

PENGEMBANGAN BUKU ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN SISA UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

Elisabeth Fransisca Saragi Sitio¹, Wahyuni Christiany Martono¹,
Kartika Ananda¹, Gloria Karolina¹, Via Wulan Rahmadini¹

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
JL. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email: elisabeth@fkip.upr.ac.id, wahyuni@fkip.upr.ac.id,
kartika.ananda@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan “Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak” sebagai sumber informasi bagi guru dalam menyediakan alat permainan edukatif secara mandiri dengan memanfaatkan bahan sisa/ sudah tidak digunakan seperti (kardus, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, kain, gabus, sedotan, dll).

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *research and development* (R & D) dengan 10 tahapan yang dikemukakan oleh Borg & Gall(1989), yaitu 1) Studi pendahuluan (Analisis kebutuhan, studi literatur, Identifikasi materi alat permainan edukatif dan indikator perkembangan anak usia dini; 2) Perencanaan (Perancangan produk dan Desain Buku); 3) Pengembangan produk awal (Penyusunan Buku dan Validasi Ahli); 4) Uji awal produk awal; 5) Revisi produk produk awal ; 6) Uji coba lapangan; 7) Revisi (Berdasarkan masukan dari coba lapangan utama); 8) Uji coba lapangan; 9) Penyempurnaan produk akhir; 10) Diseminasi.

Hasil penelitian menunjukkan penilaian yang diberikan para ahli setelah dirata-rata memperoleh skor sebesar 87%, maka buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini menurut para ahli yang telah memvalidasi masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan. Selain itu Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini yang dikembangkan ini dinyatakan sangat layak oleh pengguna dalam hal ini guru PAUD dengan persentase 84,39% yaitu pada kategori sangat layak yaitu buku mudah dibaca, isi buku mudah dipahami, menarik, dan tahapan-tahapan yang jelas yang tercantum dalam buku.

Produk akhir tim peneliti menyusun buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini terdiri dari 142 halaman, terdiri dari informasi jenis APE, alat dan bahan yang diperlukan, langkah-langkah cara membuat, cara bermain yang dilengkapi dengan gambar berbagai macam jenis APE dan dikelompokkan berdasarkan rentang usia perkembangan anak usia dini diantaranya usia 0-2 tahun, 2-4 tahun dan 4-6 tahun, Adapun alat permainan edukatif yang dilampirkan berjumlah 36 jenis APE untuk pengembangan kognitif, sosial emosional, motorik halus, motorik kasar, bahasa, seni, agama dan moral dengan masing-masing indikator spesifik disetiap aspek perkembangan.

Kata Kunci: Buku Alat Permainan Edukatif, Bahan Sisa, Perkembangan Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14). Aspek yang dikembangkan dalam PAUD diantaranya 1) Nilai agama dan budi pekerti; 2) Jati diri mencakup pengenalan jati diri anak Indonesia yang sehat secara emosi dan sosial dan berlandaskan Pancasila, serta memiliki kemandirian fisik; 3) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni. (Permendikbud No.137 Tahun 2014; Badan Standar, Kurikulum, Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, & Teknologi Republik Indonesia, 2022).

Untuk mencapai perkembangan anak yang optimal maka layanan pendidikan anak usia dini harus menyiapkan proses pembelajaran dan fasilitas yang diperlukan untuk menstimulasi perkembangan peserta didik melalui penataan lingkungan bermain . Menjadi tugas pendidik untuk menyajikan lingkungan bermain yang kondusif dan membantu proses stimulasi perkembangan anak melalui berbagai alat permainan yang mengandung nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik di PAUD disebut juga dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dirancang dan digunakan untuk anak agar dapat bermain dan belajar, sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak. Adapun yang membedakan Alat Permainan Edukatif dengan alat permainan lainnya terletak pada unsur perencanaan pembuatan yang mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya dengan berbagai aspek perkembangan anak (Mirawati dalam Kemendikbud, 2022).

Saat ini belum semua satuan Pendidikan Anak Usia Dini memiliki Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran di kelas. Hasil studi pendahuluan saat mendampingi mahasiswa praktik mata kuliah dan magang di satuan PAUD, ditemui bahwa ketersediaan alat permainan edukatif sebagai alat main dan media pembelajaran di kelas belum tersedia dengan jumlah cukup, rusak, dan kurang

bervariasi. Selanjutnya dilakukan survei ketersediaan dan kelayakan alat permainan edukatif di satuan PAUD, terdapat 7 TK dengan alat permainan edukatif terbatas jumlahnya dan tidak layak digunakan karena rusak dan berbahaya jika masih digunakan (dari bahan kayu dan plastik yang runcing). Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh satuan PAUD saat ini diantaranya papan tulis, buku tulis, foto kopi gambar, mewarnai gambar yang dibuat guru di kertas HVS maupun lembar kerja anak dan alat main yang ada, selain itu guru belum tau cara membuat alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, alat, bahan yang diperlukan untuk menjadi satu jenis APE serta tahapan-tahapan membuat APE.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, maka dipandang perlu menyusun dan mengembangkan buku sebagai rujukan bagi guru untuk membuat alat permainan edukatif secara mandiri melalui pemanfaatan bahan sisa yang ada di lingkungan sekitar (sudah tidak digunakan) seperti, kardus, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, kain, gabus, sedotan, dll. Memanfaatkan bahan sisa memiliki keunggulan yaitu, sudah tersedia di lingkungan sekitar dan biaya lebih murah atau bahkan tanpa biaya. Untuk itu, tim peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”.

Buku dirancang sesuai kebutuhan guru Pendidikan Anak Usia Dini dengan inovasi pengembangan konten materi yaitu terdiri dari informasi jenis alat permainan edukatif, cara membuat (langkah-langkah secara detail), alat dan bahan yang diperlukan (disertai gambar) dan aspek perkembangan anak disetiap rentang usia 0-2 tahun; 2-4 tahun dan 4-6 tahun (kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, moral agama, dan seni). Melalui buku yang akan dikembangkan tim peneliti dapat membantu guru menjalankan tugasnya sebagai fasilitator yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kompetensi yang mumpuni tentang media pendidikan, serta mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna untuk mencapai tujuan belajar (Saripah, 2021).

Pengertian Buku

Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka (Kurniasih, 2014: 60).

Buku adalah karya tulis dan/atau karya gambar yang diterbitkan berupa cetakan berjilid atau berupa publikasi elektronik yang diterbitkan secara tidak berkala (UU RI No.3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan).

Buku teks adalah sebuah buku yang berhubungan dengan bidang ilmu tertentu. (Rahmawati I. Y., 2017: 90). Sebuah buku teks merupakan sebuah media ajar yang terdiri atas serangkaian materi dan aktivitas (Radic-Bojanic & Topalov, 2016: 139). Buku teks adalah sebuah media ajar yang tersusun secara sistematis dan terdiri atas urutan materi dan uraian sebuah mata pelajaran. Buku teks mempunyai pengaruh yang besar dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa (Amerian & Khaivar, 2017: 524). Peranan buku ini sangat penting dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan yang ada dalam kurikulum terhadap siswa dalam lingkungan belajar mengajar (You, Lee, & Craig, 2019: 3).

Alat Permainan Edukatif dari Bahan Sisa

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat main yang dirancang untuk anak-anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah. APE untuk anak usia dini dirancang untuk mengaktifkan panca indra secara bersamaan, sehingga seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan sempurna (Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri, 2022).

Menurut Mayke dan Adang dalam Hayati (2019) Alat Permainan Edukatif ialah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak. Bahan tersebut bisa berasal dari bahan bekas. Bahan bekas yang dimaksudkan ialah benda-benda yang pernah dipakai (sisa/bekas), yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru. Bahan yang

dimaksudkan ialah koran, botol plastik, kaos kaki, kain perca, kardus, kotak makanan dan minuman, gelas popmie, alat-alat rumah tangga dan sampah daur ulang, yang ketika dikreasikan akan menghasilkan benda baru, yang memiliki fungsi lain, dan dapat dimanfaatkan untuk alat permainan dalam pembelajaran AUD.

Langkah pembuatan rancangan APE untuk anak usia dini menurut Yasbiati, et al., (2018) dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Analisis program pembelajaran/kurikulum TK
2. Identifikasi alat
3. Identifikasi APE yang dibutuhkan
4. Merancang pengadaan
5. Menyiapkan alat/bahan desain

Keamanan dan keselamatan dalam penggunaan APE menjadi faktor yang sangat penting diperhatikan. Mengingat anak usia dini sedang dalam masa eksplorasi. Faktor keselamatan dan keamanan APE harus diperhatikan agar anak tidak terjadi kejadian tergigit, terkilir, tertusuk, tersedak, terjatuh, dan bahaya lainnya (Hasbi, 2021).

Pembuatan APE dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan di lingkungan sekitar. Keunggulan pembuatan APE secara mandiri antara lain (Pusari, 2016):

1. Biaya lebih murah atau bahkan tanpa biaya sama sekali dengan memanfaatkan alat dan bahan dari lingkungan sekitar (peralatan rumah tangga, bahan bekas, dan bahan alam)
2. Bertambahnya jumlah ketersediaan beragam
3. APE yang dibuat dapat disesuaikan dengan kebutuhan stimulasi perkembangan anak
4. Lebih fleksibel
5. Meningkatkan antusias kegiatan main bagi mereka
6. Pembuatan APE mendorong kreativitas orang tua dan guru

Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak merupakan masa pembentukan fondasi bagi kepribadian serta keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya. Pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak itu sendiri. Proses Perkembangan berkaitan dengan peningkatan atau penyempurnaan fungsi-fungsi kemampuan atau keterampilan tubuh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perkembangan berarti perihal berkembang, dan memiliki arti menjadi bertambah sempurna.

Perkembangan anak sangat penting untuk diketahui supaya dapat memenuhi kebutuhan setiap anak. Seperti telah diketahui masa tumbuh kembang anak pada usia 0 – 5 tahun merupakan Masa Keemasan (*Golden Age*), masa dimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada rentang usia tersebut akan menjadi pondasi bagi anak akan menentukan akan menjadi apa kelak di kemudian hari pendidikan (Nurasyiah, et al., 2023).

Menurut Santrock dalam Nurasyiah, et al., (2023) mengatakan bahwa perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut disepanjang rentang kehidupan individu. Hurlock juga menyebut perkembangan berarti serangkaian perubahan progressif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman (Nurasyiah, et al., 2023). Perkembangan Anak menurut Khaironi (2018) terdiri dari:

1. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Perkembangan moral pada masa kanak-kanak memiliki tanda-tanda: sikap keagamaan represif meskipun banyak bertanya, pandangan ketuhanan dipersonifikasikan, penghayatan secara rohaniah masih belum mendalam, hal ketuhanan sesuai dengan kemampuan kognitifnya.

2. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui

mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya.

3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, dalam bahasa sehari-hari disebut kemampuan berpikir. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak usia dini. dikembangkan melalui berbagai kegiatan main yang dirancang untuk anak, baik di dalam maupun di luar kelas, atau ketika anak berada di rumah.

4. Perkembangan Bahasa.

Bahasa adalah alat atau sarana untuk berkomunikasi antara individu yang satu dengan individu lain secara pribadi maupun di dalam komunitas. Mengingat pentingnya peranan bahasa bagi kehidupan manusia, sehingga kemampuan bahasa yang dimiliki individu harus dikembangkan sejak usia dini.

5. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik motorik merupakan bagian penting dalam perkembangan manusia, di samping perkembangan-perkembangan aspek lainnya. Perkembangan fisik motorik harus distimulasi sejak usia dini karena berkaitan dengan keterampilan gerak yang akan memudahkan dan mempengaruhi keluesan gerak individu, baik gerakan kasar yang melibatkan otot-otot besar maupun gerakan halus yang melibatkan koordinasi jari-jari tangan dengan mata.

6. Perkembangan Kreativitas

Kreativitas sebagai salah satu aspek perkembangan anak usia dini juga perlu di bahas dalam artikel ini. Kreativitas merupakan kemampuan individu mengaktualisasikan diri dalam bentuk perilaku, motivasi, proses, dan hasil karya, yang dapat meningkatkan kualitas dan kesejahteraan hidupnya.

a. Berpikir kreatif

- b. Sikap kreatif
- c. Karya kreatif

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *research and development (R & D)*, dimana penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk yakni Buku Alat Permainan Edukatif dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Alasan dipilihnya model penelitian dan pengembangan adalah mengacu pada pendapat Borg & Gall (1989: 781-782) yang menyatakan bahwa “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product*”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian dengan strategi kuat untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk sehingga menghasilkan produk akhir yang layak dan efektif. Pendapat tersebut pada akhirnya memperkuat alasan bahwa model penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

Borg & Gall (1989: 789-795) mengemukakan 10 langkah dalam pelaksanaan model penelitian dan pengembangan, yaitu: 1) Studi pendahuluan; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan produk awal; 4) Uji Validasi; 5) Revisi hasil validasi; 6) Uji coba produk awal; 7) Revisi produk awal; 8) Uji coba lapangan; 9) Penyempurnaan produk akhir; 10) Diseminasi

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket berupa lembar validasi ahli, serta angket respon pengguna. Kisi-kisi instrumen terhadap buku yang dikembangkan mencakup kelayakan materi/isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian, kelayakan, dan kesesuaian dengan indikator perkembangan anak usia dini. Angket menggunakan skala likert dengan lima skala sebagai berikut: SB (Sangat Baik) = 5; B (Baik) = 4; CB (Cukup Baik) = 3; KB (Kurang Baik) = 2; STB (Sangat Tidak Baik) = 1

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk kelayakan buku melalui lembar validasi berupa kuesioner respon dan rumus untuk menghitung nilai rata-rata angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Dimana:

P = Persentase Yang Dicari

$\sum X$ = Jumlah Nilai Jawaban Responden

$\sum X_i$ = Jumlah Nilai Ideal

Gambar 1. Rumus nilai rata-rata

Kriteria kelayakan kualitas menggunakan analisis nilai rata-rata yang disajikan dalam tabel (Nurlaili,2022):

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Kualitas

No	Kategori	Presentase
1	Sangat Layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup Layak	41%-60%
4	Kurang Layak	21%-40%
5	Tidak Layak	< 40%

Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru PAUD yang ada di Gugus XI Bunga Matahari yaitu 10 orang guru PAUD pada uji coba produk awal dan 30 guru PAUD uji coba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, ditemui saat ini belum semua satuan Pendidikan Anak Usia Dini memiliki Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran di kelas. Hasil studi pendahuluan saat mendampingi mahasiswa praktik mata kuliah dan magang di satuan

PAUD, ditemui bahwa ketersediaan alat permainan edukatif sebagai alat main dan media pembelajaran di kelas belum tersedia dengan jumlah cukup, rusak, dan kurang bervariasi. Selanjutnya dilakukan survei ketersediaan dan kelayakan alat permainan edukatif di satuan PAUD, terdapat 7 TK dengan alat permainan edukatif terbatas jumlahnya dan tidak layak digunakan karena rusak dan berbahaya jika masih digunakan (dari bahan kayu dan plastik yang runcing). Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh satuan PAUD saat ini diantaranya papan tulis, buku tulis, foto kopi gambar, mewarnai gambar yang dibuat guru di kertas HVS maupun lembar kerja anak dan alat main yang ada, selain itu guru belum tau cara membuat alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, alat, bahan yang diperlukan untuk menjadi satu jenis APE serta tahapan-tahapan membuat APE.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, maka dipandang perlu menyusun dan mengembangkan buku sebagai rujukan bagi guru untuk membuat alat permainan edukatif secara mandiri melalui pemanfaatan bahan sisa yang ada di lingkungan sekitar (sudah tidak digunakan) seperti, kardus, botol plastik, gelas plastik, tutup botol, kain, gabus, sedotan, dll. Memanfaatkan bahan sisa memiliki keunggulan yaitu, sudah tersedia di lingkungan sekitar dan biaya lebih murah atau bahkan tanpa biaya. Untuk itu, tim peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini”.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengumpulkan referensi mengenai alat permainan edukatif, bahan sisa, dan aspek perkembangan anak usia dini disetiap rentang usia, serta referensi untuk merencanakan pengembangan buku dari segi materi, bahasa dan desain. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan bahan referensi yang dikumpulkan buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulasi perkembangan anak

usia dini dikembangkan sebagai berikut: berisi informasi jenis APE, alat bahan yang diperlukan, cara membuat (langkah-langkah) disertai gambar, cara bermain dan aspek perkembangan yang akan terstimulasi.

3. Pengembangan Produk

Setelah tahap perencanaan dilaksanakan, tahap selanjutnya yaitu penyusunan buku sesuai rancangan sebagai berikut ini.

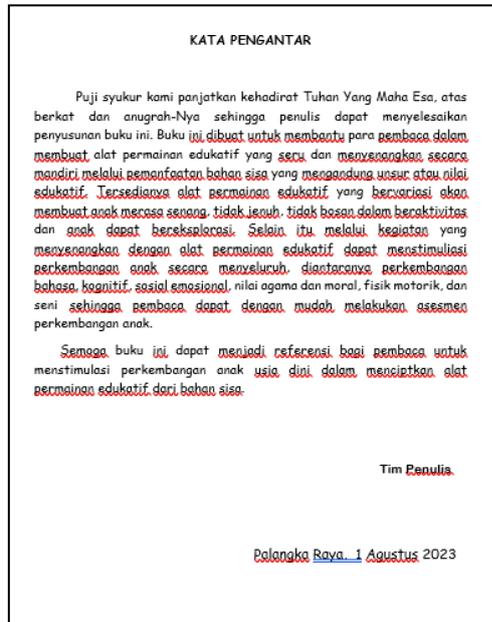
a. Sampul/ Cover Buku



Gambar 2 Tampilan sampul depan dan sampul belakang

Sampul buku terdiri dari sampul bagian depan dan sampul bagian belakang. Sampul bagian buku terdiri atas judul buku, nama penulis. Sampul bagian belakang berisi sinopsis buku. Gambar yang dipilih pada sampul disesuaikan dengan Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa yang dikemas dengan gambar yang menarik. Tata letak halaman sampul disusun sedemikian rupa agar menarik perhatian pembaca dalam menggunakan buku ini.

b. Kata Pengantar



Gambar 3 Kata Pengantar

Kata pengantar berisi ucapan-ucapan syukur dari penulis atas terselesainya penulisan dan penyusunan buku, tujuan dan manfaat dari buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini.

c. Pendahuluan

PENDAHULUAN	Persediaan																																				
<p>Alat Permainan Edukatif merupakan alat main yang dirancang untuk anak dengan tujuan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak selama proses pembelajaran, baik dilaksanakan di rumah maupun di sekolah. Alat Permainan Edukatif dirancang untuk mengaktifkan panca indra secara bersamaan, sehingga seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.</p> <p>Alat permainan edukatif adalah media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk belajar dengan senang karena media yang digunakan dapat menarik minat anak dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak.</p> <p>Menurut MierEdu (2020) dan Sander (2019), manfaat APE terhadap stimulasi perkembangan anak antara lain: 1) Meningkatkan kecerdasan anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai alat permainan yang menarik; 2) Membantu mengembangkan Indra/sensor dan keterampilan motorik anak; 3) Meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak; 4) Menstimulasi kreativitas anak. Anak dapat melakukan eksplorasi dan menggunakan imajinasi mereka ketika bermain dengan APE; 5) Meningkatkan daya konsentrasi anak. APE dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Saat anak merasa senang, anak akan cenderung lebih aktif dalam melakukan kegiatan tersebut dan biasanya konsentrasi anak akan terlihat dengan baik; 6) Menstimulasi aspek perkembangan sosial emosi anak. APE ini dapat melibatkan anak-anak untuk secara fisik dan bermain bersama teman yang lain. APE juga dapat menjadi media yang dapat mengurangi stres pada anak.</p> <p>Tips Menggunakan Buku ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Baca buku ini dari awal sampai akhir dan buat daftar kegiatan yang Anda ingin anak lakukan sendiri atau anak lakukan bersama. 2. Buat rencana mingguan dari daftar kegiatan Anda. Jadilah realistis – Anda takkan dapat melakukan sesuatu setiap hari. Pilih satu atau dua aktivitas saja untuk satu minggu. Kemudian pilih satu atau dua kegiatan alternatif untuk cadangan bila cuaca tiba-tiba buruk atau jika aktivitas yang telah Anda rencanakan tidak dapat dilaksanakan. 3. Jika aktivitas yang Anda pilih memerlukan perlengkapan khusus, buat daftar barang yang diperlukan dan siapkan. 4. Rencanakan kegiatan khusus untuk pengasuh anak (jika punya) dan siapkan semua perlengkapan yang diperlukan agar mudah dibawa/lakukan. Ini akan membantu pengasuh anak mengerti apa yang harus dilakukan untuk beraktivitas selama satu hari karena menonton TV sepanjang waktu bukanlah pilihan yang bisa diambil. 5. Orang tua sebaiknya dapat meluangkan waktu untuk dapat kebersamaan anak bermain. 	<p>Alat permainan edukatif dari bahan sisa dalam buku ini memerlukan beberapa persediaan dasar. Anda dapat dengan mudah menemukan benda-benda disekitar rumah, namun beberapa perlu dibeli. Simpan persediaan Anda di lemari dapur, rak garasi, kotak di lantai bawah tanah atau di ruang bermain anak.</p> <table border="0"> <tr> <td>Gelas plastik</td> <td>Cutter</td> <td>Perekat</td> </tr> <tr> <td>Botol plastik (600ml)</td> <td>Cat warna acrylic</td> <td>Kotak sepatu</td> </tr> <tr> <td>Tutup botol plastik</td> <td>Krayon</td> <td>Kertas warna /Origami</td> </tr> <tr> <td>Balon</td> <td>Pensil warna</td> <td>Kertas minyak</td> </tr> <tr> <td>Kardus (Kecil,Sedang,Besar)</td> <td>Tali rafia</td> <td>Penggaris</td> </tr> <tr> <td>Balon</td> <td>Kaleng bekas</td> <td>Sumpit</td> </tr> <tr> <td>Kertas</td> <td>Tusuk sate, Lidi</td> <td>Flanel/ Kain perca</td> </tr> <tr> <td>Karton</td> <td>Stik es</td> <td>Alat tulis (Spidol, Pensil</td> </tr> <tr> <td>Karet gelang</td> <td>Gunting</td> <td>Potongan-potongan kertas</td> </tr> <tr> <td>Sedotan</td> <td>Lem</td> <td>Pasir</td> </tr> <tr> <td>Selotip(transparan, lakban, berwarna)</td> <td>Kardus telor</td> <td>Kuas</td> </tr> <tr> <td>Double tape</td> <td>Gambar(hewan, telapak kaki, buah, keluarga)</td> <td>Kantong Plastik</td> </tr> </table>	Gelas plastik	Cutter	Perekat	Botol plastik (600ml)	Cat warna acrylic	Kotak sepatu	Tutup botol plastik	Krayon	Kertas warna /Origami	Balon	Pensil warna	Kertas minyak	Kardus (Kecil,Sedang,Besar)	Tali rafia	Penggaris	Balon	Kaleng bekas	Sumpit	Kertas	Tusuk sate, Lidi	Flanel/ Kain perca	Karton	Stik es	Alat tulis (Spidol, Pensil	Karet gelang	Gunting	Potongan-potongan kertas	Sedotan	Lem	Pasir	Selotip(transparan, lakban, berwarna)	Kardus telor	Kuas	Double tape	Gambar(hewan, telapak kaki, buah, keluarga)	Kantong Plastik
Gelas plastik	Cutter	Perekat																																			
Botol plastik (600ml)	Cat warna acrylic	Kotak sepatu																																			
Tutup botol plastik	Krayon	Kertas warna /Origami																																			
Balon	Pensil warna	Kertas minyak																																			
Kardus (Kecil,Sedang,Besar)	Tali rafia	Penggaris																																			
Balon	Kaleng bekas	Sumpit																																			
Kertas	Tusuk sate, Lidi	Flanel/ Kain perca																																			
Karton	Stik es	Alat tulis (Spidol, Pensil																																			
Karet gelang	Gunting	Potongan-potongan kertas																																			
Sedotan	Lem	Pasir																																			
Selotip(transparan, lakban, berwarna)	Kardus telor	Kuas																																			
Double tape	Gambar(hewan, telapak kaki, buah, keluarga)	Kantong Plastik																																			

Gambar 4 Pendahuluan

Pendahuluan berisi penjelasan singkat mengenai alat permainan edukatif dari bahan sisa, manfaat, tips menggunakan buku, dan persediaan.

d. Alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk anak usia 0-6 tahun

Setiap jenis Alat Permainan Edukatif berisi informasi jenis APE, alat dan bahan, cara membuat, cara bermain, dan aspek perkembangan.

HANGING TOYS

Hanging toys adalah sebuah permainan untuk anak yang berguna untuk melatih indra penglihatan & fokus pada anak. Cara bermainnya tergolong mudah yaitu hanya dengan menggantungkan mainan tersebut di atas anak yang sedang dalam posisi terbaring lalu biarpan mainan itu berputar.

Alat dan Bahan :

1. Tutup kaleng bekas
2. kertas warna-warni
3. Kardus bekas
5. Lem
6. Tali
7. Gunting



Cara Membuat :

1. Siapkan tutup kaleng bekas kemudian berikan lubang pada setiap sisi kaleng dan pada bagian tengah tutup kaleng
2. potong kertas warna menjadi pola lingkaran dan bintang
3. Potong kardus menjadi 8 bagian dengan pola bintang lalu tempelkan kertas pola bintang yang berwarna di atas kardus
4. Buat lubang pada bagian tengah agar bisa di pasang tali
5. Masukkan tali kedalam tutup kaleng yang sudah di berikan lubang
6. Bagian bawah tutup kaleng berikan lidi agar tali bisa berputar.








Cara Bermain:

1. Posisikan terlebih dahulu anak dalam posisi terbaring dan tidak sedang tidur.
2. Selanjutnya gantungkan mainan tersebut tepat di atas anak & posisikan di tempat yang mudah terlihat oleh anak.
3. Biarkan anak mengamati benda yang tergantung di atasnya sembari berputar, bisa sambil bernyanyi.

Aspek Perkembangan:

1. KOGNITIF
 - Belajar Pemecahan Masalah dan : - Memperhatikan benda yang ada di hadapannya
 - Mendengarkan suara-suara di sekitarnya
2. SOSIAL-EMOSIONAL
 - Kesadaran diri : - Merespon dengan gerakan tangan dan kaki
3. MOTORIK HALUS
 - Memegang benda dengan lima jari
 - Memainkan benda dengan tangan
 - Meraih benda di depannya
4. MOTORIK KASAR
 - Menoleh ke kanan dan ke kiri
 - Tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang
 - Merangkak ke segala arah
5. BAHASA
 - Memahami Bahasa : - Memperhatikan/ mendengarkan ucapan orang
 - Mengungkapkan : - Meraba/berceletah(babbling), seperti ba ba bahasa
 - Tertawa kepada orang yang mengajak berkomunikasi
6. SENI
 - Mampu membedakan bunyi dan suara : - Mendengarkan berbagai jenis musik atau bunyi-bunyian dengan irama yang teratur

5. Gambar Alat Permainan Edukatif

4. Hasil Validasi Ahli

Uji validasi ini dilakukan untuk memvalidasi rancangan buku yang telah disusun sebelumnya untuk memperoleh penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dengan memberikan draft buku dan angket validasi. Validasi ini dilakukan dengan cara meminta penilaian dan masukan dari 1 ahli desain buku, 1 ahli materi dan 1 ahli bahasa. Kriteria dalam penentuan subyek ahli, yaitu: 1) berpengalaman dibidang teknologi pendidikan untuk ahli desain buku, dan berpengalaman dibidang bahasa untuk dan ahli materi berpengalaman dibidang media pembelajaran untuk anak usia dini; (2) berpendidikan minimal S2. Adapun hasil validasi ahli sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Desain Buku

Hasil data validasi desain buku dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Desain Buku

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
Aspek Ukuran Buku	8	10	80%	Layak
Aspek Desain Cover	26	30	86%	Sangat Layak
Aspek Desain Isi Buku	50	60	83%	Sangat Layak
Jumlah Total	84			
Skor Maksimal	100			
Presentase	84%			
Kriteria	Sangat Layak			

Hasil hitung pada aspek ukuran buku adalah 80%. Presentase tersebut berada pada kualifikasi layak, pada aspek desain cover adalah 86% presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat layak, pada aspek desain isi buku adalah 83% presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat layak, hasil hitung presentase kelayakan produk adalah 84%. Presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat layak dan perlu direvisi untuk penyempurnaan produk.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil data validasi materi dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
Aspek Kelayakan Isi	54	70	77%	Layak
Jumlah Total	54			
Skor Maksimal	70			
Presentase	77%			
Kriteria	Layak			

Hasil hitung presentase kelayakan isi produk adalah 77%. Presentase tersebut berada pada kualifikasi layak dan perlu direvisi.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kriteria
Aspek Lugas	15	15	100%	Sangat Layak
Aspek Komunikatif	10	10	100%	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa Indonesia	10	10	100%	Sangat Layak
Aspek Penggunaan Istilah dan Simbol	10	10	100%	Sangat Layak
Jumlah Total	45			
Skor Maksimal	45			
Presentase	100%			
Kriteria	Sangat Layak			

Hasil hitung pada aspek lugas adalah 100 % berada pada kualifikasi sangat layak, pada aspek komunikatif adalah 100 % presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat layak, pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia adalah 100 % presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat layak, pada aspek penggunaan istilah dan simbol adalah 100 % presentase tersebut berada pada kualifikasi sangat layak, hasil hitung presentase kelayakan produk adalah 100%. Presentase tersebut berada pada kulifikaasi sangat layak dan tidak perlu direvisi.

5. Revisi Hasil Validasi Ahli

Hasil penyempurnaan produk berdasarkan saran dari ahli desain, dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 5 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Desain

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p style="text-align: center;">Ukuran gambar tidak sama</p> 	<p style="text-align: center;">Ukuran Gambar sudah sama</p> 

6. Hasil Uji Coba Produk Awal

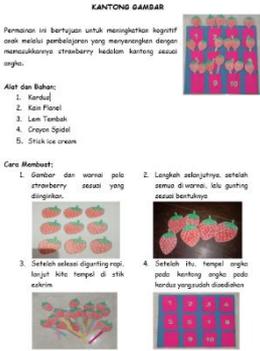
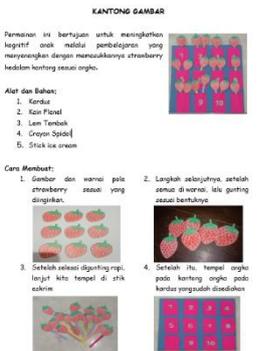
Buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulus perkembangan anak usia dini yang telah direvisi berdasarkan masukan ketiga ahli selanjutnya diuji coba pada 10 guru PAUD untuk mengetahui kelayakan buku yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil rata-rata persentase skor perolehan angket respon guru terhadap buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini yang dikembangkan adalah 80,58%. Berdasarkan kriteria persentase kelayakan produk berada pada kualifikasi layak dan masih diperlukan melakukan revisi penyempurnaan produk.

7. Revisi Hasil Uji Coba Produk Awal

Berdasarkan masukan yang diperoleh dari uji coba produk awal yaitu peletakkan gambar yang terlalu tinggi sehingga kurang “enak” dilihat (estetika), gambar pada jenis APE dadu putar terlihat berbayang, jenis huruf pada judul buku terkesan kurang formal. Tindak lanjut dari masukan guru disajikan pada tabel 7 berikut ini :

Tabel 7 Revisi Uji Coba Produk Awal

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p data-bbox="405 1133 775 1167">Peletakan gambar terlalu tinggi</p> <div data-bbox="459 1223 719 1574"> <p data-bbox="549 1227 628 1238">KANTONG GAMBAR</p> <p data-bbox="459 1249 719 1294">Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kegrafis anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan strawberry ke dalam kantong sesuai angka.</p> <p data-bbox="459 1305 517 1317">Alat dan Bahan:</p> <ol data-bbox="472 1317 536 1373" style="list-style-type: none"> 1. Kardus 2. Kain Flanel 3. Lem Tembak 4. Crayon Spindel 5. Stick ice cream <p data-bbox="459 1384 517 1395">Cara Membuat:</p> <ol data-bbox="472 1395 708 1518" style="list-style-type: none"> 1. Gambar dan warna pola strawberry sesuai yang diinginkan. 2. Langkah selanjutnya, setelah semua diwarnai, lalu gunting sesuai bentuknya. 3. Setelah selesai digunting rapi, lanjut kita tempel di stick es krim. 4. Setelah itu, tempel angka pada kantong angka pada kardus yang sudah disediakan.  </div>	<p data-bbox="936 1133 1307 1167">Peletakan gambar sudah benar</p> <div data-bbox="991 1223 1251 1574"> <p data-bbox="1080 1227 1160 1238">KANTONG GAMBAR</p> <p data-bbox="991 1249 1251 1294">Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kegrafis anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan strawberry ke dalam kantong sesuai angka.</p> <p data-bbox="991 1305 1048 1317">Alat dan Bahan:</p> <ol data-bbox="1003 1317 1067 1373" style="list-style-type: none"> 1. Kardus 2. Kain Flanel 3. Lem Tembak 4. Crayon Spindel 5. Stick ice cream <p data-bbox="991 1384 1048 1395">Cara Membuat:</p> <ol data-bbox="1003 1395 1240 1518" style="list-style-type: none"> 1. Gambar dan warna pola strawberry sesuai yang diinginkan. 2. Langkah selanjutnya, setelah semua diwarnai, lalu gunting sesuai bentuknya. 3. Setelah selesai digunting rapi, lanjut kita tempel di stick es krim. 4. Setelah itu, tempel angka pada kantong angka pada kardus yang sudah disediakan.  </div>

Gambar APE terlihat berbayang

DADU PUTAR

Alat Permainan Edukatif ini dibuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini khususnya kemampuan membaca permulaan (membaca gambar dan menyesuaikan dengan simbol huruf).

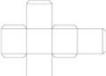
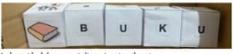


Alat dan Bahan :

1. Gunting
2. Lem
3. Penggaris
4. Pensil/pena
5. Kertas Hvs
6. Tusuk sate
7. Benang
8. Kardus
9. Gambar makhluk hidup (Tumbuhan, hewan dan manusia)

Cara Membuat :

1. Buat pola kerangka dadu dengan ukuran 5 X 5 Cm
2. Lalu gunting kertas yang di pola menjadi kerangka dadu
3. Lipat kerangka menjadi dadu lalu lem secara merata
4. Buat balok sebanyak 5 buah, setelah itu tempel gambar dan kata-kata di setiap balok

5. Lubangi balok sesuai diameter tusuk sate
6. Setelah selesai di lasutkan untuk menangkai pada kardus, potong kardus dengan ukuran 12 cm untuk sisi kiri, kanan serta bagian bawah dan untuk bagian belakang potong kardus dengan ukuran 23 cm

Gambar APE sudah benar

DADU PUTAR

Alat Permainan Edukatif ini dibuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini khususnya kemampuan membaca permulaan (membaca gambar dan menyesuaikan dengan simbol huruf).

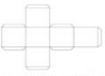
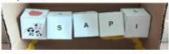


Alat dan Bahan :

1. Gunting
2. Lem
3. Penggaris
4. Pensil/pena
5. Kertas Hvs
6. Tusuk sate
7. Benang
8. Kardus
9. Gambar makhluk hidup (Tumbuhan, hewan dan manusia)

Cara Membuat :

1. Buat pola kerangka dadu dengan ukuran 5 X 5 Cm
2. Lalu gunting kertas yang di pola menjadi kerangka dadu
3. Lipat kerangka menjadi dadu lalu lem secara merata
4. Buat balok sebanyak 5 buah, setelah itu tempel gambar dan kata-kata di setiap balok

5. Lubangi balok sesuai diameter tusuk sate
6. Setelah selesai di lasutkan untuk menangkai pada kardus, potong kardus dengan ukuran 12 cm untuk sisi kiri, kanan serta bagian bawah dan untuk bagian belakang potong kardus dengan ukuran 23 cm

Jenis Huruf pada judul buku tidak formal



Jenis Huruf pada judul buku sudah formal



8. Hasil Uji Coba Lapangan

Setelah dikukan revisi dari uji coba produk awal, buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini diuji cobakan kembali pada uji coba lapangan yaitu kepada 30 guru PAUD dari lembaga yang berbeda.

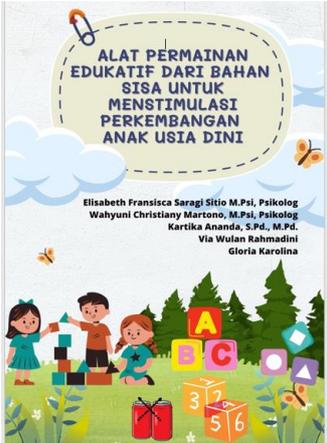
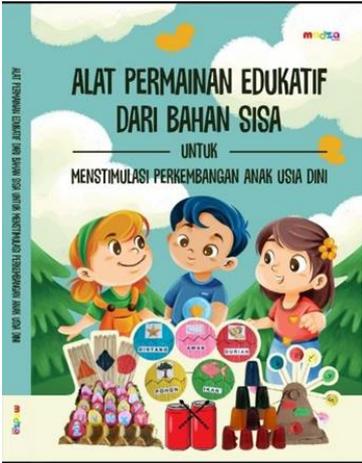
Hasil rata-rata persentase skor perolehan angket respon guru terhadap buku alat permainan edukatif dari bahan sisa untuk menstimulasi

perkembangan anak usia dini yang dikembangkan pada uji coba lapangan adalah 84,39%. Berdasarkan kriteria persentase kelayakan produk berada pada kualifikasi sangat layak.

9. Penyempurnaan Produk Akhir

Penyempurnaan produk akhir berdasarkan masukan yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan berdasarkan respon guru disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8 Penyempurnaan Produk Akhir

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Penulisan (ada spasi dengan jarak yang jauh dan ada juga antar kalimat yang tanpa spasi)</p> <p style="text-align: center;">MONYET YANG LAPAR</p>  <p>Permainan "Monyet yang Lapar" adalah permainan yang dirancang untuk mengajak anak bermain peran sebagai penjaga kebun binatang dan memberi makan monyet yang lapar. Dalam permainan ini anak diajak mengenal tentang monyet. Kenalkan pada anak ciri-ciri monyet. Penjelasan di sampaikan kepada anak dengan bahasa anak dan sederhana.</p>	<p>Penulisan spasi sudah benar</p> <p style="text-align: center;">MONYET YANG LAPAR</p>  <p>Permainan "Monyet yang Lapar" adalah permainan yang dirancang untuk mengajak anak bermain peran sebagai penjaga kebun binatang dan memberi makan monyet yang lapar. Dalam permainan ini anak diajak mengenal tentang monyet. Kenalkan pada anak ciri-ciri monyet. Penjelasan di sampaikan kepada anak dengan bahasa anak dan sederhana.</p>
<p>Ilustrasi gambar pada cover tidak terlalu sesuai dengan gambar alat-alat permainan edukatif yang ada di buku</p> 	<p>Cover gambar sudah sesuai dengan alat permainan edukatif yang ada di buku</p> 

10. Diseminasi

Produk akhir yang telah disempurnakan selanjutnya disebarluaskan dengan cara disosialisasikan kepada guru-guru PAUD, buku cetak dapat dicari pada media online <https://penerbitmadza.com/product/alat-permainan-edukatif-dari-bahan-sisa-untuk-menstimulasi-perkembangan-anak-usia-dini/>, dan buku ber ISBN.



Gambar 6. Sosialisasi Buku

Pembahasan

Kelayakan buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini, dinilai berdasarkan hasil skor angket validasi satu orang ahli materi, satu orang ahli desain dan 1 orang ahli bahasa. Uji validasi ahli materi diperoleh persentase skor 77%, ahli desain diperoleh persentase 84% dan ahli bahasa diperoleh persentase 100%. Berikut hasil rata-rata uji kelayakan ahli:

Tabel 9 Rata-Rata Persentase Skor Angket Validasi Ahli

No	Kategori Ahli	Persentase Hasil Skor	Kategori Penilaian
1	Ahli Materi	77%	Layak
2	Ahli Desain	84%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Rata-Rata		87%	Sangat Layak

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor penilaian yang diberikan para ahli setelah dirata-rata memperoleh skor sebesar 87%, maka buku Alat

Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini menurut para ahli yang telah memvalidasi masuk pada kategori sangat layak untuk digunakan.

Buku sebaiknya juga harus memiliki nilai kelayakan bagi pengguna, sehingga dapat menjadi rujukan bagi membaca, buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini yang dikembangkan ini dinyatakan sangat layak oleh pengguna dalam hal ini guru PAUD dengan persentase 84,39% yaitu pada kategori sangat layak yaitu buku mudah dibaca, isi buku mudah dipahami, menarik, dan tahapan-tahapan yang jelas yang tercantum dalam buku. Hal tersebut sesuai dengan prinsip buku berkualitas dengan kriteria menarik dibaca, memberi memotivasi untuk dibaca, mudah dibaca, dan dapat menstimulasi aktivitas pembaca untuk mempergunakan (Petty & Jensen dalam Irawan, 2020).

Produk akhir tim peneliti menyusun buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini terdiri dari 142 halaman, terdiri dari informasi jenis APE, alat dan bahan yang diperlukan, langkah-langkah cara membuat, cara bermain yang dilengkapi dengan gambar berbagai macam jenis APE dan dikelompokkan berdasarkan rentang usia perkembangan anak usia dini diantaranya usia 0-2 tahun, 2-4 tahun dan 4-6 tahun, Adapun alat permainan edukatif yang dilampirkan berjumlah 36 jenis APE untuk pengembangan kognitif, sosial emosional, motorik halus, motorik kasar, bahasa, seni, agama dan moral dengan masing-masing indikator spesifik disetiap aspek perkembangan, selain itu buku ini sudah berhasil di cetak, ber ISBN dapat dilihat pada <https://penerbitmadza.com/product/alat-permainan-edukatif-dari-bahan-sisa-untuk-menstimulasi-perkembangan-anak-usia-dini/>.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini dikembangkan berdasarkan studi

pendahuluan kebutuhan guru-guru PAUD terkait ketersediaan alat permainan edukatif di kelas untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik melalui pemanfaatan bahan sisa dan studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji sebagai bahan untuk perencanaan buku. Pengembangan buku ini dilakukan melalui sepuluh langkah pengembangan, yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji validasi, revisi hasil validasi, uji coba produk awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, penyempurnaan produk akhir dan diseminasi.

2. Kelayakan buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini dinilai oleh tiga orang ahli, satu orang ahli materi, satu orang ahli desain dan 1 orang ahli bahasa diperoleh hasil rata-rata uji kelayakan yaitu 87% ada pada kategori sangat layak. Kelayakan buku juga dinilai oleh pengguna dalam hal ini guru PAUD sejumlah 30 orang dan diperoleh persentase 84,39% yaitu kategori sangat layak. Dengan demikian buku Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Sisa Untuk Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini dapat dijadikan sebagai buku rujukan bagi guru, orang tua, mahasiswa dan yang berkepentingan dalam membuat alat permainan edukatif secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhi Soesilo, Ashiong Parhehan Munthe. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1979) . *Education Research An Introduction* (third ed). New York: Longman Inc.
- Dra. Yasbiati, M.Pd, Gilar Gandana, M.Pd. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.
- Evania Yafie, Usep Kustiawan, Wuri Astuti, Yudha Alfian Haqqi, Donna Boedi, Baiq Shofa Ilhami. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Bahan Bekas. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* Vol 3, No. 2
- Hasanah, U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman*

- Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Hasbi, M. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hayati, Zikra. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukaif (APE) dari Botol Plastik dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 56-79.
- Imam Hanafi. (2018). Perkembangan Manusia Dalam Tinjauan Psikologi Dan Alquran. *Jurnal Pendidikan Islam Volume 1 No.01*
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Vol. 2 No.01*
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/service/download.php?kategori=rujukan&id=33>
- Muhammad Fauzi, Lidia Oktamarina, Izza Fitri, Syanurdin. (2023). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 7 Issue 1*
- Mareta Wahyuni, Euis Kurniati, Azizah Muis, Mirawati, Eriva Syamsiatin, Raudatul Islamiyah, Risty Justicia. (2021). Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Laman: <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>
- Niken Amanda, Fine Reffiane, Prasena Arisyanto. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vol.3(2) pp. 97-104.*
- Nurlaili. (2020). Pengembangan Buku Pedoman Penyusunan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah, Vol. 10 No. 2*
- Rina Nurasyiah, Cucu Atikah. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 17, No 1*
- Rien Safrina, Yetti Supriyati, Jeni Roes Widayati. (2021). Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5 Issue 1*
- Suhirno, Muhari, Suhanadji. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Metode Brainstorming Untuk Meningkatkan Berpikir

- Kritis Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* Vol 4, No 1
- Sitti Rahmawati Talango. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol.01, No. 01
- Saripah. (2021). Peran Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Yang Kreatif Dari Bahan Alam Dan Bahan Sisa Di Pendidikan Anak Usia Dini Az-Zahra Teluk Jira. Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin Tembilahan-Riau, Indonesia.
- <https://repository.stai-tbh.ac.id/handle/123456789/170>
- Sumarni, Sri (2019) Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). Project Report. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Yogyakarta.
- <http://digilib.uin-suka.ac.id/39153/>
- Tesya Cahyani Kusuma, Yessi Rifmasari, Roza Dahlia. (2022). Pelatihan Guru Dalam Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk anak Usia Dini Pada Kelompok Pkg Cempaka Kec. Nanggalo. *Jurnal Pengabdian Kepada masyarakat* Volume 3 no 2