Edukatif DUBADU Box. Dengan melalui revisi-revisi sesuai saran dari ahli media maka produk akhir sebagai berikut :

Media Pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif DUBADU Box berbentuk kotak namun bisa dibongkar dan bisa dimainkan tidak hanya di satu tempat. APE ini diperuntukkan anakm usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. APE dapat dimainkan dalam bentuk kotak maupun per bagian papan permainan. Pada APE yang disusun menjadi kotak mampu untuk dimainkan sampai dengan 15 orang anak. Sedangkan untuk per papan permainan bisa dimainkan maksimal 6 anak per papan permainan yang artinya dapat dimainkan kurang lebih 30 anak dalam satu waktu.

E. 2. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif DUBADU BOX

1. Kelebihan

Kelebihan dari APE DUBADU BOX diantaranya :

- a. Bahan dasar dari Papan MDF yang dikenal memiliki tekstur yang lembut karena dari serbuk kayu
- b. Memiliki warna yang cerah dan aman bagi anak
- c. Memiliki 5 permainan yang ada disetiap sisi kotak
- d. Memiliki ukuran yang besar sehingga anak dapat bermain dengan nyaman dan leluasa

e. Dapat dibongkar pasang maka anak bisa bermain tidak hanya berkumpul di satu tempat namun dapat di mainkan di tempat yang berbeda dan juga memudahkan dalam memindahkan atau menyimpannya

2. Kekurangan

Kekurangan dari APE DUBADU BOX ini adalah :

- a. Papan MDF memiliki berat yang sedikit lebih berat daripada papan lainnya
- b. Papan MDF mudah rusak bila terkena air

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

APE DUBADU Box merupakan Alat Permainan Edukatif yang diciptakan khusus untuk anak usia dini yang memiliki banyak permainan dan juga dapat dibongkar pasang yang sangat memungkinkan dapat dimainkan di titik yang berbeda secara bersamaan. Alat Permainan Edukatif ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk. APE DUBADU Box diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Dalam hal ini untuk pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni, bahasa, dan nilai agama moral.

Hasil dari penciptaan pada APE DUBADU Box dapat efektif merangsang perkembangan anak dalam berbagai aspek. Anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini. Selain itu karena APE dapat dibongkar pasang jadi bisa mencakup lebih banyak anak untuk bermain dalam waktu yang bersamaan.

B. SARAN

Penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran yang menarik dan juga dapat digunakan secara fleksibel. Penelitian ini diperlukan Tindakan lanjutan dan saran agar APE DUBADU Box bisa dikembangkan agar lebih bervariasi dan juga semakin efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini.