

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PASAK KOMBINASI UNTUK ANAK TK PERTIWI IV NGEPANREJO BANDONGAN MAGELANG

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS OF THE COMBINATION PEGS FOR CHILDREN OF TK PERTIWI NGEPANREJO BANDONGAN MAGELANG

Izudin Adi Nugroho

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

adinugi6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif yang layak digunakan untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif dan bahasa anak TK Pertiwi IV Ngepanrejo kelompok B, Bandongan, Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diadopsi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Langkah yang ditempuh peneliti hanya tujuh langkah yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan utama, 7) penyempurnaan produk akhir. Hasil penelitian ini adalah alat permainan edukatif pasak kombinasi. Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi tahap 1 dalam aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,5 dikategorikan baik, pada aspek isi memperoleh skor rata-rata 3,37 dikategorikan cukup. Pada validasi ahli materi tahap 2 pada aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,45 dikategorikan sangat baik, pada aspek isi memperoleh skor rata-rata 4,87 dikategorikan sangat baik. Pada validasi ahli media tahap 1 pada aspek fisik mendapatkan skor rata-rata 4,66 dikategorikan sangat baik, pada aspek desain tampilan memperoleh skor rata-rata 4 dikategorikan baik, pada aspek pemanfaatan memperoleh skor rata-rata 5 dikategorikan sangat baik. Pada validasi ahli media tahap 2 pada aspek fisik memperoleh skor rata-rata 4,67 sehingga dikategorikan sangat baik, pada aspek desain tampilan memperoleh skor rata-rata 4,67 dikategorikan sangat baik, pada aspek pemanfaatan memperoleh skor rata-rata 5 dikategorikan sangat baik. Sehingga secara keseluruhan produk alat permainan edukatif pasak kombinasi dikatakan layak untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif dan bahasa anak TK Pertiwi Ngepanrejo kelompok B.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, penelitian pengembangan, Anak TK Kelompok B

Abstract

This research aims to produce education game tool products for develop basic motor skills aspect, cognitive and the child language of kindergarter pertiwi IV Ngepanrejo grub B, Bandongan, Magelang. This research is developmen research adopted from ten research steps and Borg and Gall's development. The steps taken only 7 steps: 1) The fist research and information gathering, 2) Planning, 3) The fist product developmen, 4) The fist field trial, 5) Revision of trial results, 6) Main field trial, 7) Completion of the final product. The result of this research is educational game tool product of combination's pasak. Based on the validation of the result from materials expert in step 1, the average score of learning aspect reach 3.5 that it belongs to good category, on the content aspect the average score reach 3.37 it belongs to fair category. On the validation of materials expert in steps 2, the average score of learning aspect reach 4.45 it belongs to very good category, on the content aspect the average score reach 4.87 it belongs to very good category. On the validation of media expert in step1, the physical aspect could reach 4.66 it belongs to very good category, the average score of design aspect reach 4 it belongs to fair category, the average score of beneficial aspect reach 5 it belongs to very good category. On the validation of media expert in steps 2, the average score of physical aspect reach 4.67, with the result that it belongs to very good category, the average score of design aspect reach 4.67 it belongs to very good category, the average score of beneficial aspect reach 5 it belongs to very good category. So, the entire product of the educational tools of the combination pegs is too feasible to develop the basic motoric skills, cognitive, and language aspects of the children in TK Pertiwi Ngepanrejo group B.

Keyword: educational game tool, combination pegs, children of TK in group B

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) termasuk ke dalam jenjang pendidikan anak usia dini

(PAUD), yakni usia enam tahun atau di bawahnya dalam bentuk pendidikan formal, non formal dan informal. Montessori (Sofia Hartati,

2005: 46) meyakini bahwa dalam tahun-tahun awal anak tumbuh melalui periode-periode sensitif (masa peka), selama masa peka ini anak akan mudah menerima stimulasi-stimulasi tertentu. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dinyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat.

Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang terjadi pada dirinya. Harun Rasyid, dkk (2009: 64) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas (the golden age) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. PAUD mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan di TK mencakup bidang fisik-motorik, kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas dan bahasa.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di TK adalah perkembangan kognitif. Menurut Desmita (2007: 103), perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Aspek perkembangan kognitif di TK dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal angka dan huruf.

Pengenalan angka dan huruf sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi anak di jenjang pendidikan berikutnya. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada kenyataan di lapangan tingkat perkembangan anak TK, khususnya dalam kemampuan pengenalan angka dan huruf masih

rendah. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Pertiwi IV Ngepanrejo, Bandongan, Magelang kelompok B pada semester I Tahun 2016/2017, salah satu masalah yang ditemukan adalah masih rendahnya tingkat perkembangan kognitif anak khususnya dalam kemampuan pengenalan angka dan huruf. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa ada beberapa anak yang masih kurang dalam kemampuan pengenalan angka dan huruf. Anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk angka atau huruf. Pada saat guru meminta anak untuk menunjuk angka atau huruf yang terdapat pada (Lembar Kerja Anak) LKA, masih ada beberapa anak yang melakukan kesalahan dalam kegiatan itu.

Peneliti saat melakukan observasi dilapangan juga memberikan soal pretest untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan mengenal angka dan huruf. Pretest bertujuan untuk memberikan data yang valid tentang kemampuan awal dari siswa sebelum mereka melakukan pembelajaran dengan LKA (Lembar Kerja Anak). LKA merupakan lembar kerja yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal anak tentang pengenalan angka, huruf, warna dan bentuk geometri. LKA tersebut berisi materi tentang mengenal angka, huruf, warna dan bentuk geometri. Hasil dari pretest yang telah dilaksanakan kepada 10 orang siswa menunjukkan bahwa siswa yang menjawab benar dari indikator tentang pengenalan angka sebanyak 30%, siswa yang menjawab benar dari indikator tentang pengenalan huruf sebanyak 40%, siswa yang menjawab benar dari indikator tentang pengenalan bentuk geometri sebanyak 30% dan siswa yang menjawab benar dari indikator tentang pengenalan warna sebanyak 40%.

Rendahnya kemampuan pengenalan angka dan huruf pada anak TK disebabkan masih terbatas dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Metode

pembelajaran yang digunakan guru dalam mengenal angka dan huruf sekarang masih cenderung konvensional sehingga kurang menarik perhatian dan minat anak. Kepala sekolah TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan Magelang dalam wawancara mengatakan bahwa anak menjadi cepat bosan karena menggunakan media pembelajaran yang ada sekarang. Sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis dan atau memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Guru masih jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif).

Sebagaimana diungkapkan oleh Badru Zaman dkk. (2008: 63) bahwa pembelajaran anak usia dini hendaknya disusun dan direncanakan sedemikian rupa sehingga proses belajar mereka sangat menyenangkan, serta membuat anak tertarik dan tidak terpaksa dalam mengikuti proses belajar itu sendiri. Guru sebaiknya menyediakan sumber belajar berupa media belajar untuk anak usia dini yang pada umumnya merupakan alat-alat permainan karena melalui alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan bermain anak namun juga dijadikan sumber untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, karena pada dasarnya permainan bermuatan edukatif baik untuk membelajarkan anak. Alat permainan sebagai media yang digunakan proses belajar perlu tersedia berbagai macam bentuk untuk menunjang optimalisasi perkembangan mereka.

Variasi alat permainan edukatif yang digunakan guru untuk membantu anak TK dalam mengenal angka dan huruf masih sangat kurang. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Pertiwi IV Ngepanrejo, Bandongan, Magelang kelompok B pada semester I Tahun 2016/2017, salah satu masalah yang ditemukan adalah terbatasnya alat permainan edukatif yang digunakan untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal angka maupun huruf. Dari wawancara yang dilakukan penulis dengan seorang guru kelompok B di TK Pertiwi IV Ngepanrejo,

Bandongan, Magelang diketahui bahwa hambatan atau kesulitan yang dihadapi guru dalam mengenalkan angka atau huruf pada anak adalah kurangnya media pembelajaran/APE. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terbatasnya ketersediaan APE yang digunakan guru dalam mengenalkan angka dan huruf menyebabkan anak yang belum dapat memenuhi tingkat pencapaian perkembangan khususnya dalam kemampuan pengenalan angka dan huruf.

Idealnya, pengenalan angka dan huruf kepada anak TK dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, sehingga anak tidak bosan dan memahami makna dari angka dan huruf tersebut. Guru mempunyai peranan sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi dan kreatif, seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, diperlukan alternatif alat permainan edukatif yang mampu menarik minat anak dalam mengenal angka dan huruf. Sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Terinspirasi dari alat permainan pasak warna yang sudah ada, peneliti mencoba memodifikasi permainan ini dengan memasukkan unsur-unsur edukatif sesuai dengan kurikulum yang ada di taman kanak-kanak dengan menyesuaikan tingkat kesulitan dengan batasan umur anak dan aturan main yang sederhana. Alat permainan edukatif pasak warna yang sudah ada sekarang belum dioptimalkan fungsinya untuk membantu anak TK dalam mengenal angka dan huruf. Dalam permainan pasak warna hanya bertujuan mengenalkan warna dan bentuk geometri dari setiap pasak. Sedangkan dalam alat permainan edukatif pasak kombinasi, selain mengenal warna dan bentuk

geometri juga bertujuan untuk membantu anak belajar mengenal angka dan huruf.

Mengacu pada uraian di atas, maka penelitian ini bermaksud mengembangkan alat permainan edukatif yang menarik dan inovatif untuk pengenalan angka dan huruf bagi anak taman kanak-kanak kelompok B. Penelitian ini difokuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pasak Kombinasi untuk Anak TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan Magelang”.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2010: 297), metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat memasuki semester satu. Tempat penelitian berada di TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan.

Target/Subjek Penelitian

Penelitian ini melakukan 2 kali uji coba untuk yang pertama subjek penelitian 5 anak TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan, Magelang pada uji coba kelompok kecil saat uji coba lapangan awal. Teknik pemilihan sampel yaitu menggunakan teknik kuota. Menurut Punaji Setyosari (2013: 201) sampel kuota dipilih apabila peneliti menentukan jumlah yang diinginkan terhadap sesuatu subjek. Sehingga pada uji coba kelompok kecil guru TK menentukan jumlah anak.

Pada uji coba lapangan utama 10 anak TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan, Magelang saat pada uji coba kelompok besar saat uji coba lapangan utama. Pemilihan sampel menggunakan teknik subjektif yang dilakukan oleh guru TK. Menurut Punaji Setyosari (2013: 200) dengan teknik subjektif, kita mengambil

begitu saja sampel yang ada dengan menggunakan kelompok yang ada tanpa mempertimbangkan pemilihan random secara hati-hati dan cermat.

Prosedur

Langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2013:169) ada 10 langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan, yaitu : Penelitian dan pengumpulan data, perencanaan pengembangan produk, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi atau penyempurnaan produk awali, uji coba lapangan utama, revisi atau penyempurnaan produk, uji coba lapangan pelaksana, penyempurnaan produk akhir, disminasi dan implementasi.

Dari kesepuluh langkah tersebut, penelitian hanya melakukan 7 dari 10 langkah penelitian yakni berhenti pada revisi atau penyempurnaan produk, hal ini karena penelitian hanya mengukur kelayakan dan tidak mengukur efektivitas alat permainan edukatif Pasak Kombinasi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validasi produk oleh ahli media dan materi, uji coba lapangan utama, dan uji lapangan operasional yang menggunakan angket penilaian dengan skala likert. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, saran, dan kritik untuk bahan revisi produk yang dikembangkan.

Instrumen pada penelitian ini diantaranya: angket penilaian ahli media, angket penilaian ahli materi, angket penilaian anak TK, panduan wawancara bagi guru

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut: Angket (Kuesioner), observasi, wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan respon siswa terhadap Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan. Analisis data ini menggunakan Skala Likert yaitu dengan penggunaan 5 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5). Peneliti memilih Skala Likert dalam analisis data dikarenakan peneliti menganggap bahwa ahli materi, ahli media, dan siswa mampu memberikan penilaian secara detail.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan alat permainan edukatif Pasak Kombinasi ini dilakukan di TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan yang berada di Krajan, Rt 02, Rw 01, Ngepanrejo, Bandongan, Magelang. Dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba lapangan awal dan ujicoba lapangan utama. Subjek penelitian pada tahap ujicoba lapangan awal melibatkan 5 anak TK Pertiwi Ngepanrejo Bandongan kelompok B. Ujicoba lapangan utama melibatkan 10 anak TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan kelompok B. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasikan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif dan bahasa untuk Anak TK Pertiwi IV Ngepanrejo Bandongan Magelang kelompok B.

Hasil validasi ahli materi validasi aspek pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sehingga produk yang dihasilkan sesuai. Hasil validasi dalam aspek pembelajaran yaitu 0% dikategorikan sangat baik, 54,5% di kategorikan baik, 45,5 dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang.

Validasi aspek isi bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan dari materi yang ada dalam produk ini tentang isi pembelajaran pengenalan angka, huruf, warna dan bentuk geometri. Hasil

dari validasi aspek isi sebagai berikut 0% dikategorikan sangat baik, 37,5% dikategorikan baik, 62,5% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang.

Validasi ahli materi tahap 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2016. Dalam Validasi tahap 2 pada aspek pembelajaran memiliki 11 indikator yang di amati maka didapat hasil sebagai berikut: 45,5% dikategorikan sangat baik, 54,5% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata yang diberikan dari aspek pembelajaran yakni 4,45 sehingga dikategorikan sangat baik.

Dalam validasi tahap 2 pada aspek isi memiliki 8 indikator yang di amati maka didapat hasil sebagai berikut: 87,5% dikategorikan sangat baik, 12,5% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata yang diberikan dari aspek pembelajaran yakni 4,87 sehingga dikategorikan sangat baik.

Validasi ahli media tahap 1 dilakukan setelah melakukan pengembangan produk awal alat permainan edukatif pasak kombinasi pembelajaran pengenalan angka, huruf, warna dan bentuk geometri. validasi tahap fisik bertujuan untuk mengetahui kualitas bahan yang digunakan yang ada pada APE Pasak Kombinasi. Berdasarkan hasil validasi tersebut terdapat hasil tersebut:: 66,66% dikategorikan sangat baik, 33,34% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata yang diberikan dari aspek fisik yakni 4,66 sehingga dikategorikan sangat baik.

Validasi tahap desain tampilan bertujuan untuk mrejadikan sajian APE Pasak Kombinasi lebih menarik. Berdasarkan hasil validasi tersebut terdapat hasil tersebut: : 16,66% dikategorikan sangat baik, 66,66% dikategorikan baik, 16,66% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang.

Validasi tahap pemanfaatan bertujuan untuk dari segi pemanfaatan dapat terlihat kesesuaian APE Pasak Kombinasi dengan karakter anak sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Berdasarkan hasil validasi tersebut terdapat hasil tersebut : 100% dikategorikan sangat baik, 0% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang.

Validasi tahap 2 pada aspek tampilan yang terdiri dari 15 indikator yang diamatai makan didapat hasil sebagai berikut: 73,33% dikatagorikan sangat baik, 22,67% dikatagorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sanagt kurang. Skor rata-rata yang diperoleh dari aspek fisik yaitu 4,67 sehingga dapat dikategorikan sanagt baik.

Hasil validasi pada aspek desain tampilan tahap 2 bertujuan untuk mengetahui kualitas APE Pasak Kombinasi. Hasil validasi yang diperoleh pada aspek pemograman ini didapatkan hasil sebagai berikut: 66,67% dikategorikan sangat baik, 33,33% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang.

Validasi pada aspek pemanfaatan bertujuan untuk mengetahui kelayakan APE Pasak Kombinasi dalam aspek pemanfaatan. Hasil validasi yang diperoleh pada aspek pembelajaran ini didapatkan hasil sebagai berikut: 100% dikategorikan sangat baik, 0% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, 0% dikategorikan sangat kurang.

Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada tanggal 10 November 2016. Uji coba lapangan Awal Alat Permainan Edukatif Pasak Kombinasi melibatkan sebanyak 5 anak Kelompok B Tk Pertiwi IV Ngepanrejo.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pasak Kombinasi dengan materi pengenalan angka, huruh, warna dan bentuk geometri untuk anak TK Pertiwi Ngepanrejo telah menempuh 7

langkah yang diadaptasi dari Borg and Gall. 7 langkah tersebut, (1) Penelitian dan pengumpulan, (2) Perencanaan, (3)Pengembangan produk awal, (4) Revisi Produk, (5) Uji Coba Lapangan awal, (6) Uji Coba Lapangan Utama, (7) Revisi dan Penyempurnaan Produk.

Berdasarkan dari hasil validasi ahli materi tahap 1 dalam aspek pembelajaran memperoleh sekor rata-rata 3,5 sehingga di memperoleh skor rata-rata 4,87. Pada validasi ahli media tahap 1 pada aspek fisik mendapatkan skor rata-rata 4,66 dikategorikan sangat layak, pada aspek desain tampilan memperoleh skor rata-rata 4 dikategorikan layak, pada aspek pemanfaatan memperoleh skor rata-rata 5 dikategorikan sangat layak. Pada validasi ahli media tahap 2 pada aspek fisik memperoleh skor rata-rata 4,67 sehigga dikategorikan sangat layak, pada aspek desain tampilan memperoleh skor rat-rata 4,67 dikategorikan sangat layak, pada aspek pemanfaatan memperoleh skor rata-rata 5 dikategorikan sangat layak.

Pada hasil uji coba produk alat permainan edukatif pasak kombinasi dilakukan melalui dua tahapan. Hasil ujicoba lapangan awal yang melibatkan 5 anak diperoleh data ujicoba lapangan awal menghasilkan rerata skor 3,5 dengan kriteria layak dan hasil uji coba lapangan utama yang melibatkan 10 orang anak diperoleh uji lapangan utama menghasilkan rerata skor 4,2 dengan kriteria layak.

Saran

1. Bagi pihak sekolah atau Bapak Ibu guru disarankan untuk dapat memanfaatkan media proses pembelajaran untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan peran aktif anak dalam memperoleh pengetahuan.
2. Bagi peneliti yang akan mengembangkan produk APE disarankan agar dapat memberikan desain yang memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga APE yang di kembangkan menjadi media yang dapat mengoptimalkan kecerdsan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badru Zaman, Asep Hery Hernawan, dan Cucu Eliyawati. (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.
- Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, dkk. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.