

Development of APE with the Media "Educational House" to improve AUD Development Aspects in Bagan Percut Smart Kindergarten

Muh Sarnur Basra^{1*}, Tri Sulastri², Nabila Riyani Amanda Saragih³, Azivah Zahrianis⁴, Nadia Febrian Sitanggang⁵, Rahel Jesiska Pinem⁶
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Muh Sarnur Basra muhsarnur99@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Educational Game Tools, Early Childhood, Developmental Aspects and ADDIE

Received : 23, October

Revised : 24, November

Accepted: 26, December

©2023 Basra, Sulastri, Saragih, Zahrianis, Sitanggang, Pinem: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

The aim of this research is to improve 6 aspects of AUD development in the Bagan Percut Smart Kindergarten through the "Educative House" APE. This type of research uses qualitative and quantitative approaches. This research adapts the ADDIE Model which consists of five stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the development of this research are: APE "Educational Home for Developing Aspects of Child Development. The results of the practicality test of 12 young children at the Bagan Percut Smart Kindergarten show that the average score of the practicality test is 88.5% in the very practical category and in the effectiveness test it is known that the posttest score is 3 students who have the score is less than the KKM and has not been declared complete and there are 9 children who are more than the KKM.

Pengembangan APE Dengan Media “Rumah Edukatif” untuk meningkatkan Aspek Perkembangan AUD di TK Pintar Bagan Percut

Muh Sarnur Basra¹, Tri Sulastri², Nabila Riyani Amanda Saragih³, Azivah Zahrianis⁴, Nadia Febrian Sitanggang⁵, Rahel Jesiska Pinem⁶

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: muhsarnur99@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Anak Usia Dini, Aspek Perkembangan dan ADDIE

Received : 23, October

Revised : 24, November

Accepted: 26, December

©2023 Basra, Sulastri, Saragih, Zahrianis, Sitanggang, Pinem: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan AUD di TK Pintar Bagan Percut melalui APE “Rumah Edukatif”. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini mengadaptasi Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil pengembangan dari penelitian ini berupa: APE “Rumah Edukatif untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak. hasil dari uji kepraktisan dari 12 anak usia dini yang ada di TK Pintar Bagan Percut menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari uji kepraktisan dengan persentase 88,5% dengan kategori sangat praktis dan pada uji keefektifan diketahui bahwa nilai *posttest* ada 3 orang peserta didik yang memiliki nilai yang kurang dari KKM dan belum dinyatakan tuntas dan ada 9 anak yang lebih dari KKM.

PENDAHULUAN

Pengembangan adalah proses perencanaan dan pengorganisasian kegiatan pembelajaran secara logis dan metodis untuk menentukan semua yang akan dilakukan dengan tetap mempertimbangkan potensi dan kompetensi mahasiswa baik formal maupun informal. Hal ini dilakukan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan dasar kepribadian yang seimbang dan utuh selaras dengan pengetahuan keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan, dan kemampuan sebagai bekal prakarsa diri untuk menambah, meningkatkan, dan mengembangkan diri menuju pencapaian martabat, kualitas, dan kemampuan manusia yang optimal, dan pertumbuhan pribadi yang mandiri (Hesty Fridayanti, 2013). Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses pengajaran yang disengaja yang meningkatkan potensi yang sudah ada.

Alat Permainan Edukatif menurut Sugianto (2012), adalah alat permainan yang sengaja dibuat dengan mempertimbangkan pendidikan. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Departemen Pendidikan Nasional (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau perlengkapan bermain yang mengandung nilai pendidikan (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, terutama dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak-anak tersebut. Definisi ini tidak jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukasi yang diberikan di atas. Menurut Mayke Sugianto, T. (1995), alat permainan pendidikan (APE) adalah alat permainan yang dibuat khusus dengan mempertimbangkan pendidikan. Mengetahui alat bermain pendidikan menunjukkan bahwa tidak semua alat bermain yang digunakan oleh pendidik anak usia dini diciptakan dan digunakan dengan cara yang sama.

Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81) menyatakan bahwa APE adalah teknologi permainan yang diciptakan khusus untuk alasan pendidikan. Ini berisi fitur-fitur yang dapat digunakan dalam banyak konteks, artinya dapat dimainkan untuk sejumlah tujuan, minat, dan bentuk. Ditujukan untuk anak-anak prasekolah dan dirancang untuk mendorong pertumbuhan keterampilan motorik dan kecerdasan mereka dalam berbagai cara, Buat anak-anak terlibat aktif dan konstruktif dengan mempertimbangkan pertimbangan keamanan saat menggunakan cat.

Enam aspek mendasar perkembangan anak usia dini adalah motorik, kognitif, sosio-emosional dan Bahasa menurut Sujiono (2009: 62).

1. Faktor pertama, persepsi subjektif anak, muncul ketika anak dapat mengatasi masalah sendiri.

2. kedua adalah emosional; Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, penerimaan, dan ekspresi yang positif.
3. Faktor ketiga adalah sosial; Bermain membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka ketika mereka terlibat dalam kegiatan bermain dengan anak-anak lain.
4. Komunikasi adalah elemen keempat. Bermain adalah metode yang berguna untuk mengajar anak-anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa mereka.
5. Perkembangan keterampilan motorik anak adalah faktor kelima. Mobilitas anak selama bermain dan ketika terlibat dalam kegiatan yang memberikan stimulasi tidak langsung.

Oleh karena itu Adapun faktor utama yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a) Bagaimana kevalidan Pengembangan APE Dengan Rumah Edukatif untuk mengembangkan Aspek Perkembangan AUD Di TK Pintar Bagan Percut?
- b) Bagaimana kepraktisan Pengembangan APE Dengan Rumah Edukatif untuk mengembangkan Aspek Perkembangan AUD Di TK Pintar Bagan Percut?
- c) Bagaimana keefektifan Pengembangan APE Dengan Rumah Edukatif untuk mengembangkan Aspek Perkembangan AUD Di TK Pintar Bagan Percut?

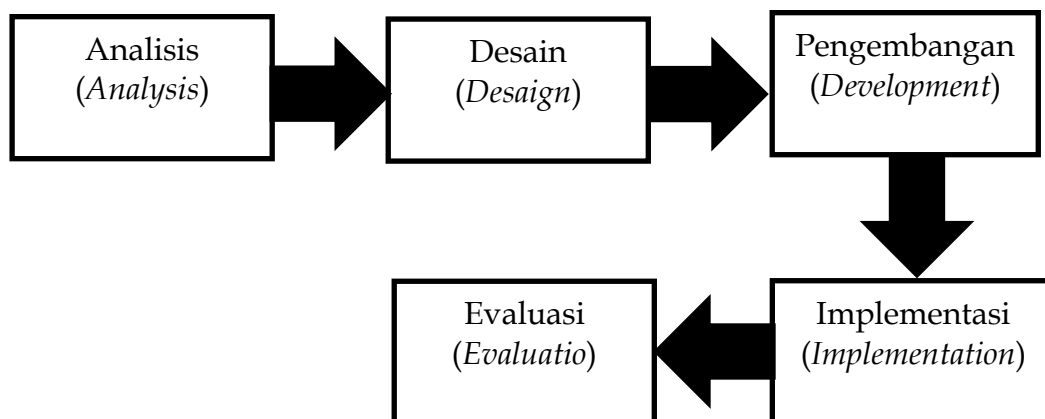
IMPLEMENTASI DAN METODE

Penelitian semacam ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada. Ia juga dikenal sebagai penelitian pengembangan, atau *research* dan *development* (R&D) (Sukmadinata, 2010). Jenis penelitian lainnya adalah penelitian dan pengembangan, yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi kelayakan dan kegunaannya (Sugiyono, 2019). Penelitian diperlukan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk agar dapat menghasilkan produk tertentu yang dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif dengan media "Rumah Edukatif" bagi siswa. Penelitian ini juga diperlukan untuk menentukan apakah produk tersebut layak.

Tujuan pengembangan pendidikan penelitian ini adalah membuat game edukatif dengan menggunakan media "Rumah Edukarif" sebagai sarana peningkatan elemen perkembangan anak. harus dapat menilai kemandirian, kepraktisan, dan validitas produk untuk meningkatkan kemampuan proses perkembangan setiap anak. Peneliti berusaha menciptakan produk yang berguna untuk pengajaran melalui studi mereka tentang penciptaan media ini. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menggunakan proses pengembangan untuk menghasilkan produk baru. Model, peralatan media, manual, modul, alat penilaian, serta kurikulum dan kebijakan sekolah merupakan contoh produk penelitian dan pengembangan di sektor pendidikan (Mulyatingsih, 2013).

Alat permainan edukatif menggunakan media "Rumah Edukatif" dikembangkan sebagai bagian dari proyek ini dan digunakan di TK Pintar

Bagan Percut untuk meningkatkan beberapa elemen perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan adaptasi dari Model ADDIE Dick and Carry (1996), yang terdiri dari lima tahap: analisis , desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Jika ditunjukkan sebagai bagan, langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Dick and Carry 1996, 2009).



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alasan peneliti menyebutkan sebagai penelitian pengembangan karena hasil penelitian ini berupa produk pembelajaran yang tervalidasi. Produk yang dihasilkan berupa media Permainan Edukatif dengan media "Rumah Edukatif" yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh expert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan penelitian adalah: "Rumah Pendidikan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak, APE" di media Menggunakan temuan pra dan pasca tes, sikap anak-anak terhadap penggunaan media, dan pengamatan dari guru, profesional media, ahli materi, dan peneliti, "Rumah Pendidikan untuk Mengembangkan Aspek Pengembangan AUD" penilaian desain media Staf peneliti Media APE "Rumah Pendidikan untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak." Temuan penelitian berikut diperoleh sebagai hasil dari pengembangan dan penelitian yang dilakukan:

1. Tahap Analisis

Tujuan dari tahap analisis ini adalah untuk memastikan kebutuhan yang mungkin timbul. Ini terdiri dari yang berikut:

a) Analisis Kebutuhan AUD

Temuan para peneliti dari penyelidikan mereka terhadap anak-anak di TK Pintar Bagan Percut menunjukkan bahwa tidak ada permainan tunggal yang menarik yang dapat meningkatkan perkembangan anak-anak secara keseluruhan. Cerita, buku, poster, dan permainan lainnya adalah beberapa materi yang tersedia di TK Pintar Bagan Percut. Oleh karena itu, media "Rumah Edukatif" sangat membantu dalam membantu anak-anak mengembangkan beberapa karakteristik perkembangan, termasuk bahasa, kognitif, sosioemosional, keterampilan motorik, dan Pancasila. Analisis kebutuhan peneliti berusaha untuk mengetahui ketersediaan dan kondisi materi pembelajaran yang digunakan, dan hasilnya adalah



Gambar 2. Analisis Kebutuhan

b) Analisis Karakteristik AUD

Salah satu persyaratan untuk membuat materi pembelajaran yang akan digunakan adalah berbagai sifat yang dimiliki setiap anak. Di setiap bidang perkembangan anak, ada berbagai tingkat keterampilan di TK Pintar Bagan Percut. Para peneliti menciptakan alat pembelajaran yang disebut "Rumah Edukatif" yang sesuai untuk semua anak di TK Pintar Bagan Percut dan disesuaikan dengan tingkat keterampilan masing-masing anak. Kemampuan dalam aspek perkembangan setiap anak sangat bervariasi, menurut wawancara dengan peneliti dan guru di TK Pintar Bagan Percut. Untuk itu, media "Rumah Edukatif" mendampingi anak-anak dalam mengembangkan berbagai bagian perkembangan pada setiap anak di TK Pintar Bagan Percut.



Gambar 3. Analisis Karakter AUD

c) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di TK Pintar Bagan Percut dibuat oleh TK itu sendiri, dengan penekanan pada pembinaan nilai-nilai Islam pada khususnya. Konten yang akan diajarkan selanjutnya ditentukan melalui analisis kurikulum. Indikator yang digunakan sebagai sumber belajar juga termasuk dalam materi instruksional. Anak-anak akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan komponen kognitif, sosioemosional, motorik (NAM), bahasa, dan Pancasila dari perkembangan mereka melalui penggunaan media "Rumah Edukatif" dalam kegiatan pembelajaran ini.

2. Tahap Desain (*Design*)

Proses pembuatan media yang akan dihasilkan dimulai dengan tahap desain. Mengembangkan rencana pengembangan media pembelajaran yang memajukan beberapa aspek perkembangan anak adalah langkah pertama dalam tahap perencanaan. Mengadaptasi media anak usia dini untuk menyeimbangkan permainan dan pembelajaran adalah bagian dari tahap desain ini.

Berdasarkan umpan balik dan rekomendasi dari dosen dalam latihan analisis kebutuhan sebelumnya, peneliti akan membangun alat permainan edukatif "Rumah Edukatif" selama tahap prosedur. Ini termasuk: Anak-anak memilah kartu flash makhluk dan benda Tuhan yang diciptakan oleh manusia dan kemudian memasukkan kartu flash ke rumah yang sesuai (NAM)

- 1) Anak memasukkan kartu flash ke rumah yang sesuai saat berlari zig-zag (Motor)
- 2) Anak mengatur jam geometris dan kemudian memutar jarum jam dan mengambil kartu flash sesuai dengan jarum jam yang tercantum (kognitif)
- 3) Anak diarahkan untuk menebalkan huruf-huruf yang telah disediakan oleh kelompok (Bahasa)
- 4) Anak diarahkan untuk mengambil bola dan kemudian dia berlari zig-zag menuju wadah kemudian dia melemparkannya dan mengekspresikan sesuai dengan emoji di keranjang (Sosio-Emosional).
- 5) Anak diminta mengambil flashcard kuliner khas Nusantara dan kemudian ia akan memasangnya sesuai dengan kuliner khas daerah (Pancasila).



Gambar 4. Desain Rumah Edukatif

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti dapat mengamati seberapa banyak validasi ini dilakukan oleh validator yang berpengalaman luas selama tahap pengembangan. Alat permainan edukasi "Rumah Pendidikan" adalah gadget yang sedang dievaluasi. Evaluasi para ahli diselesaikan dengan mencentang kotak yang relevan dan menyertakan komentar dan rekomendasi tentang area yang memerlukan perbaikan. Validasi adalah hasil koreksi ahli yang dilakukan terhadap suatu produk. Empat tim ahli yang terdiri dari aspek pengembangan, khususnya sebagai berikut, memvalidasi produk APE "Rumah Edukatif".

Tabel 1. Nama Ahli

Persentase	Kriteria
Rini Juliana, M. Kom	Ahli Media
Winda Widya, S. Pd., M. Pd	Ahli Materi
Umi Darma	Guru TK Pintar
Siti Fatimah	Ahli Bahasa

Hasil penilaian validasi Alat Permainan Edukatif "Rumah Edukatif" dari ahli media, ahli materi, ahli praktisi, ahli Bahasa dan soal pretest dan posttest diuraikan sebagai berikut:

a) Validasi ahli media

Lembar kuesioner evaluasi, yang mencakup 20 pertanyaan tentang berbagai elemen perkembangan anak usia dini, divalidasi oleh pakar media sebelum setiap pertanyaan dijawab. Rini Juliana, M. Kom, seorang spesialis media, mengisi kuesioner dengan tingkat penyelesaian 70%. Salah satu pengajar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan adalah validasi pakar media.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dengan memberikan angket ke ahli media Rini Juliana, M. Kom dengan

persentase 70%, yang dimana menunjukkan bahwa validasi ahli media dikategorikan valid.

b) Validasi ahli materi

Lembar kuesioner penilaian yang mencakup 14 pertanyaan tentang berbagai bidang perkembangan anak usia dini diisi oleh pakar materi Winda Widya, S. Pd., M. Pd., dengan tingkat akurasi 85%. Validasi ahli materi dilakukan untuk setiap bagian penilaian. Salah satu pengajar di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan adalah validasi ahli materi.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dengan memberikan angket ke ahli media Winda Widya, S. Pd., M. Pd, dengan persentase 85%, yang dimana menunjukkan bahwa validasi ahli media dikategorikan sangat valid.

c) Validasi ahli Bahasa

Ahli bahasa Siti Fatimah menyelesaikan 10 pertanyaan pada lembar kuesioner evaluasi, yang mencakup komponen perkembangan anak usia dini, dengan tingkat penyelesaian 80%. Proses ini dikenal sebagai validasi ahli bahasa. Salah satu asisten guru TK Pintar Bagan Percut adalah ahli bahasa validasi.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dengan memberikan angket ke ahli bahasa Siti Fatimah, dengan persentase 80%, yang dimana menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa dikategorikan sangat valid.

d) Hasil penilaian oleh guru

Aspek yang dinilai oleh guru TK Pintar Bagan Percut meliputi aspek petunjuk, aspek daya tarik, aspek proses dan kemudahan penggunaan, manfaat dan efisiensi waktu pembelajaran. Terdapat 13 pertanyaan seluruhnya diisi oleh guru Umi Darma dengan persentase 85%. Penialian oleh guru merupakan salah satu guru di TK Pintar Bagan Percut.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kriteria
0-25	Tidak Valid
26-50	Kurang Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dengan memberikan angket ke ahli bahasa Siti Fatimah, dengan persentase 85%, yang dimana menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa dikategorikan sangat valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada titik ini, tingkat kegunaan dan kemanjuran produk yang dirancang dinilai selama tahap implementasi. 12 anak usia dini digunakan untuk melakukan uji coba lapangan untuk tahap uji kepraktisan. Tujuan uji efektivitas adalah untuk mengevaluasi seberapa baik media anak usia dini dapat memenuhi persyaratan KKM. Informasi tentang seberapa baik alat permainan edukatif "Rumah Edukatif" meningkatkan perkembangan anak usia dini berasal dari temuan pretest dan posttest yang menunjukkan seberapa baik alat tersebut meningkatkan aspek-aspek tertentu dari perkembangan anak usia dini.

a) Uji Kepraktisan

Tahap uji praktikalitas dengan melakukan uji coba di lapangan, dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 orang.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan

Anak Usia Dini	Skor	Persentase	Kategori
Rafly	38	86,3	Sangat praktis
Ariel	37	84	Praktis
Sara	41	93,1	Sangat praktis
Faiza	41	93,1	Sangat praktis
Ayu	38	86,3	Sangat praktis
Alifa	41	93,1	Sangat praktis
Afifah	37	84	Praktis
Ihsan	38	86,3	Sangat praktis
Aldi	41	93,1	Sangat praktis
Rosydah	38	86,3	Sangat praktis
Fitri	37	84	Praktis
Milka	41	93,1	Sangat praktis

Rata-rata	88,5%	Sangat praktis
------------------	-------	----------------

Berdasarkan dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil dari uji kepraktisan dari 12 anak usia dini yang ada di TK Pintar Bagan Percut menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari uji kepraktisan dengan persentase 88,5% dengan kategori sangat praktis.

b) Uji Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *posttest* dan *pretest* untuk mengetahui kemampuan anak usia dini sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif "Rumah Edukatif", dan sesudah menggunakan Alat Permainan Edukatif "Rumah Edukatif" untuk meningkatkan aspek perkembangan AUD di TK Pintar Bagan Percut.

Tabel 7. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Anak Usia Dini	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rafly	20	80
Ariel	50	80
Sara	100	100
Faiza	100	80
Ayu	10	90
Alifa	100	90
Afifah	60	90
Ihsan	30	80
Aldi	10	100
Rosydah	10	60
Fitri	40	60
Milka	60	60
Jumlah	590	970

Berdasarkan tabel hasil *Pretest* dan *Posttest* diatas dapat diinterpretasikan bahwa hasil dari *pretest* sebesar 590 dan hasil *posttes* sebesar 970 dengan jumlah partisipan sebanyak 12 anak usia dini.

Tabel 8. Hasil *Pretest*

Total AUD	Jumlah nilai seluruh peserta	Rata-rata
12	590	$590/12 \times 100$
Nilai Rata-rata = 49,16		

Berdasarkan hasil dari nilai *pretest* diketahui bahwa 9 anak usia dini yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan 3 anak usia dini yang mendapatkan nilai diatas KKM dan dinyatakan lolos. Rata-rata yang diperoleh dari *pretest* 12 anak usia dini adalah 49,16 dalam interval $45 \leq \text{Nilai} < 55$ berada di kriteria kurang.

Tabel 9. Hasil *Posttest*

Total AUD	Jumlah nilai seluruh peserta	Rata-rata
12	970	$970/12 \times 100$
Nilai Rata-rata = 80,83		

Dengan demikian, dapat disimpulkan dari data *posttest* anak usia dini Setiap langkah proses pengembangan Anak Usia Dini telah meningkat sejak Alat Permainan Edukatif dikembangkan bekerja sama dengan media "Rumah Edukatif" di TK Pintar Bagan Percut. Namun, beberapa anak kecil masih termasuk dalam kelompok yang tidak lengkap. Sembilan anak usia dini menerima nilai lebih tinggi dari KKM, sementara tiga anak ditemukan memiliki skor di bawah KKM dan belum dianggap lengkap, menurut data *posttest*. Setelah 12 anak usia dini mengikuti *posttest*, skor rata-rata adalah 80,83, dengan kisaran 65 hingga 85, yang dianggap baik.



Gambar 5. Pengembangan Rumah Edukatif

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Untuk memastikan tingkat perkembangan aspek pada setiap anak usia dini, evaluasi dilakukan pada tahap ini dengan menggunakan saran dan kritik yang diterima dari media, materi, dan ahli bahasa selain lembar observasi yang diselesaikan pada *posttest* dan *pretest* pada anak usia dini dari tahap implementasi. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bagaimana "Rumah Edukatif" digunakan di TK Pintar Bagan Percut untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Di bawah bimbingan peneliti, anak-anak dapat bermain sambil belajar, mendukung berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek bahasa, kognitif, sosioemosional, NAM, sensorik-motorik, dan Pancasila.

KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kevalidan Alat Permainan Edukatif “Rumah Edukatif” dikatakan valid karna berada pada kategori valid dengan persentase sekitar 80%, bahwa hasil dari uji kepraktisan dari 12 anak usia dini yang ada di TK Pintar Bagan Percut menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari uji kepraktisan dengan persentase 88,5% dengan kategori sangat praktis dan pada uji keefektifan diketahui bahwa nilai *posttest* ada 3 orang peserta didik yang memiliki nilai yang kurang dari KKM dan belum dinyatakan tuntas dan ada 9 anak usia dini yang mendapatkan lebih dari KKM. Rata-rata yang diperoleh dari *posttest* sebanyak 12 anak usia dini adalah 80,83 dengan interval $65 \leq \text{Nilai} < 85$ berada diketeria baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dari hasil *posttest* anak usia dini kemampuan pemecahan masalah dan aspek perkembangannya sudah dalam kategori baik dan mengalami peningkatan meskipun ada beberapa mengalami penurunan. Sehingga berhasil mengembangkan Alat Permainan Edukatif dengan media “Rumah Edukatif” untuk meningkatkan aspek perkembanga Anak Usia Dini di TK Pintar Bagan Percut.

REFERENSI

- Andriani, D., & Jannah, M. (2023). The Influence Of Use Of Rupintive Media On Literation Of Group B Children In Ra Ar-Roudhloh Tenggara Keluang District, Musi Banyuasin District. *Journal On Education*, 6(1), 4190-4201.
- Betharia, E. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Telur Pintar (Putepin) Untuk Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah I Bustanul Athfal Curup Tengah Kabuten Rejang Lebong* (Doctoral Dissertation, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Dacholfany, M. I., & Hasanah, U. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Amzah.
- Edukatif, A. P. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral Dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052-2060.
- Fadlillah, M. (2016). Komparasi Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Dalam Pembelajaran Paud. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 1(1), 42-53.
- Fitria, N. (2019). *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).

- Fridayanti, Hesty. "Pengembangan Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak." *Paud Teratai* 2, No. 3 (2013).
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Ilindra, I. (2020). *Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).
- Mayke S. Tedjasaputra (2001: 81), "Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, No. 1 (2017).
- Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(1), 68-81.
- Srimulyanti, S. (2017). Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di Tk Purbonegaran. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 67-79.
- Tadkiroatun Musfiroh "Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan", Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, H. 752.
- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*. Bumi Aksara.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25-34.
- Wigati, M. (2018). *Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Di Tk It Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas Mukti Wigati Nim. 1423311023* (Doctoral Dissertation, Iain).
- Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. A. P., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research And Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.
- Yuliana, Y. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Islamiyah Desa Tanjung Raja* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).