



MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MAHASISWA PAUD

Nuryati
STKIP Situs Banten
nuryatimamah70@gmail.com

Abstract

Received: 05 Juni 2022
Revised: 14 Juni 2022
Accepted: 14 Juni 2022

Bahan ajar merupakan berbagai bentuk bahan yang digunakan untuk membantu mahasiswa dan dosen ketika kegiatan perkuliahan berlangsung, dengan tujuan agar mahasiswa mendapatkan kemudahan dan memahami semua materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi di PG PAUD, PT SB dalam mata kuliah APE belum memiliki buku yang khusus sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami mata kuliah tersebut, maka dilakukan penelitian bertujuan agar dapat menghasilkan buku bahan ajar mata kuliah alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan mahasiswa terutama mahasiswa PAUD. Upaya yang dilakukan agar tujuan tercapai yaitu menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Pengembangan alat permainan edukatif untuk anak usia dini memiliki tahapan pengembangan sebagai berikut, Tahap Studi Pendahuluan, Tahap Pengembangan Model, Tahap Ujicoba dan Revisi Produk. Hasil penelitian yang dilakukan ditandai dengan adanya peningkatan pemahaman dan kreativitas guru PAUD, serta efektivitas alat permainan edukatif terhadap kecerdasan jamak pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan menghasilkan buku bahan ajar mata kuliah alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang tersusun diperuntukkan bagi semua mahasiswa S1 PG-PAUD yang telah tervalidasi oleh para ahli. Untuk capaian luaran jangka panjang hasil kegiatan telah di submit pada jurnal PG-PAUD PT SB. Buku bahan ajar yang telah dihasilkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi mahasiswa dan dosen pada mata kuliah alat permainan edukatif.

Keywords: Permainan; Edukatif; Anak; Usia; Dini

(*) Corresponding Author: Nuryati, nuryatimamah70@gmail.com, +62 8594 5915 068

How to Cite: Nuryati. (2022). Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Mahasiswa PAUD. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 536-545.

INTRODUCTION

Keunikan merupakan salah satu sifat yang dimiliki anak dini usia. Pada periode ini anak masuk dalam tahap yang sangat menentukan perkembangan selanjutnya, dimana pola pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik ditinjau dari seluruh aspek perkembangan dan kecerdasannya (Habibi, 2015). Pendidikan non formal atau PAUD berupaya memberikan pembinaan untuk anak usia dibawah 7 tahun melalui rangsangan pengetahuan, ingatan, kesadaran, pemahaman, baik jasmani maupun rohaninya dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya dan memiliki persiapan ke tampilan pendidikan yang lebih tinggi. Metode belajar di PAUD berbeda dengan metode belajar pada pendidikan tinggi, dimana salah satu metode pembelajaran tersebut sangat unik dan di kemas melalui kegiatan yang menyenangkan. Segala aktifitas yang disajikan kepada anak seyogyanya dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak, melalui aktifitas tersebut anak dapat melakukan dengan suka cita dan sukarela. Bermain merupakan sebuah “ pekerjaan” yang sangat membutuhkan waktu dan sering dilakukan oleh anak-

anak. Bermain merupakan suatu aktivitas yang bisa menstimulasi dan mengoptimalkan berbagai kreatifitas dan kognitif anak (Priyanto, 2014). Aktivitas yang menyenangkan merupakan salah satu kebutuhan bagi anak, anak belajar dengan mengeksplorasi lingkungannya (Fadlillah, 2019). Aktifitas yang menyenangkan dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis dan mencerdaskan otak anak. Ciri khas anak usia prasekolah adalah bermain, dan permainan menjadi alternatif dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak, disamping itu diyakini dapat meningkatkan kecerdasan anak (Zulkifli, 2020). Bermain dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Ketika kita memikirkan anak-anak, selalu ada hubungan antara bermain dan permainan. dibutuhkan alat atau benda yang mencakup pendidikan dapat mendukung efek bermain dan belajar anak. Permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan temannya di luar rumah daripada melakukan aktivitas lain. Oleh karena itu, permainan anak merupakan bentuk kegiatan sukarela, kesenangan, dan bukan alas ingin mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut.

Alat bermain edukatif adalah benda kerja yang terbagi menjadi alat bermain dan alat peraga. Peralatan bermain adalah suatu fasilitas yang telah dibuat menjadi sebuah permainan yang dapat di bongkar dan di pasang, dengan tujuan agar anak-anak dapat belajar melalui bermain di fasilitas tersebut. Bahan ajar adalah alat bantu belajar yang dapat memperagakan beberapa fungsi. Contoh bahan ajar anatomi manusia, anak dapat mengenal dan memahami hal tersebut melalui kegiatan bermain (Hasanah, 2019). Kegiatan yang menyenangkan sangat diperlukan dalam menstimulasi tumbuh kembangnya (Nuryati, 2022).

Kognisi atau kemampuan anak dapat terlatih apabila anak mendapatkan hak nya secara utuh, sehingga melalui kegiatan tersebut anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan yang di alami dan dirasakan sehingga anak menjadi lebih aktif. Untuk itu dibutuhkan sarana yang disebut dengan bermain dan permainan. Permainan termasuk kebutuhan primer yang dimiliki dan tumbuh secara alami pada diri setiap individu. setiap insan mempunyai insting buat memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan, & kebahagiaan hidup. Permainan selalu berkembang tidak hanya pada masa kanak-kanak namun berlangsung pula pada orang dewasa (Mujib & Rahmawati, 2013). Alat Permainan edukatif merupakan suatu aktivitas yg sangat menyenangkan & bisa adalah cara atau indera pendidikan yg bersifat mendidik. Dengan istilah lain, permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegitan mendidik yg dilakukan menggunakan metode yang menyenangkan dan bersifat mendidik (Hasanah, 2019).

Permainan edukatif merupakan sarana bermain yang didalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan. Bermain adalah tentang kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang (Fadillah, 2016). Sedangkan menurut (Wulan et al., 2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa alat main merupakan proses yang sistematis dan sinergis dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur pengelompokkan anak. Manfaat alat permainan edukatif diantaranya dapat melatih kemampuan fisik anak, melatih daya focus dan daya pikir anak, tingkatkan kemampuan dalam beradaptasi, melatih kemampuan bahasa anak, fisik motoric, kemampuan kognitif, dan afektif anak (Nuryati, 2022).

Survei lapangan yang dilakukan dengan dilengkapi dengan studi dokumentasi serta pengamatan kepada mahasiswa PAUD dan guru TK Insan Tulus kota serang, didapatkan beberapa permasalahan yang paling mendasar yaitu kekurangfahaman guru dan mahasiswa PAUD dalam menerapkan suatu metoda dan Teknik dalam pembelajaran, diantaranya ada alat pendukung yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran (media belajar atau alat permainan). Pendalaman materi dan pemahaman sangatlah penting dalam ketepatan dan kesesuaian saat menggunakan alat permainan yang mengandung unsur pendidikan atau disebut dengan alat permainan edukatif. Seperti hal nya yang kita

tahu bahwa alat permainan edukatif dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baiklah aspek Bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, agama dan moral, sosial emosional serta kemandirian anak. Sehingga dibutuhkan referensi terkait dengan mata kuliah APE.

Dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar diperlukan referensi sebagai penunjang bagi guru dan dosen serta memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mencari sumber belajar (Muazzomi & Sofyan, 2021). Bahan tertulis seperti hand out, buku, modul, lbr kerja mahasiswa, brosur, leaflet, wallchart, video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis personal komputer & internet termasuk dalam bahan ajar (Arsanti, 2018). Mahasiswa wajib mempelajari dan memiliki buku ajar untuk mencapai standar kompetensi & kompetensi dasar Dalam pengembangan materi ajar, materi ajar wajib mempunyai beberapa kriteria menjadi berikut: 1) Bahan ajar wajib relevan menggunakan tujuan pembelajaran. 2) Bahan ajar wajib sinkron menggunakan tingkat perkembangan siswa. 3) Bahan ajar yg baik merupakan bahan yg berguna dan memiliki nilai lebih bagi mahasiswa agar pengetahuannya dan pengalamannya menjadi berkembang. Perkembangan pengetahuan sangat dibutuhkan di lapangan. 4) Bahan itu wajib menarik & membangkitkan kegiatan siswa. 5) Bahan itu wajib disusun secara sistematis, sedikit demi sedikit & berjenjang. 6) Bahan yg disampaikan bersifat komprehensif (Ruhiat & Djumena, 2019).

Pembelajaran yang dilakukan guru-guru PAUD di Serang, yang terbesar menggunakan pendekatan konvensional, mereka menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru dan fokus pada lembar kegiatan siswa (LKS). Anak dijadikan sebagai objek belajar yang hanya mendengar dan menerima pembelajaran dari guru, sehingga potensi anak tidak berkembang dengan optimal. melalui metode pembelajaran tersebut, anak terpaksa untuk belajar seperti anak kelas SD. Sehingga konsep yang diterima oleh anak tidak memberikan pemahaman dan pembelajaran yang bermakna bagi mereka, dalam hal ini guru lebih dominan dan anak hanya dijadikan sebagai objek belajar.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk membuat buku bahan ajar untuk mahasiswa PAUD, yang merupakan calon pendidik atau guru PAUD. dengan begitu dapat membantu mahasiswa dalam mencari referensi, dan memudahkan guru dan dosen dalam belajar mengajar. Pengetahuan dan pemahaman sangat diperlukan bagi seorang pendidik dalam mengimplementasikan ilmu dan pengetahuannya ke masyarakat luas, khususnya di Lembaga PAUD. Tujuan penting dari bahan ajar ini yaitu pemahaman konsep dan aplikasi serta manfaat dari APE tersebut. Dengan media dapat memudahkan guru dan anak dalam memahami sesuatu, selain itu selain itu dapat menghindari kejenuhan atau kebosanan dalam belajar. Dengan alat permainan dapat menambah motivasi bermain dan belajar anak untuk bereksplorasi dengan pembelajaran sesuai tema. Media atau alat permainan edukatif sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya.

Salah satu ciri khas permainan edukatif bagi anak usia dini merupakan penunjang pembelajaran, dan difungsikan buat berbagi banyak sekali aspek perkembangan anak, yang kedua bersifat multiguna atau bisa dipakai menggunakan banyak sekali cara bentuk & buat beragam tujuan aspek perkembangan yg ketiga permainan edukatif dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan., yang keempat bisa mendorong kegiatan dan kreativitas anak, yang kelima bersifat konstruktif atau terdapat sesuatu yg didapatkan saat anak melakukan atau menggunakan suatu benda atau alat tersebut, yang terakhir tentunya mengandung unsur nilai pendidikan.

Dari uraian tersebut, menjadi alasan yg logis bagi peneliti buat berbagi sebuah materi ajar yg sebagai solusi kasus pada pembelajaran pada PAUD. khususnya tentang alat atau benda yang digunakan dalam permainan edukatif. Bahan ajar yg dibuat sang peneliti dari asas-asas belajar mengkaitkan tema & sub tema pembelajaran menggunakan

situasi konkret yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Sehingga dominasi konsep tidak hanya melalui transfer ilmu saja, namun ketepatan penggunaan indera permainan edukatif dapat mengoptimalkan ke enam aspek perkembangan dan merangsang kecerdasannya.

METHODS

Survei dilakukan di PT SB pada subjek survei ini: mahasiswa PAUD dan guru TK di kota Serang, Tunas Insan Tulus. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menurut model pengembangan Dick & Carey (Sugiyono, 2011). Tahapan yang ditentukan R&D adalah (1) tahap penelitian pendahuluan, (2) tahap pengembangan model, (3) tahap uji coba dan revisi produk. Alat pengumpulan data untuk profesional media adalah angket, observasi dan evaluasi dengan aspek standar, perangkat lunak, desain sampul buku, desain isi buku atau daftar isi, dan komunikasi gambar. Alat pengumpulan data untuk pengguna adalah format survei dengan aspek-aspek berikut: (A) Media (b) Materi dan (c) Alat Permainan Edukasi Materi Pembelajaran. Tampilan materi disesuaikan dengan aspek media.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Prosedur dan konsistensi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tahap pengembangan model bahan ajar Dick & Carey (Sugiyono, 2011) untuk siswa PAUD di PT SB Serang. berikut tahapan pengembangan model yang dikembangkan oleh Dick & Carey:

1. langkah pertama penyusunan silabus mata kuliah yang akan dikembangkan. Yaitu Alat Permainan edukatif untuk mahasiswa PAUD PT SB Serang yang telah disetujui oleh kepala program studi dan pimpinan PT SB terkait.
2. peneliti menyusun Rencana Program Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disetujui oleh pimpinan .
3. peneliti menganalisis dan merumuskan tujuan untuk mata kuliah, capaian pembelajaran, output dan outcome diantaranya sebagai berikut:
 - 1) Mampu menjelaskan Pentingnya melaksanakan pengembangan alat permainan edukatif dalam penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini
 - 2) Mampu menjelaskan dasar-dasar konseptual pengembangan alat permainan edukatif
 - 3) Mampu mendeskripsikan alat permainan edukatif untuk pengembangan motorik kasar
 - 4) Mampu menjelaskan jenis-jenis, fungsi dan manfaat alat permainan edukatif
 - 5) Mampu menjelaskan jenis-jenis, fungsi dan manfaat alat permainan edukatif tradisional
 - 6) Mampu menjelaskan alat permainan edukatif dalam ruangan
 - 7) Mampu menjelaskan alat permainan edukatif luar ruangan
 - 8) Mampu menetapkan dan menerapkan alat permainan edukatif indoor berdasarkan kelompok usia 0-2 th, 2-4 th dan usia 4-6 th.
 - 9) Mampu menetapkan dan menerapkan alat permainan edukatif out door berdasarkan kelompok usia 0-2 th, 2-4 th dan usia 4-6 th.
 - 10) Mampu mendesain dan membuat alat permainan edukatif untuk mengembangkan bahasa anak usia dini

- 11) Mampu mendesain dan membuat alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan kognitif
 - 12) Mampu mendesain dan membuat alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan motorik anak usia dini
 - 13) Mampu mendesain dan membuat alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan seni AUD
 - 14) Mampu Menemukan dan menganalisis alat permainan edukatif yang berbasis potensi lokal dalam penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini.
4. Peneliti mengidentifikasi tingkah laku, perilaku & tanggg jawab mahasiswa menjadi calon pengajar PAUD, anak usia adalah anak yg berkisar berdasarkan usia 0 hingga menggunakan usia 6 tahun. Dan dalam periode perkembangan awal anak sangat krusial & bisa mensugesti perkembangan selanjutnya. Salah satu cara buat mengaktiviasi otak & otak kirimnya merupakan melalui pembelajaran yg dikemas melalui bermain. Dan pada kegiatan bermain tadi membutuhkan suatu indera yg bisa mendukung pada tumbuh kembang anak. Oleh karenanya mata kuliah ini pengetahuan & pengalaman pada mahasiswa supaya mengetahui, memahami, & bisa membuat dan membangun suatu indera permainan yg bersifat edukatif.
 5. Peneliti membuat buah tes yg dipakai buat mengukur sejauh mana dominasi konsep yg sudah dimiliki sang mahasiswa . pengembangan buah tes ini diadaptasi menggunakan tujuan pembelajaran yg dicapai buat mahasiswa PAUD.
 6. Peneliti membuat taktik pembelajaran yg dipakai pengajar pada menerapkan indera pembelajaran permainan edukatif (APE) menggunakan memakai bahan ajar. Strategi pembelajaran yg dipakai merupakan metode belajar aktif, dimana mahasiswa dilibatkan aktif pada mendesain & menciptakan indera permainan edukatif sinkron menggunakan aspek perkembangan anak. Kemudian diaplikasikan kepada anak usia dini agar dapat melihat taraf kemenarikan & kesesuaian menggunakan anak .
 7. Peneliti memilih dan mengembangkan materi yang terdapat dalam bahan ajar berjudul “Alat permainan edukatif untuk anak usia dini berbasis kecerdasan jamak”. Bab satu menguraikan tentang esensi bermain bagi anak usia dini. Yang didalamnya membahas tentang pengertian bermain dan permainan anak dan membahas tentang pentingnya alat permainan edukatif bagi tumbuh kembang anak. Bagian kedua menguraikan materi tentang jenis-jenis, kriteria dan standar keamanan alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Bagian ketiga menguraikan tentang prinsip Umum Penataan Area Bermain Indoor dimana dalam topik ini membahas tentang jenis alat permainan edukatif dalam ruangan, kemudian pengklasifikasian APE berdasarkan usia , 0-2 tahun, 2-4 tahun, dan usia 4-6 tahun. selain itu mahasiswa juga dibekali dengan bagaimana cara merawat dan menyimpan alat permainan edukatif sesuai dengan jenis permainannya . Bagian keempat menguraikan tentang prinsip Umum Penataan Area Bermain outdoor dimana dalam topik ini membahas tentang jenis alat permainan edukatif outdoor, kemudian pengklasifikasian APE berdasarkan usia , 0-2 tahun, 2-4 tahun, dan usia 4-6 tahun. selain itu mahasiswa juga dibekali dengan bagaimana cara merawat dan menyimpan alat permainan edukatif serta pecegahan resiko kecelakaan. Bagian kelima menguraikan tentang permainan tradisional, pada bagian ini membahas tentang fungsi dan manfaat permainan tradisional serta pengklasifikasian alat permainan tradisional untuk anak usia dini. Bagian ketujuh menguraikan alat permainan edukatif berbasis kecerdasan jamak. Pada bagian ini membahas tentang manfaat APE dari aspek kecerdasan anak. Dimana setiap anak memiliki potensi kecerdasan lebih dari satu kecerdasan. Seperti seperti yang dinyatakan oleh Howard Garner terkait dengan Kecerdasan Ganda. Selanjutnya peneliti uraikan dengan meninjau kembali dari beberapa kecerdasan diantaranya adalah logika matematika, linguistik, visual khusus, kinestetik, intrapersonal, interpersonal, naturalis dan

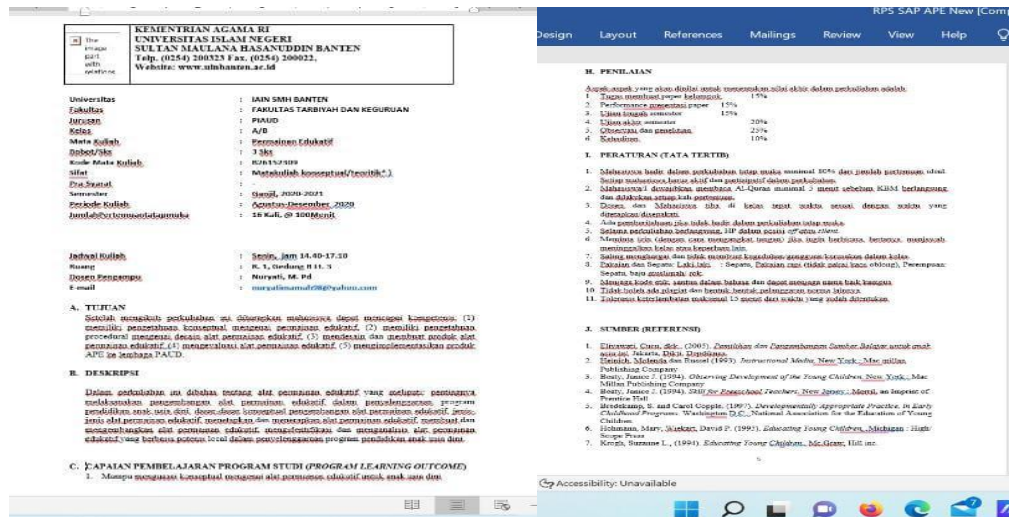
spiritual. Buku ini juga dilengkapi dengan contoh soal sebagai Latihan mahasiswa dalam mendalami materi bahan ajar.

Discussion

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D. Yang merupakan pengembangan proses dan langkah yang harus dikembangkan. Peningkatan produk baru atau produk yang sudah ada agar dapat diperuntukan. Dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan langkah pengembangan bahan ajar dari Dick & Carey. Tahap-termin yg telah keputusan pada penelitian & pengembangan adalah ;

- (1) Tahap studi Pendahuluan,
- (2) Tahap Pengembangan Model, dan
- (3) Tahap Ujicoba serta revisi Produk .

Langkah awal yaitu peneliti melakukan penyusunan silabus mata kuliah Alat Permainan Edukatif berikut silabusnya: silabus mata kuliah permainan edukatif untuk anak usia dini. Silabus ini disusun berdasarkan materi yang terdiri dari tujuan, deskripsi, capaian pembelajaran prodi (*Program learning outcome*), pokok bahasan dan sub pokok bahasan, peraturan, penilaian dan referensi.



Gambar 1.
Silabus
Sumber: Peneliti (2022)

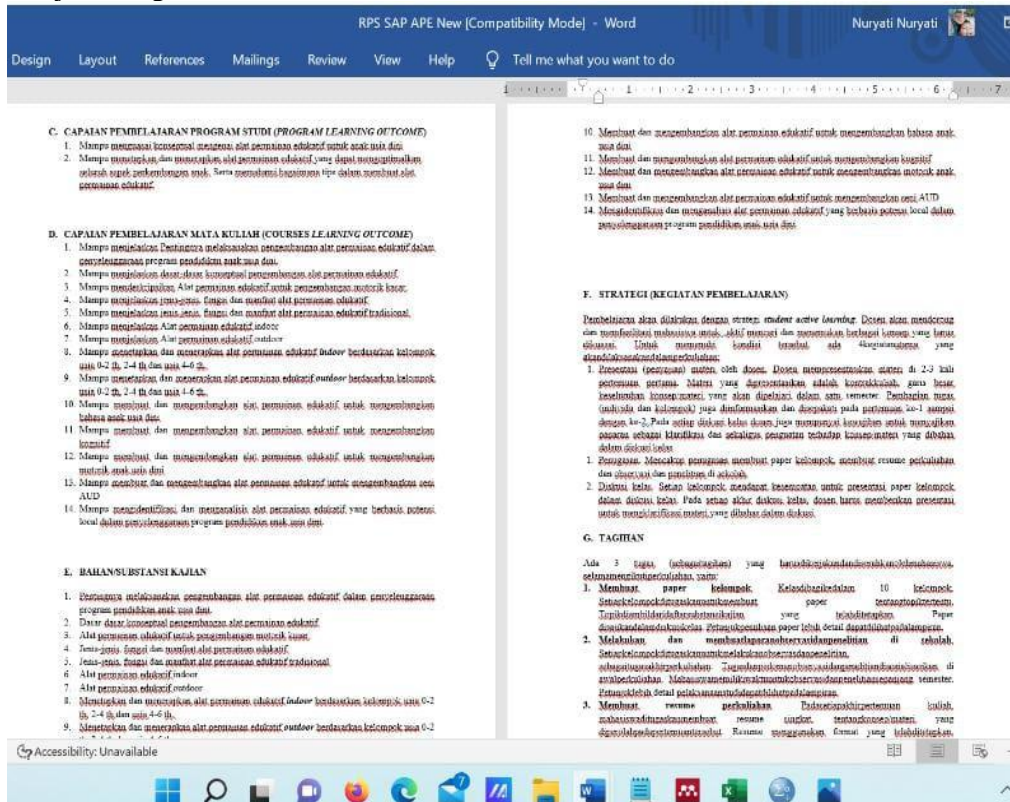
Silabus adalah rencana studi jangka panjang untuk mata pelajaran dan/atau kelompok mata kuliah tertentu, meliputi kriteria kompetensi, kompetensi inti, mata pelajaran/materi pembelajaran, indikator, penilaian, manajemen waktu, dan sumber/materi/alat pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah berlangsung dalam kurun waktu tertentu, sehingga diperlukan kurikulum sebagai rencana pembelajaran. Selain itu, proses belajar itu sendiri pada dasarnya adalah suatu proses yang diatur dan diatur menurut langkah-langkah tertentu untuk mencapai hasil yang diharapkan pada waktu yang berjalan dan mencapai kemampuan dasar secara efektif. (Kurniawan et al., 2015).

Silabus adalah rencana pembelajaran mata pelajaran dan/atau mata pelajaran/kelompok mata kuliah tertentu yang meliputi kriteria kompetensi, kompetensi inti, mata pelajaran/materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator kinerja, penilaian, manajemen waktu, dan sumber belajar (Marsono, 2020). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Satuan Pendidikan

Dasar & Menengah mengungkapkan bahwa: Silabus menjadi acuan pengembangan RPP memuat bukti diri mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, aktivitas pembelajaran, indikator pencapaian Kemampuan, evaluasi, alokasi waktu, & asal belajar.

Mengacu dalam PP No 19 Tahun 2005 Pasal 20 mengenai Perencanaan proses pembelajaran mencakup silabus & planning aplikasi pembelajaran yg memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, asal belajar, & evaluasi output belajar (Arifuddin, 2019). Sedangkan RPP atau RPS sendiri merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan telah dijabarkan dalam silabus.

Silabus dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang merupakan calon guru pendidikan anak usia dini . berikut adalah lanjutan silabus yang terdiri dari capaian pembelajaran prodi, capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK), bahan kajian, strategi pembelajaran, tagihan dan referensi.

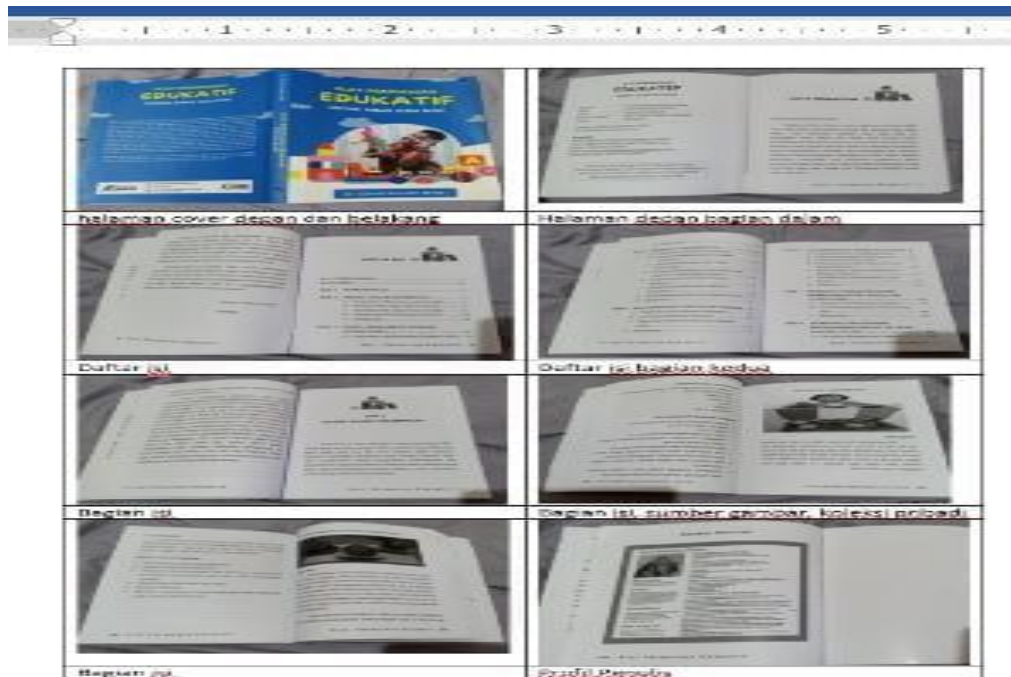


Gambar 2.

Silabus

Sumber: Peneliti (2022)

Silabus yang dikembangkan dengan tepat dan efektif akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Komponen-komponen dalam silabus tersebut harus disusun dan dikembangkan secara sistematis dan sistematis, dan dalam pengembangannya harus fokus pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah dikembangkan oleh BSNP. Berikut adalah gambar buku bahan ajar yang sudah disusun dan di cetak. Beberapa gambar mewakili dimulai dari cover buku, halaman depan bagian dalam, kata pengantar, daftar isi, bagian dalam yang dilengkapi dengan beberapa gambar alat permainan edukatif sesuai dengan aspek perkembangan anak.



Gambar 3.
Buku Ajar
Sumber: Peneliti (2022)

Produk akhir yang penulis susun adalah buku bahan ajar yang dikemas dalam bentuk buku yang terdiri dari 274 halaman dan dilengkapi dengan gambar berbagai macam contoh APE berdasarkan aspek perkembangan anak. Adapun alat permainan edukatif yang dilampirkan adalah APE untuk pengembangan kognitif, Bahasa, seni, fisik motorik, agama dan moral, sosial emosional, dan kemandirian anak. Selain itu buku ini sudah berhasil di cetak, ber ISBN dan penjualan secara umum jadi semua kelas dapat mengakses dengan mudah. Tujuan dari pengembangan buku ini adalah membantu guru dan mahasiswa PAUD sebagai bahan ajar di kelas. dalam pengembangan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Serta membantu bagi para pendidik dan dosen sebagai bahan ajar di kelas. berbeda dengan produk akhir dari (Muazzomi & Sofyan, 2021) dalam penelitiannya tentang pengembangan alat permainan edukatif berbasis kewirausahaan

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan:

1. Proses pengembangan bahan ajar alat bermain edukatif dikembangkan dengan model pengembangan Dick & Carey. Pengembangan fokus alat permainan edukatif untuk anak usia dini dengan tahapan pengembangan (tahap penelitian pendahuluan, tahap pengembangan model, dan tahap pengujian dan revisi produk). Berdasarkan hasil survei tersebut dinilai layak digunakan oleh siswa dan guru PAUD.
2. Produk akhir berupa buku sumber pendidikan yang dikemas dalam buku ber-ISBN yang dapat digunakan di semua lapisan masyarakat. Baik guru PAUD maupun siswa PAUD akan digunakan sebagai bahan belajar mengajar atau referensi di dalam kelas.

3. Proses pengembangan materi alat permainan edukatif perlu lebih ditingkatkan dengan menggunakan contoh alat permainan yang bekerja sama antara permainan tradisional dan permainan modern agar lebih menarik.
4. Efektivitas penggunaan materi alat permainan edukatif dapat dikembangkan dan diujicobakan pada materi dan mata kuliah lain.
5. Produk akhir materi alat game edukasi ini dapat disulap menjadi aplikasi edukasi mobile, sehingga dapat digunakan tidak hanya pada PC dan laptop tetapi juga pada *smartphone*.

REFERENCES

- Arifuddin. (2019). Pelaksanaan Workshop Di SMP Negeri 6 Medan Untuk Meningkatkan Kualitas Kompetensi Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dan Silabus Tahun Pembelajaran 2019/2020. 29–44.
- Arsanti, M. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA Meilan Arsanti Email: meilanarsanti@unissula.ac.id Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas*. 71–90.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fadillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Fathul Mujib & Nailur Rahmawati. (2013). *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. DIVA Press.
- Habibi. (2015). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar S1 PAUD)*. Deepublish.
- 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/awlad.v5i1.3831>
- Kurniawan, D., Sukanto, P. A. R. I., & Cahyani, R. Y. D. (2015). *Implementasi Silabus Dalam Penerapan Materi Pelajaran Pendidikan Kursus Tamtama Musik Oleh Departemen Jhrillurja Di Pusdikajen Lembang*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/3905>
- Marsono, M. (2020). Peningkatan Kemampuan Menyusun Silabus Mulok Kebencanaan Melalui Pelatihan Bagi Guru Kelas Atas. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 11(2), 103–116. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v11i2.3041>
- Muazzomi, N., & Sofyan, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pengembangan APE Berbasis Kewirausahaan S1 PG- PAUD FKIP Universitas Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2), 742–749. <https://doi.org/10.22437/jssh.v5i2.15780>
- Nuryati. (2022). Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. In D. Tesniyadi (Ed.), *Media Edukasi Indonesia* (pertama, Vol. 1). Media Edukasi Indonesia.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Ruhiat, Y., & Djumena, I. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA KELAS X (The Development of Digital Teaching Materials In Electrical And Electronic Basic Learning Class X). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(November), 156–168.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada

Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.

Zulkifli, T. I. (2020). Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Di Tk Islam Terpadu Nurul Fikri Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13042>