

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Tanpa anak-anak dunia ini tidak akan indah. Tanpa anak-anak dunia ini tidak akan menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan yang akan menimbulkan rasa ingin tahu anak yang besar terhadap pembelajaran.

Bermain adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bagi anak. Apabila kebutuhan bermain tidak terpenuhi maka akan mengganggu kecerdasan anak. Anak-anak seakan lupa waktu dan tidak mengenal lelah ketika bermain. Dari bermain anak mengenal banyak hal. Potensi anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain. Maka kegiatan belajar anak harus berbentuk permainan supaya anak mampu menikmati dan menarik perhatian anak. (M. Fadlillah,2017:11)

Pembelajaran yang menyenangkan dan media yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan anak dalam memahami pelajaran (Nurmawati, Anugrah Dewi :2019). Belajar berkaitan dengan proses konsentrasi. Anak yang mampu belajar adalah anak yang mampu memusatkan perhatian. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Dalam proses belajar, tujuan permainan adalah merangsang dan memotivasi anak untuk bereksperimen melakukan sesuatu yang baru dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalaui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal (AD.Nurmawati ;2019) Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dapat merangsang dan mengoptimalkan perkembangan otak anak serta dapat menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Edukatif adalah sesuatu yang bersifat mendidik, sehingga permainan edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang memiliki tujuan untuk mendidik anak. Selain itu, permainan juga

memberi rangsangan positif atau memberi stimulus terhadap indra anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain. (M. Fadlillah:2017)

Anak usia dini adalah pribadi yang unik dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan stimulasi yang diberikan kepada anak maka pertumbuhan dan perkembangannya akan berjalan optimal. Untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhannya maka diperlukan alat permainan edukatif (APE) yang mengandung nilai-nilai edukatif yaitu pengendalian diri, bertanggung jawab, ketangkasan, kerapian, mengembangkan aspek sosial, kognitif, moral, merangsang kreatifitas, mengasah ketajaman pengideraan dan ketangkasan motorik anak. (Mohamad Hatta:2021).

Saat bermain sesungguhnya anak berupaya memunculkan segala potensi yang ada pada dirinya. Bermain dapat dimaknai suatu kegiatan yang menyenangkan untuk bersenang-senang. Namun dibalik kesenangan tersebut menyimpan banyak manfaat yang mampu menstimulus aspek perkembangan anak contohnya nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Jadi wajar bila di Lembaga Prasekolah menggunakan metode bermain sambil belajar. Saat ini berbagai alat dan permainan edukatif telah banyak dikembangkan oleh masyarakat, tapi seorang guru harus memahami permainan dan mainan apa yang sesuai dengan anak didik / aspek apa yang ingin dikembangkan dari anak didik, serta guru harus memastikan alat edukatif tersebut tidak membahayakan bagi anak. Pada Pendidikan usia dini sangat penting adanya pengembangan permainan dan alat main. Kemajuan Pendidikan anak usia dini akan berkembang semakin baik apabila banyak orang yang peduli terhadap pengembangan permainan dan alat permainan anak usia dini. Namun agar permainan dan alat permainan tetap memiliki nilai - nilai edukatif dan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, permainan dan alat permainan harus mengacu pada pedoman-pedoman atau ketentuan yang ada.

Sejak usia dini aspek perkembangan kognitif anak perlu dikembangkan Aspek perkembangan ini berhubungan dengan pemecahan masalah, pola dan

imajinasi anak. Tidak semua alat permainan dan mainan berdampak baik bagi anak maka seorang guru harus mengetahui manfaat dan tujuan dari sebuah permainan ataupun alat permainan yang digunakan (Nina Veronica:1939)

Dalam memfasilitasi kegiatan belajar anak, guru diuntut untuk kreatif menyediakan beragam alat main yang bervariasi (Mukti wigati:2020). Seorang guru harus mempunyai bekal dalam pembuatan APE supaya alat permainan yang di gunakan tidak monoton dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Diantaranya adalah APE dirancang sesuai dengan tujuan, multiguna, aman, dapat digunakan individu tau kelompok, awet kuat , tahan lama dan mudah dalam pemakaian, bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil) dan warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Ida Y Rahmawati;2016). Mayke Sugianto, T. 1995, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Pemanfaatan media belajar dapat membantu anak memberikan informasi dan membantu proses belajar sambil bermain (Pratama Endang Prabawati, Dian Kristiana, M. Fadlillah:2018). Pendidik PAUD atau seorang guru hendaknya memiliki kemampuan merancang, membuat, memanfaatkan, dan menilai sendiri alat permainan untuk anak usia dini karena alat permainan yang dikembangkan

dengan baik akan lebih menarik. Media yang menarik akan menarik peserta didik untuk tetap memperhatikannya. Media adalah sebagai motivasi dalam meningkatkan minat siswa untuk tetap memperhatikan pelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran sangatlah penting hal ini bertujuan untuk meminimalisir kelemahan dan kekurangan alat permainan. Kita menyadari setiap permainan pasti mempunyai kelemahan dan kelebihan karena tidak ada media yang sempurna.

Berdasar uraian diatas penulis ingin mengembangkan APE yang menarik dan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya membaca, berhitung, mengenal warna, bentuk dan merangsang indra peraba anak, Selama ini proses belajar mengajar di sekolah masih menggunakan media seadanya melalui media gambar yang ada dan masih kurangnya APE yang mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dalam satu APE. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengembangkan APE Kubus Magic yang menarik yang mampu mengembangkan banyak aspek perkembangan anak. Kubus Magic ini terbuat dari kayu yang berbentuk kubus dan di setiap sisi kubus terdapat berbagai permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya menjahit, berhitung, bahasa, mengenal bentuk, melatih konsentrasi anak, mengenal warna dan ada papan sensori. APE kubus magic ini mempunyai keunikan yang jarang dimiliki oleh APE yang lain yaitu adanya papan magnet yang mampu membuat angka-angkanya menempel sehingga akan membuat anak akan lebih tertarik serta media yang dipakai berupa media timbul maka APE ini juga bisa digunakan untuk anak tuna Netra.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah yaitu

1. Masih kurangnya alat permainan edukatif di sekolah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
2. Masih terbatasnya alat permainan edukasi di sekolah

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini penulis hanya membatasi pada APE kubus megic sebagai media untuk mengembangkan aspek perkembangan anak di TK PAS Nurul Qur'an. Penulis ingin mengenalkan satu alat permainan edukatif "KUBUS MAGIC" agar anak tertarik dan mampu mengembangkan aspek perkembangannya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan APE Kubus Megic ?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari APE Kubus Megic ?

#### **E. Tujuan Pengembangan Produk**

Dari latar belakang diatas maka penulis ingin pengembangan produk APE kubus megic untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini khususnya di TK PAS Nurul Qur'an

#### **F. Manfaat Pengembangan Produk .**

Adapun manfaat yang diperoleh dari APE Kubus Megic adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak
  - a. Anak menerima pembelajaran secara mudah
  - b. Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak
  - c. Melatih konsentrasi.
  - d. Mengenalkan bentuk geometri.
  - e. Melatih berhitung
2. Bagi guru
  - a. Pembelajaran akan lebih menarik dan beragam
  - b. Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak
3. Bagi Pencipta

Dapat memberikan solusi persoalan yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah dan dapat menumbuhkan semangat belajar anak usia dini.

#### **G. Asumsi Pengembangan Produk**

APE "Kubus Magic" ini diharapkan menjadi APE yang menarik dan dapat meningkatkan minat dan memotivasi anak-anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. APE Kubus magic ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak, mendorong kreatifitas anak dan menyediakan pengalaman belajar anak yang menyenangkan.

Penggunaan bahan kayu yang di cat warna-warni dalam APE Kubus Magic dapat memberikan daya tarik kepada anak-anak sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.

## BAB II PRODUK

### A. Produk Awal

#### 1. Spesifikasi produk

Kubus Megic adalah sebuah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang yaitu 30 x 30 x 30cm. Kubus Megic ini terbuat dari triplek yang berbentuk kubus yang berisikan macam- macam permainan yang sangat menarik dan menggunakan bahan-bahan yang sangat aman untuk anak-anak. Menggunakan warna-warna yang cerah karena anak-anak memiliki karakter yang ceria.

Permainan yang ada pada Kubus Megic juga beragam yang membuat anak tidak mudah bosan. Di sisi lain tidak hanya kesenangan yang akan didapat anak ketika memainkan Kubus Megic melainkan juga dapat mengembangkan kemampuan anak. Dalam APE Kubus Magic ini terdapat 6 permainan di setiap sisi. Berikut deskripsi permainan di setiap sisi kubus megic beserta cara cara memainkannya.

1. Sisi yang ke-1 :Menjahit. Sisi yang pertama ini merupakan bagian dari kubus magic yang dapat di buka dan di tutup. Pada sisi ini terdapat permainan menjahit.Tujuan dari menjahit ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak ,kemampuan motoric halus dan meningkatkan kemampuan gerak tangan ,pergelangan tangan dan jari



Gambar

1.Papan menjahit

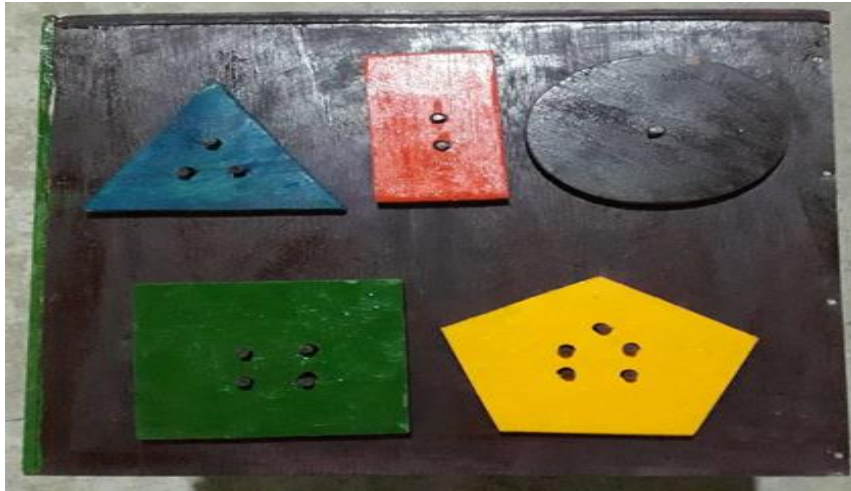
2. Sisi yang ke-2 : Sempoa geomtri. Pada sisi ini dibagian atas terdapat bentuk-bentuk geometri dari spon warna warni yang di ronce sebagai alat untuk menghitung.di bagian bawah terdapat papan magnet untuk menempelkan angka-angka .Tujuanya untuk memudahkan anak mengetahui bentuk dan arti lambing bilangan.Anak diharapkan mampu belajar mengenal konsep matematika



Gambar 2. Gambar sempoa geometri

3. Sisi yang ke-3 : Balok konsentrasi. Pada sisi ini terdapat bentuk geometri warna warni dan di setiap geometri terdapat jumlah lubang yang berbeda (Lingkaran 1 lubang, persegi panjang 2 lubang, segi tiga 3 lubang, dan persegi 4 lubang). Pada sisi ini aspek yang dapat di kembangkan yaitu kognitif, fisik motoric, Bahasa dan sosial emosional ,karena anak harus menghitung jumlah lubang yang ada di balok,mampu menyebutkan bentuk geometri dan warna, dan anak dilatih social emosional dan motoric halusnya Ketika memasangkan bentuk geometri ke sisi kubus.





Gambar 3. Gambar balok konsentrasi

4. Sisi yang ke-4 : Papan sensory. Pada sisi ini anak diajak merasakan sentuhan-sentuhan berbagai benda dengan bentuk dan tekstur yang berbeda (pompom, rumput sintetis, bentuk geometri dan benang kur yang di gulung). Pada permainan ini anak dapat merasakan berbagai tekstur benda dari indra perabanya.



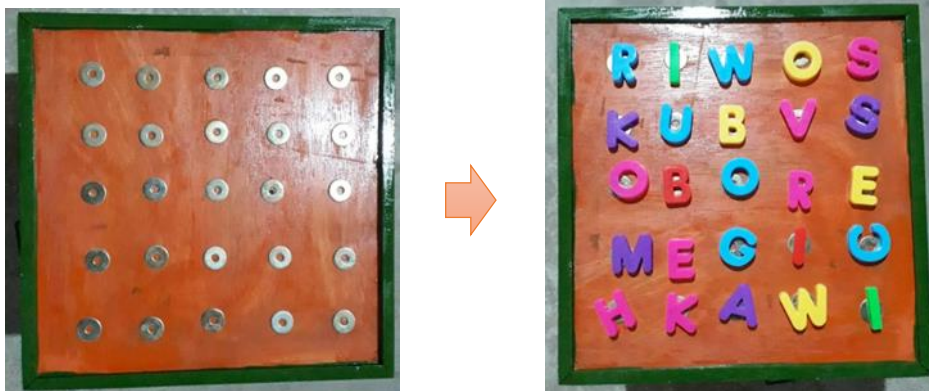
Gambar 4. Papan sensori

5. Sisi yang ke-5 : Puzzle geometri. Pada sisi ini anak diajak untuk bermain puzzle geometri dengan beraneka warna yang menarik. Menyusun puzzle ini dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dalam memecahkan masalah.



Gambar 5. Puzzle geometri

6. Sisi yang ke-6 : Seni alfabet. Pada sisi ini terdapat besi kecil yang menyebar berbentuk persegi untuk media tempel dan huruf-huruf alfabet magnet yang beraneka warna. Pada bagian ini anak berlatih mengenal huruf, belajar merangkai huruf menjadi kata yang sederhana, anak mencoba membaca kata dan anak juga bisa diajak mencari kata yang ada di papan. Di bagian ini aspek yang dikembangkan adalah Bahasa



Gambar 6. Seni alfabet

## **2. Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini**

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, APE Kubus Magic memiliki unsur aspek perkembangan anak yang diambil dari STTPA sebagai berikut :

### **1. Bahasa**

- a) Anak mampu memecahkan masalah sederhana (menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh)
- b) Anak mampu mengenal benda menurut bentuk, jenis, dan warna (membedakan warna, kasar halus)
- c) Anak mampu mengenal konsep bilangan, lambing bilangan dan huruf (mengurutkan angka, menghitung, menghubungkan konsep bilangan dan lambing bilangan, membedakan huruf besar dan kecil, membedakan huruf konsonan dan vocal)
- d) Anak mampu memasang benda sesuai pasanganya
- e) Anak mampu mengenal geometri

### **2. Sosial emosional**

- a) Anak mampu melatih kesabaran dalam merangkai mainanya (menjahit/ memasukan benang jahit ,sabar dalam merangkai puzzle)
- b) Anak mampu bersabar menunggu giliran untuk bermain
- c) Anak mampu berlaku tertip dan patuh pada peraturan permainan
- d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- e) Anak mampu bekerjasama dalam kelompok

### **3. Motorik halus:**

- a) Anak mampu mengkoordinasikan mata, ujung jari, dan tangka (menjahit 10-15 jelujur)
- b) Menyusun puzzle dapat melatih motoric halus anak
- c) Anak mampu mengambil benda dengan jari
- d) Anak mampu menjiplak bentuk sederhana (bentuk geometri)

#### 4. Kognitif

- a) Anak mampu Menyusun puzzle
- b) Anak mampu memasang balok konsentrasi (menghitung jumlah lubang)
- c) Anak dapat belajar berhitung pada papan berhitung(mengurutkan angka, menghitung jumlah, menghubungkan konsep bilangan)
- d) Anak mampu mengenal warna dasar, membedakan warna, mengelompokan warna
- e) Anak mampu mengenal huruf
- f) Anak mampu membedakan benda kasar halus pada papan sensori
- g) Anak mampu menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segitiga, persegi.
- h) Anak mampu mengenal konsep penjumlahan

#### 5. Seni

- a) Anak mampu membuat berbagai bentuk karya seni dari puzzle, misalnya bentuk rumah

### 3. Cara Penggunaan Produk Untuk Anak Usia Dini

- a) Peraturan bermain pada APE Kubus Megic adalah sebagai berikut:
  - 1) Sebelum bermain Kubus Megic alangkah baiknya berdoa terlebih dahulu dengan membaca basmallah
  - 2) Dibacakan terlebih dulu petunjuk dan aturan permainannya
  - 3) Berikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, jika belum faham cara dan aturan bermain Kubus Megic”
  - 4) Guru memilih anak untuk bermain
  - 5) Permainan bisa dimainkan kelompok atau individu
  - 6) Guru memastikan anak duduk nyaman mungkin
  - 7) Guru mendampingi anak dalam permainan
  - 8) Anak –anak menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
  - 9) Apabila permainan selesai maka mengucapkan hamdallah “Alhamdulillah” bersama-sama.

- b) Pada APE Kubus Magic ini terdapat 6 sisi yang dapat digunakan untuk bermain dengan 6 macam permainan yang berbeda. APE ini bisa dimainkan oleh 1 anak atau lebih usia 4-6 tahun.

1. Menjahit

Langkah Langkah

- a. Anak mengamati lubang-lubang pada gambar baju
- b. Anak mengambil jarum rajut dan benang untuk menjahit
- c. Anak mempraktekan cara menjahit

2. Sempoa geometri

Langkah – Langkah

Pada papan sempoa geometri ini anak bisa memainkannya lebih dari satu cara

- a. Anak Menyusun dan mengurutkan angka-angka dengan cara menempelkan pada papan magnet
- b. Anak bisa belajar mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan cara menempel lambang bilangan pada papan magnet dan kemudian menghitung sempoa geometri di atasnya sesuai lambang bilangannya
- c. Anak bisa belajar berhitung dengan cara menempelkan angka pada papan magnet dan menghitungnya dengan sempoa geometri

3. Papan sensori

Langkah – Langkah

- a. Anak memperhatikan benda apa saja yang ada dalam papan sensori (rumpuk sintetis, benang kur, pompom, monte dan kancing baju)
- b. Anak menyentuh dan menganalisis tekstur dari masing-masing benda dari yang halus sampai yang kasar
- c. Anak menyebutkan benda di sekitarnya yang teksturnya menyerupai benda-benda di papan sensori

4. Balok konsentrasi

Langkah – Langkah

- a. Anak memperhatikan papan balok konsentrasi
- b. Anak menyebutkan bentuk-bentuk geometri
- c. Anak menyebutkan warna- warna geometri
- d. Anak menghitung lubang di setiap geometri
- e. Anak memasangkan geometri pada balok konsentrasi berdasar kesesuaian jumlah lubang pada geometri dan tempat pemasanganya

5. Puzzle geometri

Langkah – Langkah

- a. Anak menyebutkan warna- warna geometri
- b. Anak menyebutkan bentuk- bentuk geometri
- c. Anak Menyusun geometri menjadi persegi sesuai gambar yang ada di papan
- d. Anak bisa berkreasi membuat bentuk selain persegi misalnya bentuk rumah

6. Seni alfabet

Dalam seni alfabet ini banyak sekali permainan yang dapat anak lakukan

Langkah – Langkah

- a. Anak menyusun dan menempel kata menggunakan huruf alfabet bermagnet pada besi- besi kecil dipapan
- b. Anak mampu membaca kata yang di susun di papan
- c. Anak menyebutkan huruf – huruf apa saja yang Menyusun kata tertentu missal bunga, buah atau Namanya sendiri
- d. Anak mencari kata yang ada pada papan

## **B. Validasi Produk**

Pada tahap validasi APE Kubus Megic yang melakukan validasi adalah Ibu Ida Yeni Rahmawati, M.Pd. yakni salah satu dosen di Prodi PD PAUD. Validasi dilakukan tanggal 6 Juli 2023.

Berdasarkan penelitian dari ahli Kubus Megic dengan 17 indikator yang dinilai, validator memberi nilai yang masuk dalam katagori baik sehingga “APE Kubus Megic” yang dikembangkan sudah dikatakan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Validator memberikan saran atau masukan kepada peneliti bahwa APE ini aspek perkembangan kognitifnya lebih di perkuat kegiatannya.

### **C. Uji Coba Produk Sederhana**

#### **1. Subjek Uji Coba**

APE Kubus Megic ini pertama kali di uji cobakan kepada dua anak di TK PAS NURUL QUR'AN yang berusia 5-6 tahun. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE Kubus Megic ini dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.



Gambar 7. Gambar anak mengenal pola menjahit dan puzzle geometri



Gambar 8. Gambar anak berhitung menggunakan sempoa geometri



Gambar 9. Gambar anak Menyusun Namanya



Gambar 10. Anak bermain sensori





Gambar 11. Anak bermain papan konsentrasi

## 2. Hasil Identifikasi Produk

Desain pengembangan alat permainan edukatif Kubus Megic ini telah melalui berbagai tahapan sampai akhirnya dihasilkan sebuah produk yang layak digunakan. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses pengembangan media adalah tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta ujicoba lapangan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, APE ini layak digunakan tanpa revisi.

Selama uji coba anak di beri kesempatan untuk bermain menggunakan APE “Kubus Megic”. Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE "Kubus Megic". Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini. Anak terlihat antusias dalam dalam memainkannya.

Selama sesi uji coba, juga diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif seperti memahami konsep penjumlahan, mengenali pola-pola warna pada APE, serta mampu menyebutkan bentuk bentuk geometri. Dalam hal motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain dengan objek-objek dalam APE, seperti menjahit, menyusun puzzle yang dapat melatih motorik halus anak dalam mengkoordinasikan kerja tangan dalam mengambil benda dengan jari secara sempurna. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam aspek bahasa yaitu mampu menyebutkan warna-

warna puzzle, mampu menyebutkan urutan angka atau kata(pada papan alfabet dan berhitung), bercerita tentang tekstur kasar lembut(pada permainan sensori) serta mampu mengucapkan warna dan angka dalam bahasa daerah dan inggris Aspek sosial-emosional juga teramati dalam hal kegiatan menjahit dan memasang geometri pada papannya.

Dari segi bentuk, warna dan cara bermainnya APE ini dapat menarik minat belajar dan menstimulus aspek perkembangan anak. Berbagai mainan di setiap sisi menjadikan anak lebih senang untuk mencoba permainan disetiap sisinya. Permainan KUBUS MEGIC ini supaya bermainnya terarah harus ada pendampingan dari guru atau orang tua. Permainan kubus megic ini sangat aman digunakan dan mudah dilakukan untuk anak usia dini.

Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE "Kubus Megic" memberikan manfaat dalam 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 "Kubus Megic" dapat dijadikan sebagai alat permainan yang efektif untuk anak usia dini.

### **3. Saran Pengguna**

Beberapa saran yang diberikan pengguna adalah :

1. APE Kubus Megic ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi alat peraga dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, namun agar permainan dapat terarah perlu adanya pendampingan
2. Penggunaan warna yang lebih cerah dan menarik dalam APE Kubus Megic

## **D. PRODUK AKHIR**

### **1. Spesifikasi Produk Akhir**

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah APE KUBUS MEGIC yang berbentuk kotak persegi yang berukuran 30 x 30 x30 cm. KUBUS MEGIC ini terbuat dari triplek, spons, magnet, cat, lem, besi, plastic. Alat Permainan Kubus

Magic ini berisikan macam- macam permainan yang sangat menarik dan menggunakan bahan-bahan yang sangat aman untuk anak-anak. APE Kubus Megic ini menggunakan warna-warna yang cerah karena anak-anak memiliki karakter yang ceria. APE Kubus magic ini bisa dijadikan alternatif media pendukung saat pembelajaran di sekolah, selain itu juga dapat dimainkan saat dirumah. Alat dan bahan mudah di dapat. Dibuat semenarik dan semaksimal mungkin agar anak senang dalam memainkannya, dan banyak aspek yang dapat di dikembangkan melalui APE ini, mulai dari mengenal huruf, angka, geometri ,rangsangan sensori anak dan lainnya. Dalam APE Kubus Magic ini terdapat berbagai permainan di setiap sisi.

Sisi yang ke-1 : bagian dari kubus magic yang dapat di buka dan di tutup. Pada sisi ini terdapat permainan menjahit.

Sisi yang ke-2 : Sempoa Geometri

Sisi yang ke-3 : Balok konsentrasi.

Sisi yang ke-4 : Papan sensory.

Sisi yang ke-5 : Puzzle geometri.

Sisi yang ke-6 : Seni alfabet.

## **2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir**

### **Kelebihan APE KUBUS MEGIC**

1. Tidak mudah rusak dan tahan lama
2. Menarik anak untuk bermain karena dapat praktek langsung
3. Guru dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dari satu APE
4. Mempunyai keunikan karena angka dan huruf dapat menempel dan adanya sempoa geometri yang jarang dimiliki APE lain
5. Guru dengan mudah mengenalkan bentuk-bentuk geometri
6. Dapat dimainkan secara berkelompok atau individu

7. Karena bentuk permainannya berupa media timbul dan ada papan sensori, maka APE KUBUS MEGIC ini bisa di gunakan untuk anak tuna Netra
8. Salah satu bagian sisi kubus dapat di buka dan di tutup sehingga bisa di gunakan untuk menyimpan permainan di sisi-sisi kubus

#### Kekurangan APE KUBUS MEGIC

1. Apabila setelah bermain bagian-bagian kubus megic tidak disimpan maka akan mudah hilang
2. Karena terbuat dari kayu maka APE ini memiliki berat yang lebih dari pada APE lainnya

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

##### **A. Kesimpulan**

Alat Permainan Edukatif (APE) Kubus Megic ini adalah alat permainan edukatif yang berupa kubus yang dirancang dan didesain secara kusus untuk memperkenalkan huruf, angka, bentuk geometri, warna, berhitung dan melatih kepekaan sensori anak kususnya indra peraba pada anak usia dini. Alat Permainan Edukatif ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk. APE ini telah diuji dan diverifikasi untuk memastikan efektivitasnya.

Hasil pengembangan APE Kubus Megic ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini hal ini dapat dilihat dari respon positif dan minat yang tinggi selama anak bermain APE Kubus Megic. Ape ini juga dapat di gunakan untuk pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni dan bahasa anak usia dini..

##### **B. Kritik dan Saran**

Penelitian 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