

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Hakikat AUD

Pelaksanaan pendidikan yang dilakukan guna menyediakan tempat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini serta mendukung tumbuh kembang anak adalah inti dari pendidikan anak usia dini. Sedangkan Mansyur menyatakan bahwa sekelompok individu yang sedang melalui proses tumbuh kembang yang mempunyai keunikan dalam bersikap dan bertingkah laku serta mempunyai pola tumbuh kembang yang harus dikembangkan itulah yang dikatakan anak usia dini (Mansyur, 2016).

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat.

Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini merupakan keniscayaan. Wujud

perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui Lembaga Pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya. UU No. 20 Th 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas. Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral-agama. Pada jenjang taman kanak-kanak terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas yang pertama merupakan kelas untuk Kelompok A (anak usia 4-5 tahun) dan kelas yang kedua untuk Kelompok B (anak usia 5-6 tahun). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsifungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, disiplin, diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Moh Fauziddin, 2018).

Pelaksanaan pendidikan yang dilakukan guna menyediakan tempat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini serta mendukung tumbuh kembang anak adalah inti dari pendidikan anak usia dini (Djoko, 2017). Sedangkan Mansyur menyatakan bahwa sekelompok individu yang sedang melalui proses tumbuh kembang yang mempunyai keunikan dalam bersikap dan bertingkah laku serta mempunyai pola tumbuh kembang yang harus dikembangkan itulah yang dikatakan anak usia dini (Mansyur, 2016).

Anak yang sedang berusia 0-6 tahun yang mempunyai proses pertumbuhan yang lebih cepat serta sangat kompleks diawal proses kehidupannya itulah yang disebut dengan anak usia dini. Sesuai dengan pernyataan itu, Yuliani Nurani Sujiono mengemukakan bahwasannya manusia yang lahir sampai mencapai umur 6 tahun itulah yang dinamakan anak usia dini. Kepribadian dan karakter seorang anak juga ditentukan dengan bagaimana pendidikan yang baik saat rentang waktu 6 tahun pertama (Khadijah, 2016).

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki usia 3 – 6 tahun yang masih dipandang sebagai manusia pendatang mereka, ia tidak tahu bertatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan semua tentang kehidupan dunia, anak juga sedang menjalani proses bagaimana

berinteraksi dengan orang lain, paham akan orang – orang disekitarnya dan memerlukan bimbingan untuk mengerti semuanya. Arahan juga merupakan hal yang dibutuhkan anak supaya mengerti macam-macam peristiwa, kejadian serta bisa menggunakan kemampuannya untuk membantu orang lain. Hubungan antara anak dengan objek serta subjek dibutuhkan sehingga anak bisa mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak mulia (Khadijah, 2015).

Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Quran surah AlKahfi ayat 46 : *أَمْالٌ وَالْبُنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ٤٦*

Artinya “ Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia, tetapi amalan-amalan yang kekal lagi salehlah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S.Al-Kahfi:46) (RI, 2015).

Ibnu Kasir memaknai ayat ini sebagai pernyataan agar kita ingat tentang Allah dan menjalankan selalu perintahnya baik itu meliputi dunia (harta), serta merasa khawarit yang berlebihan terhadap hal-hal tersebut karena itu perlakuan yang dikerjakan akan menjadi penyelamat akhirat (Al-Imam Abdul Fida Ismail Ibnu Kasir Ad-Dimasyqi, 2016).

Ayat ini menyatakan untuk menyadari tentang kehadiran anak di di dalam keluarga adalah titipan yang sangat besar bagi setiap orang tua serta sangat diinginkan oleh orang yang sedang berumahtangga, hal inilah yang mengharuskan orang tua untuk memberikan pendidikan yang baik, keperluan yang cukup agar anak menjadi seseorang yang tumbuh kembangnya baik, akhlaknya baik sesuai dengan umurnya.

Kelanjutan masa depan sebuah Negara adalah anak, mereka akan menjadi tombak atau amunisi yang menjadikan negaranya lebih berkembang dan maju di masa yang akan datang. Maka dari itu pendidikan yang baik akan menentukan masa depan seorang anak yang menjadi tombak sebuah Negara. Dan dapat dikatakan pendidikan yang dilakukan kepada anak harusnya berkualitas untuk membuat generasi yang berkualitas. Apalagi masa kanak-kanak sering dikaitkan dengan *Golden Age* (Maisarah, 2018). Masa ini merupakan hal dasar dan sangat dibutuhkan dalam mengembangkan aspek perkembangan manusia di awal masa tumbuh kembangnya. Keadaan ini dapat dilihat dengan masa utama dan kompleks dalam kehidupan anak dimasa yang akan datang hingga akhir perkembangannya. Yang menjadi ciri khas masa anak- anak adalah the golden age atau masa keemasan. Pemaparan terhadap masa emas pada anak

sangat banyak yang mengemukakan fakta dan opininya, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat (Trianto Ibnu Badar al-Tabany, 2016).

Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan dengan kegiatan dalam membina tumbuhkembang anak umur lahir hingga 6 tahun secara keseluruhan, yang merangkap aspek fisik, dan non fisik, dengan memberikan stimulus bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motoric, akal pikiran, emosional, dan sosial secara optimal (Siti Zaenap, 2015).

Maka dari itu dapat dinyatakan bahwasannya anak usia dini ialah anak usia 0-6 tahun yang mengalami kondisi pertumbuhan dan perkembangan yang unik serta membutuhkan stimulus atau bimbingan dari orang yang lebih dewasa darinya untuk mengoptimalkan masa keemasan dalam pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dialaminya.

a. Karakteristik Anak Usia Dini

1) Pengertian Karakter

Kemendiknas menyatakan bahwasanya karakter merupakan watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang dibentuk melalui internalisasi berbagai kebijakan (virtues) yang dipercaya dan digunakan sebagai dasar dalam menilai cara pandang, berfikir, bersikap, dan

bertindak. Karakter juga dapat dikatakan dengan nilai dasar tingkah laku seseorang dan mempunyai inti penilaian interaksi dengan manusia. Garis besarnya menyatakan bahwa karakter dipatokan dengan patokan pilar kedamaian, menghargai, kerjasama, kebebasan, kebagiaaan, kejujuran, kerendahan hati, kasih sayang, tanggung jawab, kesederhanaan, toleransi, dan persatuan (Zubaedi, 2020).

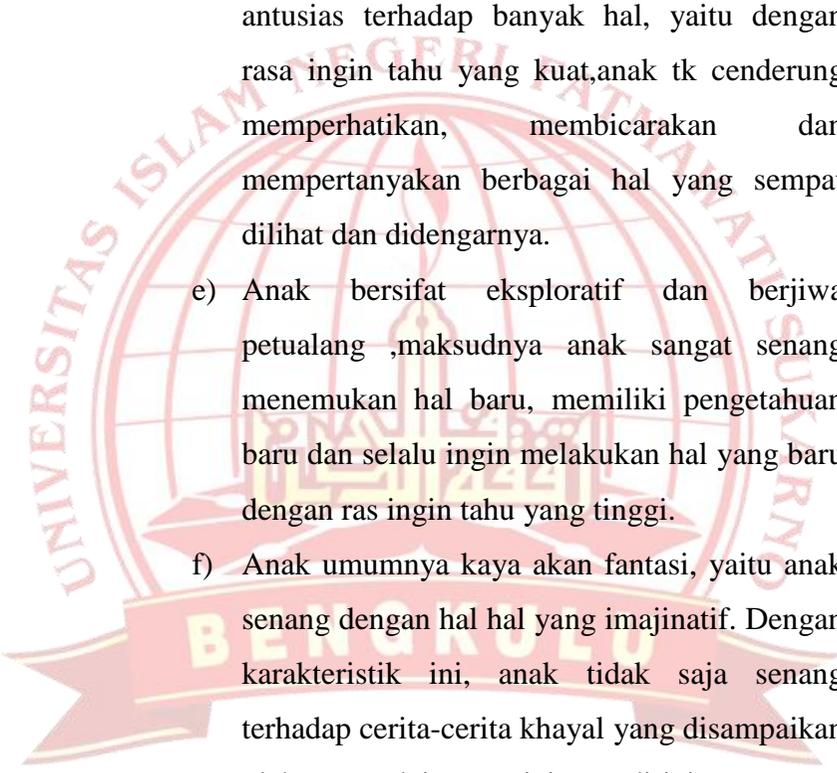
Karakter menurut Alwisol dimaknai dengan deskripsi perilaku yang memperlihatkan nilai benar atau salah, baik atau buruk, dan dinilai secara eksplisit ataupun implisit. Yang menjadi pembeda antara kepribadian dan karakter adalah kebebasan kepribadian dalam penilaian. Walaupun seperti itu kepribadian (*personality*) ataupun karakter berbentuk tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan sosial. Karakter merupakan bentuk dari sifat seseorang yang alami dan sudah melekat pada diri seseorang yang ditunjukkan melalui tanggapannya terhadap sesuatu dalam hal moral, pemikiran dan bertingkah laku dalam menjalani proses kehidupan, bekerja sama didalam lingkungan keluarga, bermasyarakat, berbangsa dan

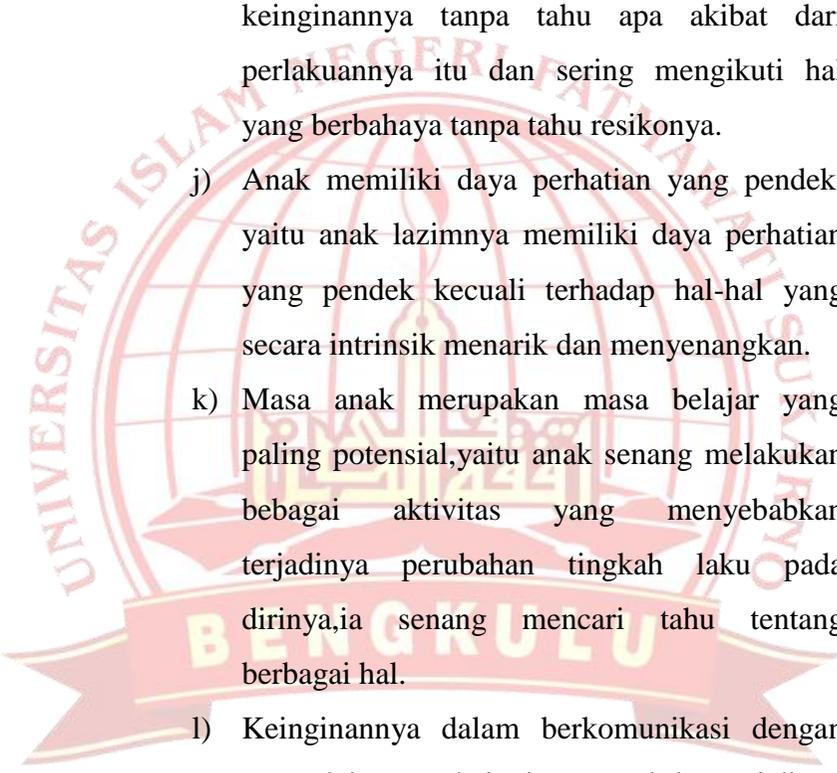
bernegara. Sekumpulan sikap perilaku, motivasi, dan keterampilan, watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang dipercaya dan dipakai untuk menjadi dasar dalam memperluas pandangan, berfikir, bersikap, dan bertindak (Wibowo, 2014).

Dari berapa pengertian di atas karakter dapat dinyatakan sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian individu yang tercipta dari hasil internalisasi yang bermacam-macam keputusan yang dipercaya dan dipakai untuk menjadi dasar dalam memperluas pandangan, berfikir, bersikap, dan bertindak serta berperilaku untuk hidup bersama atas pilar kedamaian, menghargai, kerjasama, kebebasan, kebahagiaan, kejujuran, kerendahan hati, kasih sayang, tanggungjawab, kesederhanaan, toleransi, dan persatuan dalam menonjolkan nilai benar – salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit, dan juga menonjolkan nilai-nilai yang baik kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga menjadi manusia yang kamil.

Anak mempunyai cirikhas yang jauh beda dengan orang dewasa. Cirikhas yang dimiliki anak cenderung cepat ketika menanggapi situasi yang dihadapinya sesuai dengan tingkat tumbuh kembangnya. Menurut Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough menyatakan bahwasannya anak mempunyai beberapa ciri khas, yaitu: (Khadijah, 2016)

- a) Anak bersifat unik, keunikan ini dimiliki anak dikarenakan setiap anak mempunyai keinginan serta kemampuan yang berbeda-beda dan pola atau waktu yang dicapai dalam mencapai perkembangannya memiliki pola yang berbeda-beda.
- b) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, spontanitas anak saat mengalami sesuatu dan mengekspresikan dirinya serta mengungkapkan apa yang ia ingin lakukan, bagaimana perasaannya, emosionalnya, anak cenderung terbuka dan menyampaikannya dengan tegas tanpa menutupi apa yang ingin ia perlihatkan, baik itu berupa kemarahan, kesedihan, kegembiraan dan lain sebagainya ditunjukkan secara spontan.

- 
- c) Anak itu egosentris, maksudnya anak percaya bahwa orang lain akan tahu apa yang dia tahu. Dan lebih memikirkan tentang apa yang diinginkannya dan yang diketahuinya.
- d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu dengan rasa ingin tahu yang kuat, anak tidak cenderung memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya.
- e) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, maksudnya anak sangat senang menemukan hal baru, memiliki pengetahuan baru dan selalu ingin melakukan hal yang baru dengan rasa ingin tahu yang tinggi.
- f) Anak umumnya kaya akan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- g) Anak masih mudah frustrasi, yaitu ketidakpuasan anak terhadap sesuatu yang diinginkannya atau yang diinginkan ketahuinya membuat anak muda stres.

- 
- h) Tangisannya menunjukkan bahwa keegosentrikannya jika mengalami kondisi dimana ia tidak mendapatkan apa yang diinginkannya.
- i) Melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya tanpa tahu apa akibat dari perlakuannya itu dan sering mengikuti hal yang berbahaya tanpa tahu resikonya.
- j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- k) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia senang mencari tahu tentang berbagai hal.
- l) Keinginannya dalam berkomunikasi dengan orang lain serta keinginan untuk bersosialisasi dan memahami orang lain yang baru dikenalnya (Khadijah, 2016).

Anak memiliki beberapa cirikhas diantaranya: anak suka mencontoh, keinginan bermain yang tinggi, memiliki kreatifitas yang

tidak terduga dan masih belum tahu apa-apa” (Ahmad Susanto, 2015). Yang harus diketahui oleh orangtua adalah karakter anak yang suka mencontoh dan suka main. Kedominan inilah yang membuat aspek perkembangan anak sangat berpengaruh pada hal tersebut. Anak akan mencontoh hal yang sangat dikaguminya mulai dari cara berbicara berpakaian dan yang lainnya jika ia suka dan tertarik pasti akan dicontohkan olehnya. Walaupun yang dicontohkannya itu bukanlah hal yang bermanfaat baginya atau baik untuk dirinya. Sedangkan anak suka main, maksudnya setiap anak usia dini merupakan usianya bermain, maknanya dapat dikatakan setiap kegiatan anak adalah kegiatan main, maka dari itu ada beberapa pendapat yang mengatakan bermain sambil belajar. Oleh karenanya maka anak sangat diharuskan untuk mendapatkan pendidikan yang didasari oleh bermain karena dunia anak adalah dunia main (Muhammad Fadillah, 2018).

Pernyataan di atas menunjukkan bahwasannya karakteristik anak usia dini merupakan pribadi anak yang memiliki

keunikan, suka mencontoh, keingintahuan yang tinggi, dan sangat amat suka melakukan kegiatan bermain.

2. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang disediakan untuk menstimulus kegiatan anak dalam memahami sesuatu tanpa menyadarinya dengan menggunakan permainan teknologi, buatan ataupun tradisional. Penyediaan alat permainan edukatif dapat menggunakan alat atau bahan-bahan yang ada di lingkungan anak biasanya dengan menggunakan kardus, pelepah pisang, daun pisang, tangkai pepaya yang bisa ditemukan dengan mudah dan familiar oleh anak (Smatul Khasanah, 2016).

Mempunyai alat permainan edukatif untuk menunjang kebutuhan perkembangan anak merupakan hal wajib bagi sekolah apapun bentuk lembaga yang menaunginya. Kegunaan alat edukatif ini dapat membuat anak lebih ingin tahu dan membuat anak belajar dengan keadaan perasaan yang bahagia dan tanpa sadar mereka ikut mempelajari sesuatu. Dengan alat edukatif yang disediakan oleh sekolah anak akan melalui

proses perkembangan mulai dari sosial, agama, motoric, kognitif, seni, dan bahasa dengan bahagia dan perasaan senang (Dwi Prasetyawati, 2019).

Immawan Muhammad Arif menyatakan alat permainan edukatif merupakan alat main yang mempunyai unsur pembelajaran dan tetap menggunakan konsep bermain dan kesenangan. Maka dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan untuk bermain dan belajar, dengan kata lain harus ada unsur kesenangan di dalamnya (Immawan Muhammad Arif, 2016). Mayke Sugianto menyatakan bahwasannya semua alat yang dibuat guna untuk keperluan dalam dunia pendidikan adalah alat permainan edukatif. Berhubungan dengan anak prasekolah maka dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif dalam prasekolah adalah alat yang dibuat guna mengembangkan aspek perkembangan yang ada pada proses tumbuh kembang anak. Adams membuat pernyataan mengenai semua bentuk benda yang berupa alat yang digunakan dalam memberikan pengetahuan, ilmu ataupun pengalaman belajar bagi penggunanya baik itu merupakan alat main modern ataupun tradisional itulah yang dikatakan

dengan alat permainan edukatif. Alat Permainan Edukatif (APE) juga dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk membuat semua aspek perkembangan anak optimal dan kegunaan alat ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak (Baik Nilawati Astini, 2017).

Suryadi juga membuat pernyataan bahwasannya semua alat yang dibuat guna untuk alat bantu dalam proses belajar serta mengoptimalkan perkembangan peserta didik itulah yang dikatakan alat permainan edukatif. Selain itu Shofyatun Rahman juga mengemukakan bahwasannya alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Pernyataan di atas dapat diketahui bahwasannya segala alat yang dibuat guna pendidikan dan pembelajaran dalam mengembangkan aspek tumbuh kembang anak dan dikonsepsi dengan kegiatan bermain itulah yang dikatakan alat permainan edukatif. Menggunakan alat permainan edukatif juga akan membantu anak agar mudah dalam memahami materi dan membuat guru mudah menyampaikan materinya.

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Pada dasarnya, proses perkembangan anak dalam kegiatan bermain, akan ditemukan dua istilah yang berbeda yakni Sumber Belajar (*Learning Resources*) dan Alat Permainan (*Educational Toys and Games*). Alat permainan maupun sumber belajar akan berkembang sesuai dengan perkembangan budaya dan teknologi. Oleh karena itu akan banyak sumber belajar dan alat permainan yang baru. Manfaat permainan edukatif sebagai berikut:

1. Melatih kemampuan motorik Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan

rangsangan motorik kasar didapat anak saat mengge-rakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

2. Melatih konsentrasi Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun puzzle katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau mela-kukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih ter-gali. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.
3. Mengembangkan konsep sebab akibat Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Adapun benda yang Lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.
4. Melatih bahasa dan Wawasan Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan

manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasaan wawasan.

5. Mengenalkan warna dan bentuk Dari permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna . ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat , dengan berbagai warna, biru,merah,hijau,dan lainnya (Tesyah Cahyani Kusuma, 2021).

b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)

Dikatan sebuah alat adalah alat permainan edukatif jika memiliki ciri antara lain:

- a) Diperuntukkan pada anak usia TK.
- b) Memiliki fungsi sebagai peningkat aspek perkembangan anak TK.
- c) Memiliki cara penggunaan yang bermacam-macam,dan mempunyai tujuan dan pengembangan aspek yang multifungsi.
- d) Aman bagi anak.
- e) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas.
- f) Bersifat menghasilkan sesuatu.

Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat untuk anak usia dini biasanya dibuat berdasarkan ide pikiran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak sesuai dengan rentang usia yang sedang

berlangsung dalam kehidupan si anak Contohnya puzzle, biasanya anak dengan kelas A akan memiliki bentuk puzzle yang lebih sederhana, sedangkan yang kelompok B akan mendapatkan puzzle yang lebih kompleks. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu. Alat permainan edukatif (APE) juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Komponen yang akan menjadi point dalam mengembangkan tumbuh kembang anak diantaranya komponen fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat main yang digunakan untuk kognitif biasanya bermuatan materi tentang pemahaman anak terhadap sesuatu. Alat main ini dibuat dengan kerangka yang tersusun atas warna- warna tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. Alat main sejenis ini dibuat secara khusus sehingga jika anak salah dalam pengerjaannya dia akan melakukan pengulangan untuk perbaikan. Contohnya : loto warna dan bentuk. Anak TK dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan nalarnya (Zaman, 2013).

c. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Pengembangan yang dilakukan terhadap semua jenis permainan edukatif yaitu bertujuan sebagai

pendukung pelaksanaan kegiatan belajar agar berlangsung dengan baik, tepat, bermakna dan berkesan menyenangkan bagi anak. Semua alat permainan edukatif memiliki fungsi multi karena walau setiap alat main edukatif mempunyai tujuan khusus.

Pembuatan alat permainan edukatif juga harus memperhatikan keselamatan serta keamanan anak, contohnya penggunaan cat yang tidak beracun, serta tidak mudah mengelupas. Penggunaan sudut yang tumpul agar anak tidak terluka saat menggunakan atau memainkannya. Pendesaian apa alat permainan edukatif juga harus simple dan mudah digunakan serta dibawah kemanapun dan dapat dijinjing oleh anak sendiri. alat permainan edukatif juga mendukung anak untuk melakukan kegiatan yang bersifat membangun dan menciptakan sesuatu. Menggunakan alat permainan edukatif akan membuat daya khayal anak menjadi tinggi dan membuat ia berfikir lebih kompleks. Contohnya bermain lego atau membangun balok-balok. Dapertemen pendidikan dan kebudayaan melalui Subdirektorat pendidikan TK juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembagalembaga pendidikan TK.

Depdikbud sempat mengembangkan alat permainan edukatif antara lain balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle,

loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Sekarang ini lembaga pendidikan khususnya TK/PAUD menggunakan alat permainan edukatif sebagai sarana dalam membangun pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik dan orangtua yang tidak memahami tumbuh kembang anak akan mengakibatkan anak menjadi salah dalam berkembang karena tidak sesuai mainan yang diberikan dengan rentang tumbuh kembang berdasarkan usianya. Selain itu Alat Permainan Edukatif merupakan tempat untuk anak dalam menunjukkan kelebihan dan mengembangkan kecerdasannya.

3. Alat Permainan *Smart Home Creative*

a. Pengertian Alat Permainan *Smart Home Creative*

Smart dalam bahasa inggris artinya pintar, *Home* dalam bahasa ingris artinya rumah, dan *Creative* dalam bahasa inggris artinya kreatif. Jadi *smart home creative* artinya rumah pintar kreatif.

APE *smart home creative* ini media yang berbentuk rumah yang dibuat dengan sekreatif mungkin, sehingga membentuk layaknya sebuah rumah ,yang mana disetiap sisinya terdapat pembelajaran dan tantangan, contohnya seperti menyusun puzzle kupu-kupu ada dibagian sisi kiri sedangkan di sisi kanan rumah menempelkan warna rambu lalu lintas , dibagian depan terdapat mencocokkan bentuk-bentuk geometri dan

mencocokkan huruf dengan gambar ,bagian dalam rumah mengenal huruf A-Z, dan dibagian belakang terdapat tantangan yang tidak kalah seru agar membuat anak semangat dalam belajar yaitu dibagian belakang dibuat layaknya seperti sebuah jam dan ada stik es krim yang sudah dibuat semenarik mungkin yang mana di ujung stik ada angka 1-10 dan dibalik stik es krim peneliti membuat ada tantangan seperti contohnya “ **Ayo Baca Doa Sesudah Makan !**”, dibagian jam tadi anak memutar jarum jam jika jarum jam mengarah ke angka 1 anak mencari stik eskrim yang berangka anak membuka tantangan di balik stik es krim dan masih banyak tantangan di bagian sisi rumah yang akan dibuat peneliti yang mana baik untuk mengembangkan tumbuh kembang anak ,komponen yang akan menjadi point dalam mengembangkan tumbuh kembang anak diantaranya komponen fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.

Alat permainan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tertentu pada anak, seperti kemampuan motorik halus, kognitif, bahasa, logika, dan sosial. beberapa permainan dapat membantu anak belajar angka, huruf, bentuk, warna, atau konsep-konsep lainnya.

4. Langkah-Langkah Bermain Alat Permainan *Smart Home Creative*

Adapun langkah-langkah bermain alat permainan yang peneliti buat yaitu cukup mudah.

1. Bagian depan rumah : Mengenal bentuk-bentuk geometri seperti persegi panjang, segitiga, lingkaran, segi lima dan persegi. Setelah anak mengenal bentuk geometri yang ada di bagian depan rumah anak harus mencocokkan bentuk geometri yang sudah peneliti buat untuk ditempelkan. Peneliti sudah menempelkan bentuk-bentuk geometri dan tantangan untuk anak yaitu, anak mengambil potongan bentuk-bentuk geometri yang peneliti letakkan dibagian dalam rumah dengan membuka pintu rumah setelah itu anak menempelkannya di bagian mana yang cocok seperti anak mengambil bentuk lingkaran maka anak menempelkan lingkaran ke bagian lingkaran begitu pun sebaliknya. selanjutnya ada menempel huruf sesuai dengan gambar. Anak bukan hanya mengenal warna dan bentuk-bentuk geometri saja melainkan juga telah melatih keterampilan motorik halus anak. Apa itu motorik halus? Motorik halus adalah kemampuan menggerakkan otot-otot halus di tangan dan pergelangan tangan. Manfaat menempel untuk motorik halus yaitu melatih koordinasi mata dan tangan, melenturkan otot-otot halus dan jari-jari tangan, mempersiapkan anak dalam melakukan kegiatan

menulis, mengembangkan kreativitas, dan mengembangkan imajinasi.

2. Bagian kiri rumah: Menyusun puzzle kupu-kupu yang mana anak mengambil bagian-bagian yang teracak dan mencocokkan puzzle itu menjadi kupu-kupu yang cantik, Ini juga termasuk mengembangkan motorik halus anak.
3. Bagian kanan rumah: Menempel dan mengenal lampu lalu lintas yang mana sebelum menempel peneliti menjelaskan terlebih dahulu arti dari lampu merah dari merah, kuning, dan hijau, Lalu anak mencocokkan warna dan menempel ke warna yang tepat dengan cara mengambil warna warna itu di dalam rumah, Anak tinggal membuka pintu rumah alat permainan dan mencari warna-warna lampu lalu lintas dan menempelkan nya sesuai dengan warna yang tepat
4. Bagian dalam rumah: Anak mengenal huruf abjad A-Z.
Bagian belakang rumah: Disini ada jam yang dapat anak putar jarum jam nya, Cara bermain ini cukup mudah disitu ada juga stik es krim yang sudah peneliti buat di hujungnya ada nomor 1-12. Caranya anak memutar jarum jam setelah itu lihat ke angka berapa jarum jam berhenti jika berhenti ke angka 2 anak harus mengambil stik es krim yang di hujung nya ada angka 2, Di bagian belakang stik itulah anak mendapatkan tantangan

contohnya peneliti membuat **“ayo bacakan doa sebelum dan sesudah makan!”**. Anak harus berani menyelesaikan tantangan yang ada di stik es krim tersebut.

B. Hasil penelitian yang relevan

1. Penelitian oleh Rifqi, Jatmika, dan Murtafiah (2019)
Judul: "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini" Hasil: Media permainan ular tangga bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, termasuk dalam aspek pemahaman, pengucapan, dan penggunaan bahasa.
2. Penelitian oleh Rizkiyah, Fadlillah, dan Yulsyofriend (2020) Judul: "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini" Hasil: Penggunaan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, terutama dalam aspek pemahaman cerita, pengucapan, dan penggunaan kosakata.

Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga bergambar, buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Media-media tersebut dapat membantu anak-anak belajar bahasa secara menyenangkan dan efektif.

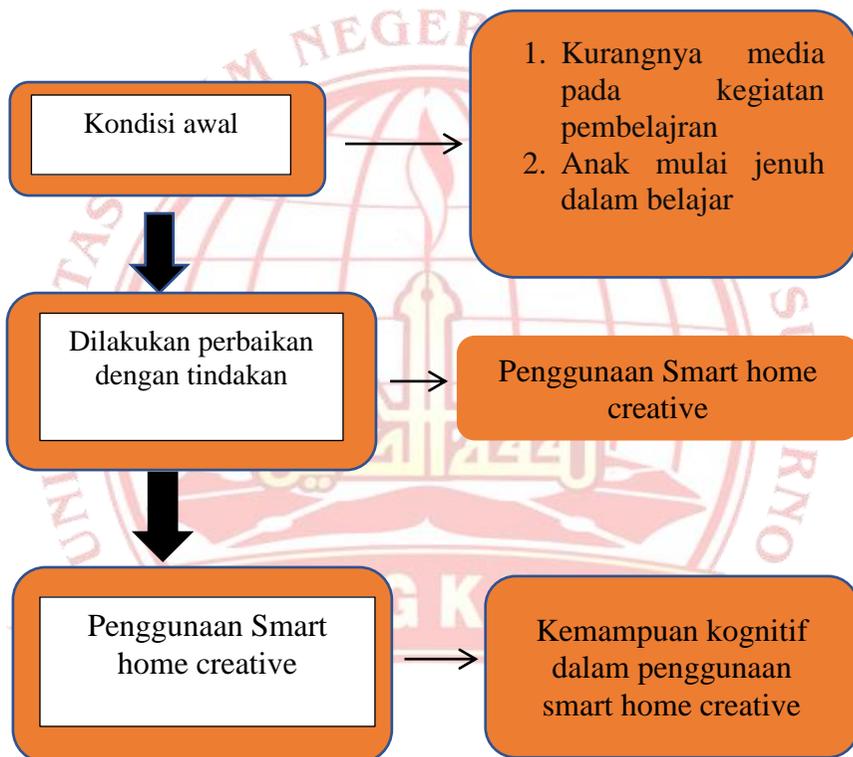
3. Desi Mariani, bahwa media kartu angka bergambar berpengaruh pada operasi hitung penjumlahan pada anak di RA Al Kamal jalan Tegal Sari Laut Dendang T.A 2017-2018, menggunakan penelitian pre-experimen desain, pretest and posttest (Desi Mariani, 2017).
4. Dian anggraini, dengan judul “pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak usia dini di Ra Al-Hidayah Kecamatan Kasui Kabupaten Waykanan”.peneliti mendapatkan hasil bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan barang bekas layak digunakan dapat mengembangkan bahasa anak usia dini di RA Al Hidayah menggunakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari *Borg & Gall*. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar yang dibuat dari barang bekas sebagai media pembelajaran, 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 RA Al-Hidayah mendapatkan pesentase 80% dengan kategori sangat layak (Dian Anggarai).

Berdasarkan dua penelitian diatas peneliti beranggapan bahwa alat permainan edukatif dengan bahan bekas dapat dikembangkan lagi untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini selain bahasa seperti kemampuan anak dalam konsep bilangan cacah. Dan penelitian pengembangan ini dapat membantu menambah koleksi kreatif penggunaan bahan bekas untuk membuat media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang lebih terjangkau dan efisien.



C. Kerangka Berfikir

Guna memberi kejelasan terkait judul “Pengembangan Alat Permainan *Smart Home Creative* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Ra As-Shaffah Kota Bengkulu”.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir