

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak pada usia dini juga sering disebut sebagai masa keemasan, yang merupakan fase berharga yang hanya dialami sekali dalam hidup setiap individu. Oleh karena itu, penting sekali untuk tidak mengabaikan masa ini. Pada periode ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Masa keemasan ini berlangsung dari usia 0 hingga 6 tahun, di mana anak-anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Menurut (Prasetyawan, 2019) Selama masa keemasan, yaitu pada usia 0-6 tahun, sekitar 70-80% fungsi otak anak bekerja secara optimal. Anak-anak usia dini secara alami mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang menyeluruh, oleh karena itu penting untuk memberikan rangsangan otak guna melatih perkembangan mereka. Masa ini adalah waktu yang sangat tepat untuk pembelajaran dan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga yang merangsang anak untuk belajar melalui bermain. Pada fase ini, anak-anak memiliki potensi yang akan membentuk kehidupan mereka di masa depan, sejalan dengan teori Ebbek, 1991 (Patimah dan Nurhayati, 2020) Pendidikan usia dini adalah fasilitas yang ditujukan bagi anak-anak usia 0-6 tahun. Tujuan dari pendidikan usia dini ini adalah untuk memberikan stimulus. Stimulus menurut (D. K. R. Indonesia, 2018) pada (Kristiana, dkk :22) Kegiatan bertujuan untuk mendorong perkembangan dasar pada anak usia 0-6 tahun agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi ini dilakukan untuk merangsang perkembangan pada usia dini. Penting untuk melakukan stimulasi secara teratur agar perkembangan anak mencapai puncaknya. Kurangnya stimulasi pada tahap perkembangan anak dapat menyebabkan gangguan, sesuai dengan hasil penelitian (Fitriani & Oktobriariani, 2017) yang menyimpulkan bahwa ada penyimpangan dalam tumbuh kembang anak yang diakibatkan dari kurangnya stimulasi tumbuh kembang anak dari orangtua. Stimulus yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta spiritual anak-anak, sehingga mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih

lanjut yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, maupun informal.

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk layanan pendidikan yang fokus pada pembentukan dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam permendikbud nomor 146 tahun 2014 perkembangan anak usia dini dibagi menjadi 6 aspek perkembangan yaitu: Perkembangan Nilai agama Moral: Melibatkan pengenalan dan pemahaman nilai-nilai agama serta pengembangan sikap moral dan etika pada anak, Perkembangan Fisik Motorik: Mencakup perkembangan kemampuan motorik kasar (seperti berjalan, berlari, melompat) dan motorik halus (seperti menggenggam, menulis, menggunakan alat-alat kecil). Perkembangan Kognitif: Meliputi perkembangan proses berpikir, memori, pemecahan masalah, penalaran, dan pemahaman konsep pada anak, Perkembangan Sosial emosional: Berfokus pada perkembangan hubungan sosial anak dengan orang lain, kemampuan berinteraksi, mengontrol emosi, pengembangan empati, dan memahami norma-norma sosial, Perkembangan Bahasa: Termasuk perkembangan kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal, pemahaman bahasa, kemampuan berbicara, dan keterampilan membaca dan menulis. Perkembangan Seni: Melibatkan pengembangan kreativitas dan ekspresi melalui seni, seperti seni visual, musik, gerak, dan drama. Keenam aspek perkembangan tersebut penting dan saling terkait dalam membentuk perkembangan holistik anak usia dini. (Depdiknas, 2014). Untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan perlu adanya Alat Permainan Edukatif.

APE (Alat Permainan Edukatif) dirancang untuk anak usia dini agar panca indra aktif secara bersamaan, memfasilitasi perkembangan menyeluruh dalam semua aspek dan meningkatkan minat mereka dalam bermain. (Jaffé, 2006; Badruzaman & Eliyawati, 2007). APE merupakan alat permainan khusus yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia dini dengan tujuan menggabungkan belajar dan bermain, sehingga memberikan peningkatan dalam berbagai aspek perkembangan anak. Keunikan APE terletak pada perencanaan pembuatannya yang mempertimbangkan karakteristik anak dan menghubungkannya dengan berbagai aspek perkembangan mereka. (Mirawati, 2019).

Dari uraian di atas, maka saya tertarik untuk menciptakan APE yang mampu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini diantaranya mengenal konsep-konsep penting seperti angka, huruf, bentuk, warna, bahasa dan macam-macam binatang. selama ini proses pembelajaran di sekolah - sekolah masih menggunakan alat peraga seadanya melalui gambar yang ada, masih kurangnya alat permainan edukatif membuat penulis melakukan inovasi membuat alat peraga berupa Alat Permainan Edukatif yang menyenangkan dan menarik bagi bagi anak usia dini sebagai salah satu alat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart” Semoga Alat permainan Edukatif ini bermanfaat dan dapat menjadi alat peraga yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran tema binatang pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang dia atas , dapat diidentifikasi masalah antar lain yaitu:

1. Masih terbatasnya alat permainan edukatif di sekolah
2. Masih terbatasnya Alat Permainan Edukatif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini
3. Pentingnya media audio untuk mengenalkan angka, huruf dan macam-macam binatang pada tema binatang

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi pada permasalahan pembuatan Alat Permainan Edukatif tema binatang yang mampu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini, Mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang, mengenal lambang bilangan, mengenal binatang sesuai habitatnya dan mengenal bentuk binatang dari pola menabur serbuk kayu dan lagu macam-macam binatang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

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

E. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengetahui pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “KINSMART”.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “KINSMART”.

F. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diperoleh dari Alat Permainan Edukatif “KINSMAR” yaitu:

- a. Bagi anak
 1. Anak mampu menerima pembelajaran tema binatang yang disampaikan guru
 2. Anak lebih mudah mengetahui macam-macam binatang
 3. Anak mudah mengenal dan menghafal angka, huruf dan nama-nama binatang.
- b. Bagi guru dan orang tua
 1. Mampu meningkatkan kualitas pembelajaran
 2. Dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini
 3. Memberikan kegiatan yang menarik anak usia dini saat pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif “KINSMART”
- c. Bagi Sekolah

Sebagai media pembelajaran yang bisa mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak usia dini

d. Bagi Pencipta

Mampu memberikan jalan keluar yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah, dengan adanya Alat Permainan Edukatif “KINSMART” dapat menumbuhkan semangat belajar bagi anak usia dini khususnya tema binatang.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Alat Permainan Edukatif (APE) "KINSMART" diharapkan untuk menjadi sebuah perangkat yang menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam mempelajari tema binatang serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka. Dengan adanya audio yang terintegrasi pada APE "KINSMART", diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenali angka, huruf dan nama-nama binatang dengan lagu dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. APE “KINSMART” bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, mengembangkan keterampilan dan pengetahuan, mendorong kreativitas dan imajinasi, memperkuat keterlibatan sosial, meningkatkan kepercayaan diri, serta menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan yang interaktif dan menarik, alat permainan edukatif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif, membangun dasar yang kuat dalam pembelajaran sepanjang hidup mereka.

Menggunakan material triplek yang diberi lapisan cat berwarna-warni pada konstruksi APE "KINSMART" memiliki keuntungan dalam hal estetika dan menariknya tampilan visual bagi anak-anak, sehingga mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam kegiatan bermain.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

1. Spesifikasi Produk

KINSMART adalah singkatan dari Kincir Smart. Menurut KBBI Kincir adalah jentera (roda/baling-baling) yang dijalankan dengan pertolongan untuk berputar. Sedangkan smart adalah cerdas atau pintar, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Jadi KINSMAT/ Kincir Smart adalah Permainan edukatif yang berbentuk kincir yang terdiri dari baling-baling kincir, tiang kincir dan alas kincir yang berbentuk balok tempat bermain dan menyimpan permainan yang bermanfaat untuk mencerdaskan anak usia dini.

Permainan Edukatif KINSMART merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak yang mana di dalam permainan Permainan Edukatif KINSMART ini dapat melatih perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak. Permainan Edukatif KINSMART terbuat dari bahan triplek yang memiliki ketebalan 8mm, dengan warna warni yang menarik dan bentuk yang unik seperti kincir yang sebenarnya sehingga bisa menarik perhatian anak. Baling-baling kincir yang diameter 17 cm memudahkan anak untuk memutar, tiang kincir yang berbentuk segitiga diberi warna yang menarik dengan ukuran tinggi 32 cm dan lebarnya 35 cm, dan alas kincir berbentuk balok dengan ukuran panjang 35 cm dan lebar 26 cm yang dilapisi dengan stiker gambar binatang.

Alat Permainan Edukatif “KINSMART” mempunyai 7 jenis permainan yang menarik bagi anak usia din. Permainannya adalah 1. Mengikat gambar binatang pada papan binatang. 2. Mencari gambar binatang yang berawalan dari huruf abjad kemudian menyusun papan huruf menjadi kata. 3. Mengelompokkan binatang sesuai habitatnya (Darat, Air, Darat&Air). 4. Mencari angka sesuai dengan angka sebelumnya dan angka sesudahnya (mengurutkan).5. Memasangkan bentuk geometri sesuai bentuknya. 6. Mengelompokkan papan huruf sesuai warnanya . 7. Menabur papan berpola bentuk binatang dari serbuk kayu.

Alat Permainan Edukatif Kincir Smart “KINSMART” merupakan media belajar untuk Anak Usia Dini yang berbentuk menyerupai kincir. “KINSMART” terbuat dari bahan kayu triplek diberi cat warna warni gambar stiker binatang dan baling-baling kincir yang bisa diputar membuat anak tertarik dan penasaran untuk memutarnya. “KINSMART” menstimulus anak untuk belajar mengenal macam-macam binatang, Mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal huruf abjad, mengenal habitat binatang, dan mengenal bentuk geometri.

Alat Permainan Edukatif “KINSMART” memiliki keunggulan yang jarang dipunyai oleh APE lainnya yaitu memiliki Audio yang terpasang untuk mengenalkan lagu bahasa inggris binatang, lagu huruf abjad dan lagu berhitung angka 1-10. Selain itu juga terpasang lampu LED yang warna warni yang bergerak ke atas. Dengan adanya Alat Permainan Edukatif “KINSMART” yang bertujuan untuk memudahkan anak usia dini dalam memahami tema binatang, memahami konsep bilangan dan memahami simbol angka dan huruf yang disampaikan oleh guru, memudahkan untuk menghafal huruf abjad, angka dan bahasa inggris binatang 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, Alat Permainan Edukatif Kincir Smart memiliki unsur aspek perkembangan anak yang diambil dari STTPA sebagai berikut :

- a. Aspek Nilai Agama dan Moral
 - 1) Anak mengetahui arti kasih sayang kepada binatang peliharaan dan cara memeliharanya dengan mengetahui habitat binatang
 - 2) Anak mengetahui Allah menciptakan makhluk hidup salah satunya binatang.
- b. Aspek Bahasa
 - 1) Anak mampu melafalkan angka 1-10
 - 2) Anak mampu mengucapkan suku kata yang berawalan dari huruf a-z
 - 3) Melafalkan beberapa lagu anak secara sederhana

c. Aspek Sosial Emosional

- 1) Anak mampu menyatakan perasaan terhadap anak lain
- 2) Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

d. Aspek Fisik Motorik

- 1) Anak mampu memasukan tali pada binatang dipapan
- 2) Anak mampu memutar baling-baling kincir
- 3) Anak mampu membuka dan menutup jendela(Bentuk segitiga dan persegi) pada kincir

e. Aspek Kognitif

- 1) Anak mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10
- 2) Anak mampu mengurutkan angka 1-10
- 3) Anak mengenal macam-macam warna dari lampu pada kincir yang nyala atau dari papan bentuk geometri.
- 4) Anak mampu mengenal huruf a-z
- 5) Anak mampu menyusun huruh menjadi kata
- 6) Anak mampu mengenal bentuk geometri dari memasangkan bentuk dan warna geometri
- 7) Anak mampu mengenal binatang herbivora (Pemakan tumbuhan) dan Karnivora (pemakan daging)

f. Aspek Seni

- 1) Anak mampu bernyanyi beberapa lagu dari media audio yang didengar
- 2) Anak mampu membuat sebuah karya seni dari media menabur serbuk kayu.

3. Cara Penggunaan Produk Untuk Anak Usia Dini

- a. Peraturan bermain pada Alat Permainan Edukatif “KINSMART” adalah sebagai berikut:
 - 1) Sebelum bermain “KINSMART” alangkah baiknya berdoa terlebih dahulu dengan membaca basmallah dan surat alfatihah.
 - 2) Dibacakan terlebih dulu petunjuk dan aturan permainannya
 - 3) Berikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, jika belum faham cara dan aturan bermain “KINSMART”
 - 4) Guru memilih dua anak untuk siap bermain A dan B
 - 5) Kedua anak Adan B duduk berhadapan diantara KINSMART
 - 6) Guru memastikan anak duduk nyaman mungkin
 - 7) Kedua anak A dan B suit untuk menentukan siapa yang bermain duluan
 - 8) Anak yang menang suit bisa bermain terlebih dahulu
 - 9) Guru mendampingi anak dalam permainan
 - 10) Anak –anak menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
 - 11) Apabila permainan selesai maka mengucapkan hamdallah “Alhamdulillah” bersama-sama.

b. Cara memainkan Alat permainan Edukatif “KINSMART” sebagai berikut:

1. Cara bermain permainan pertama



Gambar 1. Anak memangkan tali ke papan gambar binatang

- 1) Anak A dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi depan
- 2) Anak membuka jendela persegi yang warna kuning
- 3) Anak dipersilahkan memutar kincir
- 4) Anak menunggu kincir sampai berhenti
- 5) Anak melihat angka yang muncul pada jendela persegi kuning
- 6) Angka yang muncul pada jendela angka “ 8”
- 7) Anak A mengambil tali
- 8) Anak mengikat gambar binatang sejumlah 8 pada papan binatang
- 9) Diulang kembali memutar kincir dilakukan sebanyak 3 kali
- 10) Anak A menutup jendela persegi warna kuning
- 11) Jika belum sampai 3 kali ketika memutar baling-baling muncul tulisan “stop” maka lawan main bisa mulai bermain

2. Cara bermain permainan kedua



Gambar 2. Anak menyusun huruf menjadi kata

- a. Anak B dipersilahkan membuka permainan pada sisi belakang
- b. Anak B membuka jendela segitiga yang warna hijau
- c. Anak dipersilahkan memutar balimng-baling kincir
- d. Anak menunggu baling-baling kincir berhenti
- e. Anak mengamati jendela segitiga
- f. Pada lubang segitiga muncul huruf “m”
- g. Anak B mencari huruf “m” pada kartu huruf
- h. Kartu huruf “m” dibalik muncul kata gambar merak dan tulisan “merak”
- i. Anak dipersilahkan menyusun huruf dari triplek menjadi kata”
m e r a k”
- j. Anak B menutup pintu segitiga warna hijau

3. Permainan ke tiga



Gambar 3. Anak mengelompokkan binatang berdasarkan habitatnya

- a. Anak A dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi kiri
- b. Anak dipersilahkan membuka pintu persegi warna merah
- c. Anak dipersilahkan memutarbaling-baling kincir
- d. Anak menunggu kincir sampai berhenti berputar
- e. Anak mengamati gambar pada lubang persegi warna merah
- f. Pada lubang persegi warna merah muncul gambar ayam
- g. Anak A dipersilahkan memindahkan ayam ke kolom warna hijau (binatang hidup didarat)
- h. Diulang kembali memutar baling-baling kincir sampai semua binatang masuk ke kolom habitat binatang (air, darat dan air & darat
- i. Anak A menutup pintu persegi warna merah
- j. Ketika anak memindahkan binatang pada kolom habitatnya sambil ditanya apa makanan binatang tersebut

4. Permainan Ke Empat



Gambar 4. Anak menyusun angka sebelum dan sesudah dari angka yang muncul di jendela kincir smart

- a. Anak B dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi kanan
- b. Anak membuka jendela segitiga warna kuning
- c. Anak dipersilahkan memutar baling-baling kincir
- d. Anak menunggu kincir sampai berhenti
- e. Anak mengamati lubang jendela segitiga
- f. Terdapat angka “3” yang muncul ketika baling-baling kincir berhenti
- g. Anak dipersilahkan mengambil potongan bentuk geometri yang ada tulisan angka “3”
- h. Anak diberi pertanyaan angka berapa sebelum dan sesudah angka “3”
- i. Anak B menyusun angka “2,3,4”
- j. Anak B menutup pintu jendela segitiga warna kuning

5. Permainan Ke Lima



Gambar 5. Anak memasangkan benda sesuai bentuk geometri

- a. Anak A mengambil bentuk geometri dipasangkan ke bentuk geometri yang sama.
- b. Merapikan permainan dimasukkan kedalam kotak permainan kemudian menutup semua pintu permainan.

6. Permainan ke Enam



Gambar 6. Anak mengelompokkan benda sesuai warna

- a. Anak B menyusun bentuk persegi sesuai warnan.
- b. Merapikan permainan dimasukan kedalam kotak permainan kemudian menutup semua pintu permainan.

7. Permainan Ke Tuju



Gambar 7. Anak menabur pola binatang dengan serbuk kayu

- a. Sebagai “reward” kedua anak sudah selesai bermain anak mengerjaka menabur dari bahan serbuk kayu menjadi bentuk binatang.
- b. Kedua anak kerjasam membuka toples serbuk kayu kemudian mengambil papan triplek warna putih
- c. Kedua anak mengambil pola binatang ditarur diatas papan persegi yang warna putih
- d. Kedua anak berkerja sama membuka tutup topleh serbuk kayu
- e. Kedua anak mengambil serbuk kayu
- f. Kedua anak menaburkan serbuk kayu diatas papan pola binatang
- g. Pola sudah terisi penuh dengan serbuk kayu
- h. Pola bentuk binatang kemudian diangkat keatas

B. Validasi Produk

Tahapan validasi Alat Permainan Edukatif “KINSMART” yang dilakukan kepada penulis adalah membuat instrumen materi dan instrumen media untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahapan ini ahli materi yang melakukan validasi pada Alat Permainan Edukatif “KINSMART” adalah bapak Muhammad ‘Azzam Muttaqin, M.Pd, bekerja sebagai dosen di universitas muhammadiyah ponorogo prodi PG PAUD. Validasi materi dilakukan pada tanggal 26 juni 2023.

Pada tahap ahli media yang melakukan validasi media Alat Permainan Edukatif “KINSMART” adalah ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd, sebagai Kaprodi PG PAUD di universitas muhammadiyah ponorogo. Validasi media dilakukan pada tanggal 26 juni 2023.

Berdasarkan dari hasil penelitian dari ahli materi dengan 8 indikator yang dinilai, ahli materi memberikan nilai 4 indikator yang masuk dalam kategori sangat baik, 1 indikator masuk dalam kategori baik dan 3 indikator masuk kategori cukup. Sehingga Alat Permainan edukatif “KINSMART” yang dikembangkan sudah dikatakan layak. Validator memberikan saran atau masukan kepada peneliti bahwa Indikator kognitif untuk ditambahkan anak mampu mengenal binatang herbivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging) dan mampu mengurutkan angka 1-10. Untuk indikator bahasa anak mampu melafalkan angka 1-10.

Berdasarkan hasil penelitian ahli media dari 10 indikator yang dinilai, ahli media memberi nilai yang masuk dalam kategori baik 3 indikator dan kategori sangat baik 7 indikator. Sehingga Alat Permainan Edukatif “KINSMART” yang dibuat sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Validator memberikan saran kepada peneliti mencari buku panduan yang baik di gogle.

C. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah tahapan validasi pada Alat Permainan Edukatif “KINSMART” saran dan masiukan para ahli kemudian dijadikan pokok kajian untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Indikator kongnitif untuk ditambahkam anak mampu mengenal binatang herbivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging)	Tidak ada indikator anak mampu mengenal binatang hebivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging)	Tercantum indikator anak mampu mengenal binatang herbivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging)
2.	Indikator Kognitif untuk ditambahkan anak mampu mengurutkan angka 1-10	Tidak ada indikator anak mampu mengurutkan angka 1-10	Tercantum indikator anak mampu mengurutkan angka 1-10
3.	Indikator Bahasa untuh ditambahkan anak mampu melafalkan angka 1-10	Tidak ada indikator anak mampu melafalkan angka 1-10	Tercantum indikator anak mampu melafalkan angka 1-10
4.	Mencari buku panduan yang bagus di google	Sampul dan format Buku Panduan kurang bagus	Sampul dan format Buku Panduan sudah bagus

D. Uji Coba Produk Sederhana

1. Subjek Uji Coba

Alat Permainan Edukatif “KINSMART” pertama kali di uji cobakan kepada dua murid TK A Baitul Qur’an karangbanyu yaitu Ananda Nella Putri Oktavia dan Ananda Aqila Balqis berusia 4-5 tahun untuk mengetahui sejauh mana keefektifan Alat Permaian Edukatif

“KINSMART” sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar tema binatang.

2. Hasil Efektif Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE "KINSMART" kepada siswa di TK Baitul Qur'an Karangbanyu dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam memperkenalkan angka, huruf, macam-macam binatang dan mendukung perkembangan anak. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana APE "KINSMART" mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang tema binatang dan memfasilitasi perkembangan aspek-aspek penting dalam pertumbuhan mereka.

Selama tahap uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE "KINSMART" yang memiliki desain kincir dari bahan kayu triplek yang dicat dengan warna-warni yang menarik dan gambar binatang. Salah satu keunggulan utama dari APE ini adalah adanya fitur audio yang terpasang, yang bertujuan untuk mengenalkan lagu angka, huruf dan nama-nama binatang. Melalui audio ini, diharapkan anak-anak dapat dengan mudah dan menyenangkan mengenal dan mempelajari berbagai elemen terkait tema binatang, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang interaktif dan menarik.

Hasil dari uji coba menunjukkan respon yang sangat positif dari anak-anak terhadap APE "KINSMART". Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan dengan antusias mengeksplorasi berbagai permainan yang tersedia di dalamnya. Anak-anak tampak sangat bersemangat ketika bermain sambil menyanyi lagu yang didengar dari audio yang terpasang sehingga suka bergantian mengganti lagu untuk didengar, serta berperan aktif dalam permainan yang disajikan di dalam APE "KINSMART". Respons positif ini menunjukkan bahwa APE ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan minat,

keterlibatan, dan keaktifan anak-anak dalam mengenali tema binatang serta mendukung perkembangan mereka.

Ketika sesi uji coba berjalan, telah diamati perkembangan anak dalam 6 aspek perkembangan. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif seperti memahami konsep bilangan, lambang bilangan, menyusun huruf menjadi kata dan nama-nama binatang serta habitat binatang. Dalam hal motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain dengan objek-objek dalam APE, membuka pintu permainan, membuka jendela kincir. Mengikat binatang dengan tali dan memutar baling-baling kincir. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam bahasa dengan menggunakan kosakata yang tertulis pada kartu kata, menyebutkan nama-nama binatang dan urutan angka 1-10. Aspek sosial-emosional juga teramati dalam interaksi anak-anak selama uji coba. Mereka belajar untuk menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama dalam bermain. Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan membangun hubungan sosial yang positif.

Dengan demikian, APE "KINSMART" dapat dianggap sebagai alat permainan yang efektif dan bermanfaat dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari respon yang sangat positif dan minat yang tinggi dalam pembelajaran, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan berbagai aspek penting seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan nilai agama moral.

3. Saran Pengguna

Beberapa saran yang telah diberikan kepada pengguna adalah sebagai berikut:

- a. Gunakan daya lampu LED yang rendah, supaya lampu tidak mudah panas.
- b. Berikan penutup pada speaker audio supaya suara lebih nyaring

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 “KINSMART” dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. APE "KINSMART" memiliki desain yang menarik dan mengundang minat anak-anak. Rancangan visualnya mencakup warna-warni yang cerah dan elemen-elemen menarik yang sesuai dengan tema binatang, lampu LED yang bergerak ke atas sehingga menarik perhatian anak-anak.
- b. Alat permainan ini menggunakan bahan berkualitas tinggi, seperti kayu triplek yang kokoh dan tahan lama. Material ini memberikan keamanan dan keandalan produk, sehingga dapat diandalkan dalam penggunaan jangka panjang.
- c. APE "KINSMART" dilengkapi dengan fitur audio yang interaktif. Audio ini dapat mengenalkan lagu mengenal angka, huruf dan nama-nama binatang dengan jelas dan menyenangkan. Hal ini membantu anak-anak dalam belajar dan memperkaya pengalaman bermain mereka.
- d. Terdapat permainan di 5 sisi KINSMART dan yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
- e. Anak didampingi oleh guru atau orang tua dalam penggunaan APE “KINSMART”.
- f. APE "KINSMART" dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan oleh anak-anak usia dini. Ukurannya sesuai dengan ukuran tubuh anak-anak, dan memiliki fitur-fitur yang mudah dijangkau dan digunakan oleh mereka.
- g. APE “KINSMART” diterbitkan di youtube pada link <https://youtu.be/P1svyKICxOA>
- h. APE “KINSMART” menarik minat sejumlah 161 penonton menunjukkan adanya ketertarikan orang-orang terhadap konten tersebut. Selain itu, video permainan APE Kincir Smart juga menerima banyak komentar positif dari penonton, Ini menunjukkan respons positif dan apresiasi dari

mereka yang telah menonton video tersebut. 53 orang yang like konten APE Kincir Smart dan 22 orang yang mengikuti konten tersebut.

2. Kelebihan dan Kelemahan Produk Akhir

- a. Kelebihan Alat Permainan Edukatif “KINSMART” sehingga layak digunakan untuk anak usia dini:
 - a) Bahan dasar triplek yang mempunyai sifat kuat dan ringan apabila diangkat.
 - b) Memiliki warna yang cerah sehingga menarik anak untuk memainkan.
 - c) Memiliki 7 permainan yang terletak pada masing-masing sisi pada kotak APE.
 - d) Memiliki ukuran yang edeal untuk anak usia dini
 - e) Pada 4 sisi APE dapat ditutup sehingga aman untuk mejimpan media permainan.
- b. Kelemahan Alat Permainan Edukatif “KINSMART”
 - a. Media papan huruh dan angka yang kecil mudah hilang jika tidak segera dirapikan.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. APE "Kincir Smart" adalah sebuah alat permainan edukatif yang dikembangkan untuk anak usia dini dalam bentuk kincir dengan tujuan memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Untuk mengenalkan angka, huruf dan nama-nama binatang APE ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk, APE ini telah diuji dan diverifikasi untuk memastikan efektivitasnya.

2. Hasil pengembangan APE "Kincir Smart" menunjukkan hasil yang efektif, hal ini dapat dilihat dari respon yang sangat positif dan minat yang tinggi selama bermain APE KINSMART. Serta memberikan kesempatan kepada AUD untuk mengembangkan berbagai aspek penting seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan nilai agama moral.

B. Saran

1. Penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang menarik perhatian anak yang mampu meningkatkan pemahaman anak dalam belajar melalui pengembangan APE yang lebih baik dan beragam.

2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan alat permainan edukatif yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.