



Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Andanan Jejama Cimanuk

Devita Sari¹, Budi Waluyo², Ade Wawan³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Bahasa, Barang Bekas, dan Permainan Edukatif

*Correspondence Address:

do2305766@gmail.com

waluyobd1967@gmail.com

adewawanCirebon@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif melalui barang bekas untuk proses pembelajaran anak usia dini serta membuat media lebih bervariasi dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui metode bercerita. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall, subjek dalam penelitian ini TK Andanan Jejama Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru di TK Andanan Jejama, untuk menguji kualitas alat permainan edukatif (APE) Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media yang dibuat dari barang bekas sebagai bahan ajar, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 87% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli media mendapatkan persentase 82% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 75% dengan kategori layak dan penilaian guru RA A-Hidayah mendapatkan persentase 78% dengan kategori sangat layak sedangkan respon peserta didik TK Andanan Jejama mendapatkan persentase 80% dengan kategori sangat layak.

INTRODUCTION

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 6 dituliskan bahwa pendidik adalah tenaga kerja yang berkualifikasi sebagai guru,

dosen, konselor, pamong belajar, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik (Baik Nilawati Astini, 2017).

Peserta didik anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Peserta didik anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan. Para guru TK IT Al-Fattaah Purwokerto telah mampu membuat sendiri berupa APE dengan barang bekas sesuai persyaratan; mudah dibongkar pasang, mengembangkan daya fantasi dan tidak berbahaya. Selain itu, alat permainan edukatif yang dibuat juga sudah sesuai dengan tema dan sentra. Adapun fungsinya yaitu menciptakan situasi bermain yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak, menumbuhkan rasa percaya diri anak yang positif dan memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar (Wigati & Wiyani, 2020)

Di masa sekarang, pendidikan literasi gencar dilakukan oleh para praktisi pendidikan untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas dalam bidang akademik, namun juga memilikipola pikir kritis dan logis. Praktiknya tentu saja tidak harus terpaku pada pembelajaran di sekolah. Orang tua di rumah pun perlu turut andil dalam menanamkan pendidikan literasi pada anakanak mereka mulai dari usia prasekolah.

Tujuan utamanya bukan hanya menekankan pada kemampuan anak untuk membaca atau menulis. Kedua jenis kemampuan tersebut sebenarnya hanya menjadi landasan bagi tujuan yang lebih luas, yakni membentuk generasi yang mampu berpikir kritis dalam menyikapi informasi. Khusus untuk anak usia dini atau prasekolah, pendidikan literasi penting dilakukan karena memiliki banyak manfaat. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pendidikan literasi perlu diterapkan sejak dini. Melatih kemampuan dasar anak untuk membaca,

menulis, dan menghitung (Ade Husnul Mawadah, 2018)

Hal yang belum dilakukan oleh guru adalah dokumentasi proses APE melalui foto atau video. Guru TK IT juga belum menyiapkan etalase yang dapat digunakan untuk menyimpan APE dengan barang bekas agar bisa digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berikutnya. Pada metode, penguatan praktik pendekatan saintifik bisa dioptimalkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini (Dista, 2019)

UU SPN No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menjelaskan bahwa peerta didik anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. PAUD memiliki tugas utama sebagai wadah pembelajaran, pertama yang ditemui oleh anak setelah pendidikan di lingkungan keluarga, tugas utama tersebut adalah menyediakan program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan 5 aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri (Luluk Asmawati, 2014).

Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

Anak memiliki beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak dini, salah satunya adalah perkembangan fisik motorik. Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua meliputi motorik kasar dan motorik halus. Secara umum, aspek motorik kasar berkembang lebih dahulu daripada aspek motorik halus. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi agar aspek motorik halus dapat

berkembang secara seimbang sehingga anak tidak hanya berkembang di gerakan otot besar tetapi gerakan otot kecil juga terasah. Motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tertentu yang dilakukan oleh otot-otot kecil dan memerlukan koordinasi yang cermat. Keadaan seperti ini penting karena nantinya akan dibutuhkan oleh seorang anak dalam segi akademis. Misalnya anak mampu menulis, menggunting, menjiplak, mewarnai, melipat, menarik garis, dan menggambar (Nurjannah, 2018)

Dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Guru harus memprioritaskan dalam pemilihan alat permainan edukatif ditinjau dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Aspek perkembangan tersebut meliputi: NAM (Nilai Agama Moral), FM (Fisik Motorik), Kognitif, Bahasa, Seni dan Sosial Emosional. Dengan demikian, untuk memotivasi anak menyukai belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Oleh sebab itu, pengelolaan alat permainan harus ditata rapi dan menarik sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak. Selain itu, ketepatan dalam penggunaan

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah ketika melaksanakan kegiatan didasarkan pada aspek perkembangan yang ingin dicapai. Aspek tersebut meliputi perkembangan kemampuan kognitif, kemampuan seni, kemampuan bahasa, kemampuan fisik-motorik, kemampuan berhitung permulaan dan kemampuan baca-tulis. Pencapaian tujuan dari enam perkembangan tersebut dilakukan dengan menggunakan bantuan Alat Permainan Edukatif karena guru menganggap bahwa dengan penggunaan alat peraga anak lebih cepat menangkap materi/tema pengajaran yang diberikan. Disamping itu, penggunaan alat permainan

juga tidak memberikan beban belajar kepada anak (Hasanah, 2019)

Berdasarkan Statistik kementerian pendidikan dan kebudayaan tersebut sekaligus memberikan sinyal yang kuat bahwa terjadi ketimpangan gender pada PAUD. Ketimpangan tersebut perlu diselidiki secara ilmiah, namun kemungkinan besar tidak akan lepas dari pengaruh budaya maskulinitas, kesempatan karir dan juga kepercayaan masyarakat secara luas tentang profesi yang dianggap strategis bagi kaum laki-laki sebagai kepala keluarga.

Data diatas juga memberikan gambaran yang jelas tentang maksud dari penelitian ini, bahwa diperlukan data ilmiah tentang bagaimana seharusnya peran gender laki-laki dalam profesi guru PAUD dan harapan-harapan masyarakat terkait laki-laki dalam lingkungan PAUD (Mukhlis, 2019)

Anak-anak yang memasuki pendidikan Raudlatul Athfal (RA) adalah anak-anak di usia prasekolah yaitu antara usia empat sampai tujuh tahun. Di lingkungan yang baru dan berbeda dengan lingkungan keluarga, anak mulai merasakan situasi lingkungan yang lebih formal dimana anak memperoleh pendidikan yang bertujuan untuk pengembangan dan kematangan potensi-potensi dasar yang telah anak miliki. Bermain merupakan salah satu pendekatan dan metode pembelajaran di RA untuk mengembangkan potensi dan aspek yang ada pada diri anak. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak-anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak. Sehingga pembelajaran menjadi bermakna (Imroatun, 2016)

Strategi bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga diterapkan dengan cara menerapkan langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan bermain sensorimotor, kegiatan bermain dengan bahan main cair, dan kegiatan bermain dengan bahan main yang terstruktur. Sedangkan Strategi gerak dan lagu dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga diterapkan dengan cara menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang memadukan antara lagu anak-anak, tema pembelajaran, dan gerakan yang sesuai dengan lagu tersebut.

Strategi bermain, gerak, dan lagu di melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan yang maksimal, dan evaluasi yang berkelanjutan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Implikasi penerapan strategi bermain, gerak, dan lagu mengembangkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga yaitu berdampak positif dan merangsang dan meningkatkan potensi kreatifitas kecerdasan musikal (Musical Intelligences creativity). (Novi Mulyani, 2019)

THEORETICAL SUPPORT

Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap (Azhar 2013)

Menurut Heinich, Molenda dan Russel media merupakan seluruh komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari

kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*) (Badru Zaman 2013) Sudono menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Fauziatul Halim 2018)

Alat permainan edukatif (APE)

Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional (Ismatul Khasanah 2016)

Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang disiapkan di lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya Taman Kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta.

Penggunaan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional (Dwi Prasetyawati 2011).

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang

dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Baik Nilawati 2017)

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Ditujukan untuk anak usia TK.
- b. Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak TK.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- f. Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. Alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berbeda untuk anak usia rentang 5-6 tahun. Contohnya puzzle, puzzle untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk yang sederhana dan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu. Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.¹ Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan

memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang suatu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam bentuk, ukuran serta dengan warna yang disukai anak-anak

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat yang digunakan tidak beracun, dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan sudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak. APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan Radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain logo atau membangun balok-balok. Departemen pendidikan dan kebudayaan melalui Subdirektorat pendidikan TK juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan TK. APE yang dikembangkan Depdikbud ini diantaranya adalah balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle, loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Dewasa ini pengembangan TK mengembirakan dimana lembaga pendidikan TK telah mampu mengembangkan APE yang lain disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing

METHOD

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. Sugiyono berpendapat pendekatan

¹Baik Nilawati Astini,dkk. Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 6, Edisi 1(Tahun 2017), h.33

penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut (Aristika, n.d.).

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R & D) menurut Sugiyono. Alasan digunakan model pengembangan Research and Development karena model ini telah mencakup keseluruhan hal yang berkaitan dengan pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan video pada penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) penulis menggunakan dua jenis data yang dikumpulkannya yaitu :

1. Data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian yang didapat dari hasil perkembangan kognitif anak
2. Data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi terlaksanaan ujicobanya produk.

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru dan siswa setelah di lakukan ujicoba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan guru mengenai media yang dikembangkan. Angket tanggapan ini di

isi oleh guru dan siswa. Angket tanggapan bersifat kualitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan Skala Liker sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan. Untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata jawaban dari responden dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Angka Persentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut: Rumus Skala Likert

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum xi$ = jumlah ideal dalam item

$\sum x$ = jumlah jawaban responden

RESULT AND DISCUSSION

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini

1. Hasil Pengembangan Produk
Pengembangan produk yang dihasilkan merupakan alat permainan edukatif (APE) sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Dalam pengembangan alat permainan edukatif ini di uji cobakan di Raundhatul Athfal Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Way Kanan.
2. Kelayakan Bahan Ajar
Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan bahan ajar alat permainan edukatif ini,

disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Brog and Gall dijelaskan sebagai berikut:

Alat permainan edukatif masih sangat jarang digunakan, selain itu alat permainan edukatif yang ada di RA Al-Hidayah masih sangat kurang, alat permainan edukatif hanya berupa kertas origami. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini.

peneliti mendesain produk media pembelajaran yang berupa alat permainan edukatif yang berupa hewan dan orang-orangan. Alat permainan edukatif ini digunakan dalam metode mendongeng untuk mengembangkan bahasa pada anak usia dini. Alat permainan edukatif ini dibuat menggunakan barang bekas dengan sedemikian rupa yang menarik, ukuran yang terdapat pada alat permainan edukatif ini di sesuaikan dengan ukuran barang bekas yang digunakan dan memiliki warna yang menarik bagi anak. Barang bekas yang digunakan seperti botol yakult, botol akqua, sprite, fanta dan botol sejenisnya, baju bekas yang sudah tidak dipakai serta tutuk cup bekas. Alat permainan edukatif ini menggunakan karakter hewan dan orang-orangan yang dapat di gunakan untuk mengenalkan hewan kepada anak usia dini dalam proses pembelajaran.

Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya (Dwi Prasetyawati 2011)

CONCLUSION

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk alat permainan edukatif (APE) ini Telah dikembangkan alat permainan edukatif (APE) sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Alat permainan edukatif ini dibuat dengan menggunakan barang bekas yang sengaja dikumpulkan untuk didaur ulang menjadi alat permainan edukatif (APE). Barang bekas yang digunakan dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah tokoh cerita dongeng dalam bahan ajar mengembangkan bahasa anak usia dini.

Rata-rata penilainya validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87.00% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori "SangatLayak" sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82.19% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori "SangatLayak" untuk rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori "Layak".

Hasil penilaian guru mendapat persentase kelayakan 78.13% sehingga penalaian yang dicapai mendapatkan kategori "Sangat Layak" dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji cobake kelompok kecil yang mendapatkan persentase kelayakan 62.85% dengan kategori "Layak" pada uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan persentase kelayaka 76.53% dengan kategori "Sangat Layak".

ACKNOWLEDGMENT (OPTIONAL)

Penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif (APE) masih memerlukan tindakan lanjut agar dapat diperoleh alat permainan edukatif (APE) yang lebih baik dan berkualitas sehingga

dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan ini peneliti menyarankan:

1. Bagi penulis, agar terus dapat menciptakan karya-karya baru yang lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan keefektifan belajar
2. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan karya yang lebih baik dan lebih kreatif agar dapat dihasilkan produk-produk yang lebih inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru, dapat menerapkan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran kemampuan untuk menyampaikan isi dari cerita sangat diperlukan.

REFERENCES

- Ade Husnul Mawadah. (2018). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–14.
- Aristika, A. (n.d.). *Comparative Study of Curriculum In Amt (Advanced Mathematical Thinking) Learning Models In Indonesia And Australia*. 148–151.
- Dista, F. N. (2019). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Mengembangkan Berpikir logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-07>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awladly.v5i1.3831>
- Imroatun. (2016). BERMAIN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN UTAMA ANAK RAUDHATUL ATHFAL. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfa*, 1(1), 40–48.
- Mukhlis, A. (2019). *Dominasi Guru Perempuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini : Persepsi Stakeholder*. 5(2014), 117–134.
- Novi Mulyani. (2019). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN GERAK DAN LAGU DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN PURBALINGGA*. 4(1), 13–24.
- Nurjannah, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok a Melalui Kegiatan Bermain Papercraft. *Jurnal Audi*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2068>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>