

DESKRIPSI PRODUK

Rumah Nusantara Mini (RUNAMI)” merupakan alat permainan edukatif yang dirancang dalam bentuk miniatur rumah sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Sekilas, media ini terlihat seperti miniatur rumah biasa. Namun, di setiap bagiannya terdapat unsur pembelajaran yang dapat dieksplorasi langsung oleh anak melalui kegiatan bermain. RUNAMI dibuat dengan konsep belajar sambil bermain agar anak tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

RUNAMI menggunakan kombinasi beberapa bahan, yaitu kayu triplek tebal sebagai struktur utama rumah dan kayu MDF pada bagian miniatur serta komponen bongkar pasang. Penggunaan kayu triplek dipilih karena lebih kuat dan kokoh untuk menopang bentuk rumah secara keseluruhan. Sementara itu, MDF digunakan karena lebih ringan dan mudah dibentuk sehingga sesuai digunakan pada bagian yang sering dilepas dan dipasang oleh anak.

Bentuk RUNAMI menyerupai rumah dengan beberapa sisi yang dapat dibuka dan dimainkan. Setiap sisi memiliki tema dan fungsi yang berbeda sehingga anak dapat belajar melalui berbagai aktivitas dalam satu media permainan. Pada bagian depan terdapat pintu yang dapat dibuka. Di dalamnya memuat pengenalan keberagaman agama di Indonesia, seperti gambar tempat ibadah dan tokoh agama. Bagian ini juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan bermain peran sederhana. Anak dapat membuat cerita sesuai imajinasi mereka sambil mengenal pentingnya sikap saling menghargai perbedaan.

Sisi kiri RUNAMI memuat papan budaya yang berisi alat musik tradisional, tarian daerah, dan makanan khas Indonesia. Komponen pada bagian ini dibuat dalam bentuk bongkar pasang agar anak dapat bermain secara aktif melalui kegiatan melepas dan memasang kembali gambar yang tersedia. Pada bagian bawah papan juga disediakan wadah kecil sebagai tempat meletakkan komponen yang telah dilepas sehingga anak belajar menjaga kerapian setelah bermain. Pada sisi kanan terdapat jam budaya yang menghubungkan angka dengan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Anak dapat mencocokkan angka sesuai

pasangan yang tersedia, kemudian menuliskan nama pakaian adat atau asal daerah pada papan tulis kecil yang berada di bawah media. Kegiatan tersebut membantu anak mengenal budaya sekaligus melatih kemampuan pra-menulis secara sederhana.

Bagian belakang RUNAMI menampilkan beberapa senjata tradisional Indonesia dalam bentuk yang telah disederhanakan sehingga tetap aman digunakan oleh anak usia dini. Pengenalan senjata tradisional pada media ini bertujuan untuk mengenalkan budaya daerah kepada anak tanpa memberikan kesan kekerasan.

Pada bagian atas luar terdapat bentuk pulau-pulau besar di Indonesia yang digunakan sebagai pengenalan geografi dasar bagi anak. Selain itu, terdapat pula kendaraan tradisional yang dipadukan dengan bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan setengah lingkaran. Anak dapat mencocokkan bentuk sesuai kode yang tersedia sehingga kegiatan bermain menjadi lebih menarik dan melatih kemampuan berpikir anak.

Sementara itu, bagian atas dalam RUNAMI memuat berbagai simbol dan budaya Indonesia, seperti rumah adat, tarian daerah, bendera Indonesia, poster “Aku Cinta Indonesia”, serta lambang Garuda Pancasila yang dapat dilepas dan dipasang kembali oleh anak. Pada bagian ini juga terdapat figur Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia yang dibuat menggunakan bahan stiker dua sisi sehingga dapat dilihat dan dipegang langsung oleh anak. Melalui media tersebut, anak dikenalkan pada simbol negara dan identitas bangsa dengan cara yang lebih dekat dengan dunia bermain mereka.

RUNAMI juga dilengkapi dengan fitur audio sederhana berupa sound system yang dapat digunakan untuk memutar lagu kebangsaan maupun lagu anak-anak. Kehadiran audio membuat suasana bermain menjadi lebih interaktif karena anak tidak hanya melihat dan menyentuh media, tetapi juga mendengarkan lagu selama kegiatan berlangsung. Dalam beberapa aktivitas, anak dapat ikut bernyanyi atau bergerak mengikuti irama lagu sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Dalam proses pembuatannya, RUNAMI memanfaatkan bahan tambahan seperti kain goni dan styrofoam. Kain goni digunakan sebagai alas pada beberapa komponen, seperti miniatur pakaian adat, miniatur pulau, dan kendaraan tradisional

agar tampilan media lebih bervariasi dan tidak monoton. Sementara itu, styrofoam digunakan sebagai penopang beberapa miniatur, seperti tempat ibadah dan pakaian adat, sehingga dapat berdiri dengan stabil namun tetap mudah dilepas kembali oleh anak saat bermain. Selain itu, styrofoam juga digunakan sebagai dasar tulisan “RUNAMI” yang ditempatkan di bagian atas pintu rumah.

Jika dikaitkan dengan teori perkembangan anak, penggunaan RUNAMI sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai mengenal simbol, warna, gambar, dan benda konkret dalam memahami sesuatu. Oleh karena itu, anak akan lebih mudah belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan pengalaman secara langsung.

Melalui RUNAMI, anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga belajar melalui kegiatan menyentuh, mencocokkan, bongkar pasang, menulis sederhana, hingga bermain peran. Aktivitas tersebut membantu anak lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, penggunaan RUNAMI juga didukung oleh teori perkembangan sosial Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar anak. Melalui kegiatan bermain bersama, berdiskusi, dan bermain peran, anak dapat belajar berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami lingkungan sosialnya dengan bantuan guru maupun teman sebaya.

Secara keseluruhan, RUNAMI dirancang untuk anak usia 4–6 tahun dengan konsep belajar sambil bermain. Media ini tidak hanya membantu anak mengenal budaya Indonesia, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik halus, sosial emosional, serta nilai nasionalisme anak usia dini secara bersamaan.

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN RUNAMI

Permainan 1

Mengenal Pakaian Adat melalui Jam Budaya

Pada permainan ini, anak dikenalkan pada berbagai pakaian adat dari beberapa daerah di Indonesia melalui media jam budaya yang terdapat pada sisi kanan RUNAMI. Bagian ini dirancang dalam bentuk bongkar pasang sehingga anak dapat belajar secara langsung melalui aktivitas bermain sambil mencocokkan dan menulis sederhana.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan bagian jam budaya kepada anak.
2. Anak diminta mengamati berbagai pakaian adat yang tersedia pada media.
3. Anak memilih salah satu pakaian adat yang dapat dilepas dari papan.
4. Anak mencocokkan kode angka yang terdapat pada bagian belakang pakaian adat dengan posisi angka yang sesuai pada jam budaya.
5. Setelah berhasil memasang, guru mengajak anak menyebutkan nama pakaian adat dan daerah asalnya.
6. Anak kemudian menuliskan nama pakaian adat atau asal daerah pada papan tulis kecil yang tersedia di bawah jam budaya dengan bantuan guru.
7. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar semua anak mendapat kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mencocokkan angka dan mengenal keberagaman budaya Indonesia.
2. Bahasa, melalui aktivitas menyebutkan nama pakaian adat dan daerah asal.
3. Motorik halus, melalui kegiatan melepas, memasang, dan menulis sederhana pada papan kecil.
4. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain bersama, bergantian, dan bekerja

sama dengan teman.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–4 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



Permainan 2

Mengenal Alat Musik, Tarian Daerah, dan Makanan Khas Indonesia

Pada permainan ini, anak dikenalkan pada berbagai alat musik tradisional, tarian daerah, dan makanan khas dari beberapa daerah di Indonesia melalui papan budaya yang terdapat pada sisi kiri RUNAMI. Seluruh komponen dibuat dalam bentuk bongkar pasang agar anak dapat bermain sambil mengeksplorasi secara langsung. Pada bagian bawah papan juga tersedia wadah kecil yang digunakan untuk meletakkan komponen yang telah dilepas oleh anak.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan papan budaya yang terdapat pada sisi kiri RUNAMI.
2. Anak diminta mengamati berbagai gambar alat musik tradisional, tarian daerah, dan makanan khas yang tersedia.
3. Anak memilih salah satu komponen yang ingin dimainkan.
4. Anak melepas komponen dari papan secara perlahan, kemudian meletakkannya pada wadah yang tersedia di bagian bawah media.
5. Setelah itu, anak memasang kembali komponen pada posisi yang sesuai.
6. Guru mengajak anak menyebutkan nama alat musik, tarian daerah, atau makanan khas yang dimainkan.
7. Anak diberikan kesempatan untuk bercerita sederhana sesuai dengan gambar yang dipilih.
8. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar anak belajar bekerja sama dan sabar menunggu giliran.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. **Kognitif**, melalui kegiatan mengenal dan membedakan budaya Indonesia.
2. **Bahasa**, melalui aktivitas menyebutkan nama benda dan bercerita sederhana.
3. **Motorik halus**, melalui kegiatan melepas, memegang, dan memasang kembali komponen.
4. **Sosial emosional**, melalui kegiatan bermain bersama dan bergantian dengan teman.
5. **Kemandirian**, melalui kebiasaan menyimpan kembali komponen pada tempat yang tersedia.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–5 anak dalam satu kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



Permainan 3

Mengenal Senjata Tradisional Indonesia

Permainan ini menggunakan bagian belakang RUNAMI yang memuat beberapa senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia dalam bentuk yang telah disederhanakan dan disesuaikan untuk anak usia dini. Melalui permainan ini, anak dikenalkan pada keberagaman budaya Indonesia secara sederhana melalui kegiatan mengamati, menyebutkan, dan bermain bersama.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan bagian belakang RUNAMI kepada anak.
2. Anak diminta mengamati berbagai gambar senjata tradisional yang terdapat pada media.
3. Guru menjelaskan nama beberapa senjata tradisional dan daerah asalnya secara sederhana sesuai bahasa anak usia dini.
4. Anak diminta menunjuk gambar yang disebutkan oleh guru.
5. Guru mengajak anak menyebutkan kembali nama senjata tradisional yang telah dikenalkan.

6. Anak dapat bercerita sederhana mengenai bentuk atau warna senjata tradisional yang mereka lihat.
7. Selama kegiatan berlangsung, guru tetap mendampingi anak agar pembelajaran tetap sesuai dengan tujuan pengenalan budaya dan tidak menimbulkan kesan kekerasan.
8. Setelah selesai bermain, anak bersama guru merapikan kembali media yang digunakan.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal budaya daerah di Indonesia.
2. Bahasa, melalui aktivitas menyebutkan nama dan daerah asal senjata tradisional.
3. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain bersama dan belajar bergantian.
4. Konsentrasi, melalui kegiatan mengamati dan menunjuk gambar yang sesuai.
5. Nilai nasionalisme, melalui pengenalan budaya Indonesia sejak usia dini.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–5 anak dalam kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



Permainan 4

Bermain Peran Mengenal Keberagaman Agama di Indonesia

Permainan ini menggunakan bagian dalam RUNAMI yang memuat pengenalan keberagaman agama di Indonesia. Pada bagian ini terdapat gambar tempat ibadah dan tokoh agama yang dapat digunakan anak untuk bermain peran sederhana. Kegiatan dirancang agar anak dapat mengenal perbedaan secara positif melalui aktivitas bermain dan interaksi bersama teman.

Cara Bermain

1. Guru membuka bagian depan RUNAMI dan mengenalkan isi bagian dalam rumah kepada anak.
2. Anak diminta mengamati berbagai gambar tempat ibadah dan tokoh agama yang terdapat pada media.
3. Guru menjelaskan secara sederhana bahwa Indonesia memiliki keberagaman agama yang harus saling dihargai.
4. Anak memilih salah satu peran atau gambar yang ingin dimainkan.
5. Anak melakukan bermain peran sederhana bersama teman, misalnya berpura-pura berkunjung, menyapa, atau bercerita sesuai arahan guru.
6. Guru mengajak anak menyebutkan nama tempat ibadah yang mereka lihat.

7. Setelah selesai bermain, anak bersama guru merapikan kembali bagian media yang digunakan.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain bersama dan belajar menghargai perbedaan.
2. Bahasa, melalui aktivitas berbicara, bertanya, dan bercerita sederhana saat bermain peran.
3. Kognitif, melalui kegiatan mengenal simbol dan tempat ibadah dari berbagai agama.
4. Nilai agama dan moral, melalui pembiasaan sikap saling menghormati dan toleransi sejak usia dini.
5. **Imajinasi dan kreativitas**, melalui kegiatan bermain peran sesuai ide anak.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–6 anak dalam kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



Permainan 5

Mencocokkan Bentuk pada Kendaraan Tradisional

Permainan ini menggunakan bagian atas luar sisi kiri RUNAMI yang memuat berbagai kendaraan tradisional. Pada setiap kendaraan telah diberikan kode bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan setengah lingkaran. Anak diajak untuk mencocokkan bentuk sesuai dengan pasangan yang tepat melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan bagian kendaraan tradisional yang terdapat pada bagian atas RUNAMI.
2. Anak diminta mengamati bentuk-bentuk geometri yang terdapat pada setiap kendaraan.
3. Anak memilih salah satu kendaraan yang dapat dilepas dari media.
4. Anak mencocokkan kendaraan dengan bentuk geometri yang sesuai pada papan RUNAMI.
5. Setelah selesai memasang, guru mengajak anak menyebutkan nama bentuk yang digunakan, seperti lingkaran, segitiga, atau persegi.
6. Guru juga mengenalkan nama kendaraan tradisional secara sederhana kepada anak.
7. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar semua anak mendapatkan kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal dan mencocokkan bentuk geometri sederhana.

2. Motorik halus, melalui aktivitas melepas dan memasang komponen kendaraan.
3. Bahasa, melalui kegiatan menyebutkan nama bentuk dan kendaraan tradisional.
4. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain bersama dan belajar bergantian.
5. Konsentrasi, melalui kegiatan mengamati dan mencocokkan bentuk dengan tepat.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–4 anak dalam kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



Permainan 6

Mengenal Pulau-Pulau di Indonesia

Permainan ini menggunakan bagian atas luar RUNAMI yang memuat bentuk pulau-pulau besar di Indonesia sebagai pengenalan geografi dasar untuk anak usia dini. Melalui permainan ini, anak dikenalkan pada bentuk wilayah Indonesia secara sederhana melalui kegiatan mengamati dan menyebutkan nama pulau.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan bagian pulau Indonesia yang terdapat pada bagian atas luar RUNAMI.
2. Anak diminta mengamati bentuk pulau-pulau yang tersedia pada media.
3. Guru menyebutkan nama beberapa pulau besar di Indonesia secara sederhana, seperti Pulau Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua.
4. Anak diminta menunjuk pulau yang disebutkan oleh guru.
5. Guru dan anak bersama-sama menyebutkan kembali nama pulau yang telah dikenalkan.
6. Anak diberikan kesempatan untuk mengamati bentuk dan letak pulau pada media RUNAMI.
7. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar semua anak mendapatkan kesempatan bermain.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. **Kognitif**, melalui kegiatan mengenal bentuk dan nama pulau di Indonesia.
2. **Bahasa**, melalui aktivitas menyebutkan nama pulau secara sederhana.

3. **Konsentrasi**, melalui kegiatan mengamati dan menunjuk bagian yang sesuai.
4. **Sosial emosional**, melalui kegiatan bermain bersama dan bergantian dengan teman.
5. **Nasionalisme**, melalui pengenalan wilayah Indonesia sejak usia dini.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–5 anak dalam kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



Permainan 7

Aku Cinta Indonesia melalui Bermain Peran

Permainan ini menggunakan bagian atas dalam RUNAMI yang memuat berbagai simbol dan budaya Indonesia, seperti rumah adat, tarian daerah, bendera Indonesia, foto Presiden dan Wakil Presiden Indonesia, poster “Aku Cinta Indonesia”, serta lambang negara Garuda Pancasila yang dapat dilepas dan dipasang kembali. Pada bagian ini, anak tidak hanya mengenal simbol negara dan budaya Indonesia, tetapi juga dapat melakukan kegiatan bermain peran sederhana bersama teman.

Cara Bermain

1. Guru mengenalkan bagian atas dalam RUNAMI kepada anak.
2. Anak diminta mengamati berbagai gambar dan simbol yang terdapat pada media, seperti rumah adat, tarian daerah, bendera Indonesia, dan lambang Garuda Pancasila.
3. Guru menjelaskan secara sederhana tentang simbol negara dan keberagaman budaya Indonesia.
4. Anak melepas lambang Garuda Pancasila dari tempatnya, kemudian memasangnya kembali pada posisi yang sesuai.
5. Anak bersama teman melakukan bermain peran sederhana, misalnya berpura-pura menjadi penari daerah, pemimpin upacara, atau menceritakan rumah adat yang mereka lihat.
6. Guru mengajak anak menyebutkan warna bendera Indonesia serta nama Presiden dan Wakil Presiden Indonesia saat ini.
7. Selama kegiatan bermain berlangsung, guru dapat memutar lagu nasional atau lagu anak-anak melalui audio RUNAMI agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan anak lebih antusias dalam bermain.

8. Anak bersama guru menyanyikan lagu nasional atau lagu anak bertema Indonesia untuk menambah semangat belajar.
9. Setelah selesai bermain, anak bersama guru merapikan kembali bagian media yang digunakan.

Manfaat untuk Anak Usia Dini

Permainan ini dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, antara lain:

1. Kognitif, melalui kegiatan mengenal simbol negara dan budaya Indonesia.
2. Bahasa, melalui aktivitas berbicara, bercerita, dan bermain peran bersama teman.
3. Motorik halus, melalui kegiatan melepas dan memasang lambang Garuda Pancasila.
4. Sosial emosional, melalui kegiatan bermain bersama, bekerja sama, dan menghargai teman.
5. Imajinasi dan kreativitas, melalui kegiatan bermain peran sesuai ide anak.
6. Nilai nasionalisme, melalui pengenalan identitas bangsa Indonesia sejak usia dini.

Jumlah Pengguna

Permainan ini dapat digunakan oleh 2–6 anak dalam kelompok kecil dengan pendampingan guru.

Dokumentasi :



NOVELTY / KEBARUAN PRODUK

Kebaruan dari “Rumah Nusantara Mini (RUNAMI)” terletak pada konsep integrasi berbagai unsur budaya Indonesia dalam satu media pembelajaran berbentuk miniatur rumah yang interaktif. Berbeda dengan alat permainan edukatif pada umumnya yang hanya fokus pada satu aspek budaya, RUNAMI menggabungkan beberapa unsur pembelajaran dalam satu media yang utuh.

Aspek-aspek yang terlibat dalam RUNAMI meliputi:

1. Keberagaman agama
2. Alat musik, tarian, dan makanan khas daerah
3. Pakaian adat dalam bentuk jam budaya
4. Senjata tradisional
5. Pengenalan pulau dan kendaraan tradisional
6. Rumah adat serta simbol negara

Selain itu, kebaruan lainnya terletak pada desain media yang bersifat bongkar pasang pada hampir seluruh komponen, sehingga anak tidak hanya melihat, tetapi juga dapat menyentuh, mencoba, dan memasang kembali bagian-bagian yang tersedia. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

RUNAMI juga dilengkapi dengan fitur audio sederhana yang mendukung pembelajaran secara auditori, sehingga media ini tidak hanya melibatkan aspek visual dan motorik, tetapi juga pendengaran anak.

Dengan demikian, kebaruan RUNAMI tidak hanya terletak pada isi materi, tetapi juga pada cara penyajian yang menggabungkan berbagai aspek pembelajaran dalam satu media yang interaktif, multifungsi, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

KEUNGGULAN PRODUK

Selama proses perancangan dan pembuatan, RUNAMI dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik belajar anak usia dini. Oleh karena itu, media ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

Pertama, dari segi desain, RUNAMI berbentuk miniatur rumah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Bentuk tersebut membuat anak merasa lebih tertarik dan nyaman saat bermain sehingga media tidak terkesan seperti alat belajar, melainkan sebagai permainan yang menyenangkan untuk dieksplorasi.

Kedua, RUNAMI merupakan media pembelajaran yang bersifat multifungsi. Dalam satu media, anak dapat mempelajari berbagai materi, seperti budaya Indonesia, rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, alat musik daerah, keberagaman agama, geografi dasar, simbol negara, bentuk geometri, angka, huruf, serta warna. Hal ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dan tidak mudah membosankan.

Ketiga, sebagian besar komponen pada RUNAMI dirancang menggunakan sistem bongkar pasang sehingga anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Anak tidak hanya melihat atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat menyentuh, memasang, mencocokkan, dan menyusun kembali setiap komponen secara mandiri. Aktivitas tersebut membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Keempat, RUNAMI dibuat menggunakan bahan kayu triplek dan MDF yang relatif kuat, tahan lama, serta aman digunakan oleh anak usia dini. Pemilihan bahan tersebut juga menjadikan media lebih kokoh sehingga dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD.

Kelima, RUNAMI dapat digunakan sebagai media bermain peran (*role play*). Anak dapat berinteraksi dengan teman, bercerita, berdiskusi, serta mengembangkan imajinasi melalui berbagai aktivitas yang tersedia pada media. Kegiatan tersebut mendukung perkembangan bahasa, sosial emosional, serta kemampuan komunikasi anak.

Keenam, RUNAMI dilengkapi dengan fitur audio sederhana yang dapat digunakan untuk memutar lagu-lagu bertema nasional maupun lagu anak. Kehadiran fitur audio membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta melibatkan lebih banyak indera anak selama kegiatan belajar berlangsung.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, RUNAMI tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara terpadu.



KELEMAHAN PRODUK

Meskipun RUNAMI memiliki berbagai keunggulan sebagai alat permainan edukatif, produk ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat menjadi bahan pengembangan di masa mendatang.

Pertama, dari segi ukuran, RUNAMI termasuk media yang cukup besar sehingga membutuhkan ruang penyimpanan yang lebih luas. Selain itu, media juga kurang praktis apabila sering dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Namun demikian, ukuran tersebut dipilih agar setiap bagian media tetap dapat digunakan dengan nyaman oleh anak usia dini.

Kedua, RUNAMI memiliki cukup banyak komponen bongkar pasang. Banyaknya komponen tersebut memungkinkan beberapa bagian terlepas atau hilang apabila digunakan tanpa pendampingan. Oleh karena itu, penggunaan media tetap memerlukan pengawasan guru atau orang dewasa agar seluruh bagian dapat digunakan dan disimpan kembali dengan baik setelah kegiatan bermain selesai.

Ketiga, fitur audio pada RUNAMI masih menggunakan sistem sederhana sehingga kualitas suara yang dihasilkan belum maksimal. Meskipun demikian, fitur audio tetap dapat digunakan sebagai pendukung suasana bermain dan pembelajaran anak. Ke depannya, fitur ini masih dapat dikembangkan menggunakan perangkat audio yang lebih baik agar suara yang dihasilkan menjadi lebih jelas.

Keempat, proses pembuatan RUNAMI memerlukan waktu, ketelitian, dan ketekunan yang cukup tinggi karena sebagian besar komponen dibuat dan dipasang secara manual. Hal tersebut menyebabkan proses produksi membutuhkan persiapan yang lebih matang apabila media ingin dibuat dalam jumlah yang lebih banyak.

Selain itu, tidak semua anak dapat langsung memahami cara penggunaan setiap bagian media pada saat pertama kali bermain. Oleh karena itu, pada tahap awal penggunaan tetap diperlukan arahan dan pendampingan dari guru agar anak dapat mengeksplorasi RUNAMI dengan lebih optimal sesuai tujuan pembelajaran.

MANFAAT PRODUK UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI

Pada awal proses pembuatan, RUNAMI dirancang sebagai media pengenalan budaya Indonesia yang menarik untuk anak usia dini. Namun, setelah dilakukan implementasi media, terlihat bahwa RUNAMI tidak hanya membantu anak mengenal budaya, tetapi juga dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan.

Selama kegiatan bermain berlangsung, anak tidak hanya melihat dan memegang media, tetapi juga mulai mencoba, bertanya, mencocokkan, hingga bercerita sesuai pengalaman mereka. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa proses belajar terjadi secara alami melalui kegiatan bermain dan eksplorasi langsung.

Dari aspek kognitif, RUNAMI membantu anak mengenal berbagai konsep dasar melalui kegiatan bermain. Misalnya, pada bagian kendaraan tradisional, anak belajar mengenal bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan setengah lingkaran. Selain itu, pengenalan pulau, budaya daerah, dan simbol negara juga membantu anak dalam mengingat, membedakan, serta memahami informasi sederhana.

Pada aspek bahasa, penggunaan RUNAMI mendorong anak untuk lebih aktif berbicara dan berkomunikasi. Anak mulai menyebutkan nama benda, bertanya kepada guru, serta mencoba bercerita saat melakukan kegiatan bermain peran bersama teman. Aktivitas tersebut membantu anak menambah kosakata dan melatih keberanian dalam berbicara.

Sementara itu, dari aspek sosial emosional, RUNAMI membantu anak belajar bekerja sama, bergantian, dan berinteraksi dengan teman selama kegiatan bermain berlangsung. Pada bagian pengenalan keberagaman agama, anak juga mulai dikenalkan pada sikap menghargai perbedaan dan toleransi dalam bentuk yang sederhana sesuai usia anak.

Selain itu, aktivitas bongkar pasang pada beberapa bagian media turut membantu perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan memegang, melepas, memasang, dan mencocokkan komponen permainan.

Melalui penggunaan RUNAMI, proses pembelajaran menjadi lebih konkret karena anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna.



UJI COBA PRODUK

RUNAMI diimplementasikan pada anak usia 4–6 tahun dalam kegiatan belajar sambil bermain dengan pendampingan guru. Kegiatan dilakukan dalam kelompok kecil agar anak dapat menggunakan media secara bergantian dan lebih terarah saat mengeksplorasi setiap bagian RUNAMI.

Pada saat kegiatan berlangsung, anak terlihat tertarik ketika pertama kali melihat bentuk RUNAMI yang menyerupai miniatur rumah. Rasa ingin tahu anak mulai muncul ketika mereka membuka bagian-bagian rumah dan mencoba memainkan komponen yang terdapat di dalamnya.

Dalam implementasi penggunaan media, anak mulai mencoba kegiatan mencocokkan bentuk geometri pada bagian kendaraan tradisional, memasang kembali lambang Garuda Pancasila, mengenal pakaian adat pada jam budaya, serta menyebutkan nama benda dan gambar yang mereka lihat. Beberapa anak juga terlihat aktif bertanya kepada guru mengenai budaya, rumah adat, maupun simbol negara yang terdapat pada media.

Selain itu, pada bagian bermain peran, anak mulai berinteraksi dan bercerita bersama teman sesuai imajinasi mereka. Kegiatan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain.

Penggunaan fitur audio pada RUNAMI turut membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Saat lagu diputar, beberapa anak terlihat ikut bernyanyi dan bergerak mengikuti irama lagu selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan implementasi penggunaan media, RUNAMI dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

DAYA JUAL PRODUK

Jika dilihat dari sisi penggunaan di kelas, RUNAMI memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Produk ini tidak hanya dapat digunakan sebagai media tugas akhir, tetapi juga berpeluang digunakan secara nyata di lembaga PAUD sebagai alat permainan edukatif berbasis budaya Indonesia.

Dari segi tampilan, RUNAMI dirancang menggunakan warna yang beragam dan komponen yang bervariasi sehingga mampu menarik perhatian anak sejak awal. Bentuk media yang menyerupai rumah juga membuat anak lebih tertarik untuk mencoba dan mengeksplorasi setiap bagian permainan yang tersedia.

Selain itu, RUNAMI mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran dalam satu media, seperti budaya Indonesia, keberagaman agama, geografi dasar, bentuk geometri, simbol negara, serta kegiatan bermain peran. Dengan adanya beberapa fungsi dalam satu media, guru tidak perlu menggunakan banyak alat pembelajaran secara terpisah sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih praktis.

Dari segi bahan, penggunaan kayu triplek dan MDF membuat RUNAMI lebih kuat dan tahan lama dibandingkan media berbahan kertas atau karton. Hal tersebut menjadi nilai tambah karena media pembelajaran di PAUD umumnya digunakan secara berulang dalam kegiatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan bahan, ukuran, serta tingkat kerumitan pembuatan, RUNAMI diperkirakan memiliki harga jual sekitar Rp450.000–Rp600.000. Perkiraan harga tersebut disesuaikan dengan penggunaan bahan kayu, komponen bongkar pasang, fitur audio, serta proses pembuatan yang dilakukan secara manual dan membutuhkan ketelitian.

Namun demikian, apabila dikembangkan ke arah produksi yang lebih luas, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti penyederhanaan desain agar proses produksi lebih efisien, pengemasan yang lebih praktis dan aman, serta pengembangan fitur audio agar lebih menarik dan bervariasi.

Dengan demikian, RUNAMI tidak hanya memiliki nilai edukatif, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai produk komersial di bidang pendidikan anak usia dini.



DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. Tampak depan RUNAMI



Gambar 2. Sisi jam budaya



Gambar 3. Sisi alat music, tari daerah dan makanan khas



Gambar 4. Sisi senjata tradisional



Gambar 5. Sisi keberagaman agama



Gambar 6. Sisi pulau



Gambar 7. Kendaraan tradisional





Gambar 8. Sisi aku cinta Indonesia.

(Pancasila, poster aku cinta Indonesia, rumah adat, baju adat, bendera negara dan tokoh pemimpin negara)



Gambar 9. Dokumen implementasi produk pada anak

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Pengamatan Implementasi Produk RUNAMI

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan
1	Ketertarikan anak terhadap media	Anak menunjukkan rasa tertarik saat melihat RUNAMI
2	Keaktifan anak saat bermain	Anak aktif mencoba dan memainkan bagian-bagian RUNAMI
3	Kemampuan menggunakan media	Anak mampu menggunakan media dengan arahan sederhana dari guru
4	Kemampuan mengenal budaya	Anak mulai mengenal pakaian adat, rumah adat, atau budaya daerah
5	Kemampuan mencocokkan	Anak mampu mencocokkan bentuk, gambar, atau angka dengan benar
6	Interaksi sosial anak	Anak berinteraksi dengan guru atau teman selama bermain
7	Respon emosional anak	Anak terlihat senang, antusias, dan tidak mudah bosan saat bermain
8	Kemampuan bahasa anak	Anak mampu menyebutkan nama benda atau budaya yang dimainkan

Tabel 2. Hasil Observasi Penggunaan Produk RUNAMI

No	Aspek Pengamatan	Hasil Observasi
1	Ketertarikan anak terhadap media	Anak terlihat tertarik dan penasaran saat pertama melihat RUNAMI
2	Keaktifan anak saat bermain	Anak aktif mencoba berbagai bagian permainan yang tersedia
3	Kemampuan menggunakan media	Sebagian besar anak mampu menggunakan media dengan bantuan sederhana dari guru
4	Kemampuan mengenal budaya	Anak mulai mengenal beberapa pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional
5	Kemampuan mencocokkan bentuk	Anak dapat mencocokkan beberapa bentuk dan gambar dengan cukup baik
6	Interaksi sosial anak	Anak bermain bersama teman dan saling berdiskusi saat menggunakan media
7	Respon emosional anak	Anak terlihat senang, antusias, dan menikmati kegiatan bermain
8	Kemampuan bahasa anak	Anak mampu menyebutkan nama benda dan menjawab pertanyaan sederhana dari guru

Tabel 3. Respon Anak terhadap Penggunaan Media RUNAMI

No	Pernyataan Respon Anak	Keterangan
1	Anak tertarik saat melihat RUNAMI	Baik
2	Anak merasa senang saat bermain menggunakan RUNAMI	Sangat Baik
3	Anak aktif mencoba bagian-bagian permainan	Baik
4	Anak mampu mengikuti arahan guru saat bermain	Baik
5	Anak tertarik mengenal budaya Indonesia melalui RUNAMI	Sangat Baik
6	Anak mau bermain bersama teman menggunakan RUNAMI	Baik
7	Anak tidak mudah bosan saat menggunakan media	Sangat Baik
8	Anak ingin mencoba kembali permainan RUNAMI	Sangat Baik

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

