

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya nyata yang saya tulis ini adalah asli, bukan jiplakan dan belum pernah diikutkan/dipublikasikan dalam forum/kegiatan apapun.
2. Karya nyata ini adalah murni hasil pengalaman saya sebagai pendidik TK Darul Hikmah.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi apapun dari penyelenggara lomba dalam rangka pemberian apresiasi pendidik dan pengelola.

Mengetahui,

Kepala KB dan TK Darul Hikmah

Sri Sudarni, S.Pd

Sidoarjo, 1 Desember 2018

Yang membuat pernyataan

Sri Hartini, S. Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, dan taufik serta hidayah-NYA kami dapat menyelesaikan makalah lomba memperingati hari Guru Nasional JSIT Divisi PAUD kabupaten Sragen dengan baik meskipun banyak kekurangan didalamnya. Dan juga terimakasih pada kepala KB dan TK Darul Hikmah yang telah memberikan tugas ini kepada kami serta semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan makalah ini.

Kami sangat berharap makalah ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan kita mengenai pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Kami juga menyadari sepenuhnya bahwa didalam makalah ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna . Oleh karena itu kami berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan makalah yang kami buat dimasa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna didunia ini tanpa saran yang membangun.

Semoga makalah yang sederhana ini dapat dipahami bagi siapapun yang membaca. Sekiranya makalah ini dapat berguna bagi kami sendiri atau orang yang membacanya itu adalah harapan kami. Sebelumnya kami memohon maaf atas kata- kata yang kurang berkenan.

Sidoharjo, 1 Desember 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA NYATA	
KATA PENGANTAR	
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan dan Strategi Pemecahan Masalah	
II. PEMBAHASAN	
III. PENUTUP	
A. Kesimpulan	
B. Saran	
Lampiran-lampiran	

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Media pembelajaran APE untuk anak pada umumnya pengembangannya berakar pada jenis permainan yang telah dikembangkan lebih dahulu oleh para pakar dari negara maju. Beberapa jenis APE merupakan hasil kreasi guru sendiri. (Sumber : <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/>)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya. Serta berguna untuk pengembangan aspek fisik, pengembangan aspek bahasa, pengembangan aspek kognitif, dan pengembangan sosial (sumber : <http://fourseasonnews.blogspot.com/2012/08/pengertian-alat-permainan-edukatif-ape.html>).

Beberapa manfaat dan fungsi APE bagi anak usia dini diantaranya : melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengenalkan konsep logika sederhana, mengenalkan konsep sebab akibat, melatih kemampuan verbal, menambah pengetahuan dan wawasan, mengenal warna bentuk dan tekstur(sumber : <http://www.asakaprima.com/>).

B. Rumusan Masalah

Berkembangnya beragam alat permainan anak usia dini di pasaran yang belum terjamin keamanannya dan kemanfaatan untuk bidang pendidikan anak usia dini, sehingga sangat dibutuhkan alat permainan edukatif yang bersifat mendidik dilihat dari semua aspek pengembangan pembelajaran.

C. Tujuan dan Strategi Pemecahan Masalah

Adapun tujuan dari pembuatan APE ini adalah

1. Pengembangan aspek fisik, yaitu anak mampu merangsang pertumbuhan fisik anak dengan media mobil pintar
2. Pengembangan aspek kognitif, yaitu anak mampu mengenal angka, simbol huruf, warna, dan bentuk.
3. Pengembangan aspek bahasa, yaitu anak mampu mengucapkan huruf atau kata-kata tertentu.
4. Pengembangan aspek sosial, yaitu anak mampu berinteraksi dengan kelompok.

5. Pengembangan aspek seni, yaitu anak mampu mengenal alat musik dan memainkannya.

6. Pengembangan aspek NAM, yaitu anak mengenal huruf hijaiyah.

Untuk strategi pemecahan masalah dalam hal ini menggunakan pendekatan kelompok yang bersifat menyenangkan.

II. PEMBAHASAN

Alat Permainan Edukatif (APE) kami ini kami beri judul “MOBIL PINTAR”. Mengapa demikian, karena dari permainan ini anak mampu belajar banyak hal. Adapun konsep dari Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul “ MOBIL PINTAR” ini adalah permainan yang memanfaatkan atau menggunakan mobil dari kardus bekas dengan memberikan modifikasi sedemikian rupa, sehingga dapat di manfaatkan untuk pembelajaran anak yang menyenangkan. Alat Permainan ini anak akan dikenalkan tentang warna, angka, bentuk geometri, huruf, nama benda, dan kata-kata yang bersifat ungkapan/ sapaan sederhana.

Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul “MOBIL PINTAR “memanfaatkan bermacam barang atau benda bekas sebagai bahannya dan mengutamakan keamanan dan kenyamanan bila digunakan untuk bermain terutama untuk anak usia dini yang berusia 0 – 8 tahun.

Adapun bahan dan alat yang kami gunakan untuk Alat Permainan Edukatif dengan judul “MOBIL PINTAR” ini diantaranya adalah : kardus bekas, peralon bekas, ban dalam bekas, gelas plastik bekas, kertas warna, kertas yang dibentuk angka 1, 2, 3 dan seterusnya. Sedangkan alat dalam Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul “ MOBIL PINTAR” ini adalah kater/pisau, gunting, perekat, lilin, lilin tembak, isolasi, penggaris, pensil dll.

Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul “ MOBIL PINTAR” ini, dalam satu tempat dapat digunakan dengan berbagai macam permainan, misalnya: Maze, Penjumlahan sederhana, bermain huruf, fisik motorik, belajar jam sederhana dan memainkan alat musik sederhana dengan cara di pukul.

Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul “MOBIL PINTAR” ini dilihat dari sasaran pengguna dalam hal ini sebagai penggunanya adalah anak usia dini dengan tingkat usia 0 samapai 8 tahun sangatlah sesuai dikarenakan sifat alat permainan edukatif (APE) yang aman jauh dari benda-benda yang berbahaya atau membahayakan, semisal penggunaan benda-benda lancip/tajam sebisa mungkin dihindari.

Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul “MOBIL PINTAR” ini cenderung mempunyai tingkat keamanan dan kenyamanan yang tinggi, karena anak- anak tidaklah harus menggunakan energi yang besar namun sesuai kemampuannya dan anak-anak didalam memainkan permainan ini dapat dilakukan didalam atau diluar ruangan.

Alat Permainan Edukatif (APE) “MOBIL PINTAR” ini mendorong anak untuk lebih kreatif dengan berusaha untuk menempel angk, memainkan alat musik sederhana dan permainan lainnya sehingga permainan ini menurut kami tergolong permainan yang asik, menyenangkan, kreatif, dan pintar serta mudah dimainkan. Permainan ini dapat dilakukan secara kelompok ataupun perorangan.

Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul "MOBIL PINTAR" ini dapat menimbulkan perasaan senang dan menantang dikarenakan anak akan diajak untuk berpikir dan berusaha agar dapat memainkan dengan bagus, menempel dengan benar dan memecahkan permasalahan sederhana melalui maze. Sehingga menurut kami alat permainan ini berpengaruh positif terhadap anak.

Adapun faktor penghambat atau kendala dalam permainan ini adalah kemampuan kognitif anak yang berbeda-beda sehingga menyebabkan anak dapat memainkan hanya saja butuh waktu yang lama. Namun demikian itu bukanlah sebuah kendala, justru hal tersebutlah yang menjadikan anak untuk selangkah lebih maju bila dihubungkan dengan kegiatan belajar mengajar.

Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul "MOBIL PINTAR" ini relatif mudah dalam perencanaan pembuatannya. Paling awal

Pelaksanaan permainan ini sangatlah mudah.

Penilaian pembelajaran pada Alat Permainan Edukatif (APE) dengan judul "MOBIL PINTAR" ini, dilihat dari aspek pengembangan aspek fisik, yaitu anak mampu merangsang pertumbuhan fisik anak dengan memainkan alat musik, mendorong mobil dll.

Pengembangan aspek kognitif, yaitu anak mampu mengenal angka, simbol huruf, warna, dan bentuk. Pengembangan aspek bahasa, yaitu anak mampu mengucapkan huruf atau kata-kata tertentu. Pengembangan aspek sosial, yaitu anak mampu berinteraksi dengan kelompok dan berbagai aspek perkembangan lainnya

III. PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Alat Permainan Edukatif (APE) sangatlah penting bagi kegiatan belajar mengajar anak usia dini karena mempunyai kedudukan sebagai sarana penunjang atau pendukung yang bersifat positif dan banyak manfaatnya. Terlebih lagi Alat Permainan Edukatif (APE) buatan guru sendiri yang memanfaatkan barang-barang bekas yang tak terpakai didalam kehidupan sehari hari, dalam pembuatan APE “MOBIL PINTAR”. Misalnya, kardus bekas, ban dalam sepeda motor, botol air mineral, peralon bekas dan lainnya.

B. Saran

Begitu pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) terutama rancangan guru sendiri bagi kegiatan belajar mengajar, saran kami alangkah baiknya bila Alat Permainan Edukatif (APE) kreativitas guru ini menjadi salah satu bagian penting dari kegiatan belajar mengajar bagi tenaga pendidik di instansi masing-masing, sehingga mari kita ciptakan APE-APE baru dengan memanfaatkan barang bekas disekitar kita yang tetap memperhatikan kebutuhan anak didik kita.

Lampiran-lampiran

Lampiran 1. Alat dan bahan APE “BOLA AJAIB”



Lampiran 2. Hasil jadi APE “MOBIL PINTAR”

➤ Maze



➤ Huruf Hijaiyah



➤ Jam dan kasar halus



➤ Penjumlahan sederhana



➤ Alat musik sederhana



MAKALAH
ALAT PERAGA EDUKATIF (APE)
“ MOBIL PINTAR “



JARINGAN SEKOLAH ISLAM TERPADU
DIVISI PAUD
KABUPATEN SRAGEN