

No. Reg: 221140000056701

LAPORAN PENELITIAN



PENGEMBANGAN APE BALOK MULTIFUNGSI UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Ketua Peneliti:

Putri Rahmi, M.Pd
NIDN: 2006039002
NIPN: 2010112744281

Anggota:

Martiasari, S.Pd

Kategori Penelitian	Penelitian Pembinaan/ Peningkatan Kapasitas
Bidang Ilmu Kajian	Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Sumber Dana	DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2022

**PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
OKTOBER 2022**

No. Registrasi : 221140000056701

LAPORAN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN APE BALOK MULTIFUNGSI UNTUK
MENSTIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Ketua Peneliti

Putri Rahmi, M.Pd

NIDN: 2006039002

NIPN: 2010112744281

Anggota:

1. Martiasari, S.Pd

Klaster	Penelitian Pembinaan/ Peningkatan Kapasitas (PPK)
Bidang Ilmu Kajian	Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Sumber Dana	DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2022

**PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
OKTOBER 2022**

**LEMBARAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN
PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
TAHUN 2022**

1. a. Judul : **Pengembangan APE Balok Multifungsi Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun**
- b. Klaster : Penelitian Pembinaan/Pengembangan Kapasitas (PPK)
- c. No. Registrasi : 221140000056701
- d. Bidang Ilmu yang diteliti : Terapan

2. Peneliti/Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Putri Rahmi, M.Pd
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP^(Kosongkan bagi Non PNS) : -
 - d. NIDN : 2006039002
 - e. NIPN (ID Peneliti) : 2010112744281
 - f. Pangkat/Gol. :
 - g. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - h. Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

 - i. Anggota Peneliti 1
 - Nama Lengkap : Martiasari, S.Pd
 - Jenis Kelamin : Perempuan
 - Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

3. Lokasi Kegiatan :
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 6 (Enam) Bulan
5. Tahun Pelaksanaan : 2022
6. Jumlah Anggaran Biaya : Rp. 15.000.000
7. Sumber Dana : DIPA UIN Ar-Raniry B. Aceh Tahun 2022
8. *Output dan Outcome* : a. Laporan Penelitian; b. Publikasi Ilmiah; c. HKI

Mengetahui,
Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan
LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Dr. Anton Widyanto, M. Ag.
NIP. 197610092002121002

Banda Aceh, 27 Oktober 2022
Pelaksana,


Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002

Menyetujui:
Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag.
NIP. 197109082001121001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah Ini:

Nama : **Putri Rahmi, M.Pd**
NIDN : 2006039002
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tgl. Lahir : 06 Maret 1990
Alamat : Meunasah Tutong, Ingin Jaya, Aceh Besar
Fakultas/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian yang berjudul: **"Pengembangan APE Balok Multifungsi Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun"** adalah benar-benar karya asli saya yang dihasilkan melalui kegiatan yang memenuhi kaidah dan metode ilmiah secara sistematis sesuai otonomi keilmuan dan budaya akademik serta diperoleh dari pelaksanaan penelitian pada klaster Penelitian Pembinaan/peningkatan Kapasitas yang dibiayai sepenuhnya dari DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2022. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Oktober 2022
Saya yang membuat pernyataan,
Ketua Peneliti,



Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002

PENGEMBANGAN APE BALOK MULTIFUNGSI UNTUK MENSTIMULASI MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN

Ketua Peneliti:

Putri Rahmi, M.Pd

Anggota Peneliti:

Martiasari, S.Pd

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di PAUD Istiqamatuddin Nurul Muarif, sudah menggunakan beberapa APE dalam pembelajaran. Namun, APE yang digunakan belum memadai untuk melatih perkembangan motorik halus serta tidak bervariasi untuk menarik minat anak. Tujuan penelitian untuk mengembangkan dan melihat kelayakan APE Balok Multifungsi dalam mengembangkan motoric halus anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi ahli materi dan media serta lembar observasi anak. Berdasarkan penilaian keempat validator, untuk validasi ahli materi mendapat skor dari V_1 dan V_2 ialah 69 dan 67, dengan jumlah skor maksimal 80, memperoleh hasil persentase 80% dan 86% berada pada kategori sangat layak. Sedangkan validasi APE mendapat skor V_1 dan V_2 ialah 69 dan 67, jumlah frekuensi 16, memperoleh hasil persentase 86,25% dan 83,75% berada pada kategori sangat layak. Sedangkan hasil observasi kemampuan motorik halus anak mendapatkan skor 308, dengan jumlah butir pertanyaan sebanyak 5 yang dikalikan dengan 15 anak, maka skor total ideal yang didapat 375 sehingga memperoleh hasil persentase 82,13% yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa APE Balok multifungsi dapat mengembangkan motoric halus anak usia 4-5 tahun dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Balok Multifungsi, Motirik Halus dan Anak*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT dan salawat beriring salam penulis persembahkan kepangkuan alam Nabi Muhammad SAW, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis telah dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul **“Pengembangan APE Balok Multifungsi Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun”**.

Dalam proses penelitian dan penulisan laporan ini tentu banyak pihak yang ikut memberikan motivasi, bimbingan dan arahan. Oleh karena itu penulis tidak lupa menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Ketua LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
3. Sekretaris LP2M UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
4. Kepala Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
5. Para Validator ahli materi dan media
6. Kepala sekolah, guru dan Staf PAUD Istiqamatuddin;

Akhirnya hanya Allah SWT yang dapat membalas amalan mereka, semoga menjadikannya sebagai amal yang baik. Harapan penulis, semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan menjadi salah satu amalan penulis yang diperhitungkan sebagai ilmu yang bermanfaat di dunia dan akhirat. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*

Banda Aceh, 2 Oktober 2020

Ketua Peneliti,



Putri Rahmi, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Alat Permainan Edukatif.....	5
B. Motorik Halus.....	10
C. Penelitian Relevan.....	11
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	15
B. Instrumen Penelitian.....	16
C. Teknik Analisis data.....	16
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	20
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	51
B. Saran-saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA PENELITI	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	11
Tabel 3.1 Skala pengukuran Kelayakan APE	17
Tabel 3.2 Konversi Skala Likert	18
Tabel 3.3 Persentase Kelayakan.....	18
Tabel 4.1 Alat dan Bahan dalam Pembuatan APE Balok Multifungsi.....	22
Tabel 4.2 Langkah Perancangan Awal APE Balok Multifungsi	23
Tabel 4.3 APE Balok Multifungsi Sebelum Validasi	25
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	27
Tabel 4.5 Hasil validasi Ahli Media	33
Tabel 4.6 Komentar dan Saran dari Ahli Materi Validator Pertama.....	35
Tabel 4.7 Komentar dan Saran dari Ahli Materi Validator Kedua.....	36
Tabel 4.8 Revisi Produk.....	48
Tabel 4.9 APE Balok Multifungsi Sebelum dan Sesudah Revisi Produk....	41
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Menggunakan APE Balok Multifungsi	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan motorik halus anak membutuhkan stimulasi agar berkembang optimal seperti bantuan fisik dan kematangan mental anak, sehingga menjadikan anak lebih percaya diri dalam melakukan berbagai hal, misalnya seperti menggambar. Motorik halus anak mulai berkembang pada usia 3 tahun. Perkembangan motorik halus anak dilakukan dengan melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti menggunakan jari tangan dan gerakan pergelangan tangan. Gerak motorik halus merupakan gerakan yang mengandalkan bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan otot-otot kecil, misalnya kemampuan menggunakan jari-jari tangan dan pergelangan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi tangan dan mata (harahap, 2019:3)

APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk melatih pertumbuhan dan perkembangan anak yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan (Hasanah, 2019:23). Alat permainan edukatif hendaknya memiliki beberapa ciri seperti : multifungsi dalam artinya dapat digunakan berdasarkan tujuan, manfaat dan juga memiliki berbagai bentuk, mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dan aman digunakan anak pra sekolah.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan informasi. Memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. (Sudono,2011:22). Bermain membentuk pengalaman bermakna, menyenangkan, menantang (Catherine,2017:372). Berdasarkan hasil observasi awal penulis di PAUD Istiqamatuddin Nurul Muarif mengenai penggunaan APE saat pembelajaran, menunjukkan PAUD tersebut sudah menggunakan beberapa APE dalam pembelajaran. Namun, APE yang digunakan belum memadai untuk melatih perkembangan motorik halus serta tidak bervariasi untuk menarik minat anak. Pada proses pembelajaran guru menggunakan lego pada kegiatan bermain dan menulis sehingga anak tidak bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal ini berimbas pada

terhambatnya perkembangan motorik halus anak, mereka tidak dapat menggunakan alat tulis dengan benar serta terlihat kaku dalam menggerakkan jari-jemarnya. Berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014 anak usia 4-5 tahun mampu memnuat gari horizontal, vertical serta mampu mengkoordinasi gerakan mata dan tangan.

Faktanya, AUD senang mengeksplorasi dirinya melalui gerakan dalam berbagai kegiatan (Mukhtar,2018:126). APE yang digunakan seharusnya menstimulasi seluruh perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia, dengan mempertimbangkan ciri khas karakter setiap individu. Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk berekspresimen.

Penggunaan kegiatan dengan memanfaatkan benda disekeling seperti mengancing dan memasang tali, sehingga pada umur 4-5 tahun anak mampu memegang alat tulis, menggunakan motorik halusnya dalam kehidupan sehari-hari. Padahal kegiatan mengancing pakaian dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik halus anak (Yudha,2012:13). Oleh karena itu, dibutuhkan APE yang bervariasi sehingga menarik minat anak dan motorik halus berkembang secara optimal. Salah satu upaya yang dilakukan penulis adalah mengembangkan APE bervariasi. Dengan adanya media yang bervariasi maka dapat mengoptimalkan dan menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Penggunaan APE seharusnya dimanfaatkan secara optimal, karena APE mampu memberikan stimulus yang baik pada setiap aspek perkembangan anak (Hayati,2019:59). Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziddin, 2017:7) yaitu penerapan belajar melauai bermain balok dalam meningkatkan motori halus anak usia dini berdasarkan uji statistic yang dilakukan menunjukkan peningkata yang signifikan terhadap mootori halus anak dengan bermain balok. Namun yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada balok, balok yang digunakan pada penelitian ini berfungsi sebagai alas atau tempat menempelkan permainan serta berfungsi juga sebagai kotak penyimpanan. Sedangkan pada penelitian sebelumnya balok yang digunakan berukuran kecil 5,5 inci X 2 $\frac{3}{4}$ inci X $\frac{3}{8}$ yang mana perkembangan motorik halus dilatih dengan cara menyusun balok tersebut. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Nazriah,2019:7)

menunjukkan hasil yang dicapai pada penelitian ini kegiatan usap abur mampu meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak, hal ini dikarenakan anak mengontrol gerakan tangan dengan motorik halus pada kegiatan ini. Perbedaannya dengan penelitian ini menggunakan kegiatan bervariasi dalam meningkatkan motorik halus tidak hanya dengan kegiatan usap abur juga dengan berbagai kegiatan lain seperti, mengancing, usap abur, mengikat tali menganyam dan memasang puzzle. Kemampuan motorik anak dapat ditingkatkan menggunakan jari-jemari seperti mengambil benda dengan jari, memindahkan benda dari tangan yang satu ketangan yang lain (Endayanti,2017:113).

Penelitian ini mengembangkan APE balok multifungsi yang berbentuk balok, memiliki lima sisi yang bisa dimainkan oleh anak. Setiap sisinya memiliki permainan yang berbeda sehingga membuat anak bisa memilih permainan yang mereka senangnya. Permainan yang tersedia diantaranya pada sisi kanan yaitu mengancing, sisi kiri yaitu memasang tali, sisi depan yaitu *Puzzle*, sisi belakang yaitu Usap abur, dan sisi atas yaitu menganyam. Pada APE Balok Multifungsi juga menggunakan warna-warni untuk menarik minat anak, terbuat dari kayu yang aman dimainkan oleh anak dan setiap sisi permainan terdiri dari tiga tingkatan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Alat permainan edukatif berperan penting dalam perkembangan kemampuan anak meliputi perkembangan kognitif, perkembangan motorik (Ariska, 2016:7). Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka beberapa permasalahan yang akan diteliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan APE Balok Multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun ?
2. Bagaimana tingkat kavalidan pengembangan APE Balok Multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan APE Balok Multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun
2. Untuk menganalisis tingkat kavalidan pengembangan APE Balok Multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif Balok Multifungsi

1. Pengertian APE Balok Multifungsi

Alat permainan adalah suatu benda yang mampu menstimulasi kreativitas sehingga dengan bermain anak dapat memperoleh kesenangan. Alat permainan adalah segala benda yang memenuhi anak untuk berekspresi pada saat bermain sehingga dapat berimajinasi. Alat permainan edukatif adalah benda yang dimanfaatkan sebagai alat permainan yang menghibur serta dapat meningkatkan fungsi perkembangan anak dan mendidik anak. Dapat diartikan, Alat permainan edukatif juga suatu alat permainan yang merangsang wawasan dan pengetahuan bagi anak. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam setiap aktivitas anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga akan muncul rasa percaya diri dan mampu mengembangkan citra diri (Dian, 2017:7).

Pendidikan anak usia dini sebaiknya memiliki APE yang memadai dalam proses pembelajaran. Adanya Alat Permainan Edukatif membuat anak dapat menjelajah kehidupan yang nyata sesuai dengan tahap usia anak serta minat anak agar perkembangan dapat berjalan secara optimal. Kegiatan bermain dan bereksplorasi akan membawa anak pada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek moral dan nilai agama, bahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional (Wati, 2011:63). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah benda yang dibuat dengan tujuan untuk keberlangsungan proses belajar yang sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Alat permainan edukatif harus dirancang berdasarkan prinsip tahapan usia anak 4-5 tahun baik itu dari segi bentuk, ukuran, warna pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa mengkoordinasi gerakan tangan dan mata.

Alat permainan balok multifungsi dirancang agar anak bisa mengerjakan aktivitas dengan baik. Sebagai contoh kegiatan mengayam, aktivitas-aktivitas yang terdapat pada kegiatan menganyam akan melatih ketelitian, kecermatan, kesabaran anak dalam mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan-gerakan rumit (Febriana, 2018:75).

Gerakan rumit dalam kegiatan menganyam berupa kegiatan memasukkan atau menyimpul setiap tali nyamanan.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif dapat mendorong peserta didik dalam beraktifitas yang dapat menghasilkan pengetahuan bagi anak, kegiatan dengan menggunakan alat permainan edukatif akan membuat anak lebih senang atau menciptakan imajinasi sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang diinginkan tanpa disadarinya. Dengan adanya alat permainan edukatif anak secara tidak langsung lebih cepat merespon sehingga perkembangan yang ingin dikembangkan tercapai dengan maksimal.

Balok merupakan suatu bangun ruang yang di batasi oleh 6 sisi, dimana tiap persegi panjang saling berimpit antara satu sama lain dan persegi yang berhadapan adalah kongruen (Shunhaji, 18:2020). Balok memiliki 4 sisi berbentuk persegi panjang dan 2 sisi berbentuk persegi, contohnya dalam kehidupan sehari-hari yaitu lemari, bis dan kulkas.

Bermain balok merupakan suatu permainan yang memiliki sifat membangun bagi anak dalam berbagai aspek. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak ataupun sekelompok anak. Anak yang berusia balita biasanya belum dapat menyusun balok membentuk suatu bangunan sempurna mereka hanya menumpuk beberapa balok saja. Dalam memberikan permainan balok diberikan sesuai tahapan umur anak. Permainan diberikan sesuai dengan tahapan usia anak. Permainan balok menjadi salah satu permainan favorit. Saat dimainkan mainan balok berbagai imajinasi yang dihasilkan oleh anak, anak dapat menyelesaikan masalah secara ilmiah. APE balok yang peneliti kembangkan dalam penelitian ini yaitu balok multifungsi yang bisa digunakan untuk mengembangkan motorik anak usia 4-5 tahun. p

Balok Multifungsi ialah suatu alat permainan edukatif yang beragam aktivitas dengan tujuan untuk melatih semua perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga kemudian perkembangan yang didapat oleh anak lebih beragam. Selain itu, balok multifungsi disini juga dapat menambah pengalaman baru bagi anak serta dapat membuat anak lebih kreatif.

APE balok multifungsi adalah APE yang berbentuk balok dan memiliki lima sisi permainan. Setiap sisinya memiliki permainan yang berbeda. Sehingga anak dapat memilih pada sisi mana permainan yang anak senangi. Fungsi dari APE balok multifungsi untuk mengembangkan

motorik halus anak yang berdasarkan indikator motorik halus anak usia 4-5 tahun yakni mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan dalam gerakan (Widayati, 2018:114). APE balok multifungsi dapat dimainkan oleh beberapa anak dimana anak dapat memilih kegiatan permainan yang mereka senangi dan ketika sudah bosan dengan permainan yang satu, anak bisa mengganti dengan permainan lainnya. Selain itu setiap sisi disediakan permainan dengan tingkat yang berbeda-beda, dimulai dari mudah, sedang hingga sulit. Seperti *Puzzle* disediakan dengan jumlah kepingan yang beragam dimulai 8 keping, 10 keping hingga 12 keping. Permainan yang dimainkan harus adanya pengawasan dari guru sebagai fasilitator.

Permainan yang tersedia diantaranya pada sisi atas yaitu mennganyam, sisi kiri yaitu memasang tali, sisi depan yaitu *Puzzle*, sisi belakang yaitu usap abur, dan sisi kanan yaitu mengancing. Pada APE Balok Multifungsi juga menggunakan warna-warni untuk menarik minat anak ketika memainkannya, APE ini terbuat dari kayu yang dilapisi kain flanel sehingga aman dimainkan oleh anak.

2. Fungsi Alat Permainan Edukatif Balok Multifungsi

Alat permainan edukatif balok multifungsi yang dikembangkan berfungsi untuk mendorong terjadinya kegiatan mengajar sehingga secara optimal yang memperoleh manfaat bagi anak. (Wiyani, 2014: 154) menyatakan fungsi alat permainan edukatif antara lain:

a. Merancang lingkungan kelas yang menarik

Setiap anak sangat senang bermain, terutama dengan memakai permainan edukatif, akan tetapi agar kegiatan lebih produktif, melalui alat permainan edukatif anak dapat menikmati aktivitas belajar dengan bermain sehingga anak akan merasa menyenangkan. APE balok multifungsi selain untuk menstimulasi motorik anak, juga dapat merangsang anak dalam mengembangkan motorik.

b. Terciptanya proses sosial dan komunikasi antar anak

Alat permainan edukatif balok multifungsi berfungsi memfasilitator untuk meningkatkan sosialnya dan berkomunikasi antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ada beberapa alat permainan edukatif yang dipakai untuk bermain sesama anak-anak sehingga dapat sosialisasi dan kerja sama dengan yang lain. Antara lain balok multifungsi dalam satu permainan bisa dimainkan oleh beberapa anak yang membuat anak bisa bersosialisasi.

- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar

Alat permainan edukatif balok multifungsi juga dapat dijadikan suatu alat untuk pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Contohnya balok multifungsi, permainan ini menggunakan gerakan dasar yang dapat melatih gerakan motorik halus.

- d. Terciptanya rasa percaya diri yang positif dalam diri anak

Dengan suasana aman dan senang anak dapat mengerjakan semua aktivitas yang mereka senangi. Anak sangat membutuhkan dukungan dalam membentuk rasa percaya diri. Dalam APE balok multifungsi anak bisa menciptakan suatu karya yang bisa dijadikan sebagai karya nyata untuk ditunjukkan kepada teman dan guru sebagai rasa percaya diri seorang anak (Wiyani, 2014:154-155)

Alat permainan edukatif balok multifungsi berfungsi dalam memfasilitasi anak dalam melakukan suatu aktivitas yang bermanfaat sehingga motorik halus anak dapat berkembang dengan baik. Dan dengan alat permainan edukatif anak juga dapat pedidikan baru melalui suatu permainan yang dilakukan.

3. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif

Menurut ismail. Ada beberapa prinsip-prinsip pokok Alat Permainan Edukatif balok multifungsi, antara lain:

- a. Prinsip Produktivitas

Alat permainan edukatif yang digunakan untuk memperoleh sifat produktif yang dimiliki anak. Dengan begitu anak akan mampu menciptakan sesuatu yang baru serta memberi kesan tersendiri bagi anak dan lingkungannya. Pada prinsip produktivitas menekankan kebaruan dan kebermaknaan.

- b. Prinsip Aktivitas

Alat permainan edukatif juga harus dapat merangsang keaktifan anak, karena alat permainan edukatif merupakan alat untuk mendorong keaktifan peserta didik ketika melakukan suatu kegiatan sehingga kegiatan dapat dilakukan dengan penuh kesenangan.

- c. Prinsip Kreativitas

Melalui penjelajahan (eksperimen) dalam kegiatan bermain, anak dapat merancang sesuatu yang baru dan berbeda sehingga menimbulkan rasa puas pada diri anak.

d. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Prinsip efektivitas dan efisiensi merupakan suatu penilaian terhadap permainan yang digunakan anak. Alat permainan edukatif yang digunakan harus memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Dan guru harus bisa menjadi fasilitator yang baik agar anak cerdas dan kreatif.

e. Prinsip Edukatif dan Menyenangkan

Bermain sangat penting bagi anak dan hal itu sudah diakui secara universal. APE yang menyenangkan akan membuat bermain dengan tidak monoton. Dalam Alat permainan edukatif yang disediakan sebaiknya memperhatikan aktifitas yang disediakan. Terutama rasa aman dan nyaman saat menggunakan alat permainan yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Alat permainan edukatif dirancang secara khusus yang digunakan untuk kepentingan pendidikan anak usia dini supaya dapat melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan tujuan mencapai indikator pencapaian anak.

4. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Andang Ismail, ketika memilih alat permainan edukatif sangat perlu memilih alat yang akan digunakan, antara lain: a) Desain yang menarik b) Bersifat multifungsi (serba guna) c) Memberikan tampilan menarik d) Berukuran sesuai dengan kebutuhan anak e) Terbuat dari bahan yang awet (tahan lama) f) Sesuai perkembangan dan kebutuhan anak g) Aman digunakan oleh anak (Ismail, 2009:158-161)

5. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Alat permainan yang digunakan diIndonesia kebanyakan lebih banyak menggunakan APE yang dikembangkan oleh Montessori dan Peabody. Berikut jenis APE yang dirancang oleh Montessori dan Peabody.

- a. Alat permainan edukatif (APE) menurut Montessori ada beberapa jenis prinsip ketika memberikan APE kepada anak, yakni pendidikan anak usia dini (*early childhood*), lingkungan pembelajaran (*the lear environment*), dan peran guru (*the role of the teacher*).
- b. APE yang dikembangkan oleh Peabody, Elizabeth Peabody merupakan seorang yang pertama sekali mendirikan tamam kanak-kanak di Amerika Serikat. peabody telah membuat beberapa alat tes untuk peningkatan aspek bahasa yang sekarang dinamakan dengan *Peabody Individual Achievement Test (PIET)* dan *Peabody Picture Vocabulary Test*

(PPVT) (Hijriati, 2017:63). Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, alat permainan edukatif yang diciptakan harus sesuai dengan karakteristik anak dan juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, agar dalam melakukan suatu kegiatan tidak sia-sia. APE balok multifungsi yang dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun, dan APE balok multifungsi yang dikembangkan mengacu pada jenis alat permainan yang dikembangkan oleh Montessori.



Gambar 2.1 Sisi atas terdapat permainan meronce

B. Motorik Halus

Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan dalam mengkoordinasi anggota tubuhnya menggunakan otot-otot halus. Keterampilan motorik halus yang memerlukan kecermatan tinggi dimana pada kegiatan ini menggunakan koordinasi mata dan tangan. Sebagai contoh kegiatan yang menggunakan motorik halus: menggunting, mengancing, memegang alat tulis, melukis dan menjahit (Khadijah dan nurul, 2020:29).

Usia 4-5 tahun kelenturan tangan anak semakin berkembang, anak akan dapat menggunakan tangan dengan bebas untuk dalam suatu kreasi, misalnya: menghasilkan guntingan ketsas yang lurus, menggambar serta mewarnai gambar sederhana, ketika disekolah anak mendapat tugas dari guru untuk mewarnai maka anak akan dapat mewarnai dengan baik walaupun hasil warnainya tidak rapi sesuai dengan garis yang sudah ada.

Tabel 2.1 Tingkat Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun

Usia	Kemampuan Motorik Halus
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none">a. Mengekspresikan diri melalui kegiatan Anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri atau kanan, miring kiri atau kanan dan lingkaran.b. Menjiplak bentukc. Mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumitd. Melakukan gerakan manipulasi untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai mediae. Mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai mediaf. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, melintir, memilin, memeras)

(Sumber: Permedikbud 137 Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)

Indikator yang diambil dalam penelitian ini adalah mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit, menjiplak bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media, mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengepal, melintir, memilin, memeras). Hal ini dikarenakan sesuai dengan permasalahan yakni kurangnya variasi dalam kegiatan untuk mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun dan indikator tersebut mencakup semua kegiatan yang ada pada APE yang ingin peneliti teliti dan kegiatan yang ada pada APE antara lain mengancing, memasang tali, puzzle, usap abur dan menganyam.

C. Penelitian Relevan

1. Alat Permainan Edukatif Balok Multifungsi

APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu dengan tidak disengaja oleh anak, baik itu menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bisa juga bersifat tradisional. Alat permainan edukatif juga merupakan

suatu alat permainan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi anak tentang suatu hal. Dengan menggunakan APE anak dapat bermain dan bereksplorasi sesuai kebutuhan dan perkembangannya dan minat anak agar perkembangan dapat berjalan secara optimal. Kegiatan bermain dan bereksplorasi akan membawa anak pada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek moral dan nilai agama, bahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional (Wati, 2011: 201). APE adalah alat permainan merupakan sarana bermain sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam mengoptimalkan perkembangan anak yang dapat disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. (Hermansyah, 2019: 27)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat permainan yang dirancang untuk keberlangsungan proses pendidikan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Alat permainan edukatif yang dirancang harus sesuai dengan prinsip perkembangan anak usia 4-5 tahun baik itu dari segi bentuk, ukuran, warna pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa mengkoordinasi gerakan tangan dan mata. APE balok multifungsi dikembangkan secara khusus sehingga anak bisa mengerjakan dan menyadarinya serta membetulkannya. Contohnya: aktivitas bermain *puzzle* melatih kemampuan koordinasi mata dan tangan saat anak menempatkan sesuai bentuknya, selain itu *puzzle* melatih kemampuan pemecahan masalah dalam kegiatan mencocokkan posisi gambar, dan mengelola emosi anak (Nurwita, 2019:809).

Alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat meningkatkan aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa disadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional dan tradisional. Selain itu Alat Permainan Edukatif merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan dan mengembangkan kecerdasan (Immawan, 2016: 858) Penggunaan Alat Permainan Edukatif dapat mendorong anak untuk beraktifitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu, dengan alat permainan edukatif anak lebih senang atau menyenangkan dalam berimajinasi sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang diinginkan tanpa disadarinya. Dengan adanya alat permainan edukatif anak secara tidak langsung lebih cepat merespon sehingga perkembangan yang ingin dikembangkan tercapai dengan maksimal.

Balok dianggap sebagai alat permainan yang sering digunakan pada pendidikan anak usia dini ataupun lembaga prasekolah. Nilai dari membangun dengan balok dapat meliputi beberapa aspek seperti: fisik motorik, pengetahuan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional (Mulya.2004:67). APE balok multifungsi bisa dimainkan oleh beberapa anak yang mana anak bisa memilih kegiatan permainan yang mereka senangi dan ketika sudah bosan dengan permainan yang satu, anak bisa mengganti dengan permainan lainnya. Permainan yang dimainkan harus adanya pengawasan dari guru sebagai fasilitator. Permainan yang tersedia diantaranya pada sisi atas yaitu puzzle yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak, sisi kiri terdapat kegiatan memasang tali, sisi depan yaitu terdapat kegiatan mengancing pakaian, sisi belakang terdapat kegiatan membuka dan menutup tutup botol, dan sisi kanan yaitu menggambar dengan teknik usap abur dengan berbagai warna. Pada APE Balok Multifungsi juga menggunakan yang beragam untuk menarik minat anak saat memainkannya, APE ini terbuat dari balok kecil yang dilapisi kertas buket gliter dan tali rami sehingga aman dimainkan oleh anak.

D. Kontribusi

Berdasarkan tujuan penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah mengembangkan alat permainan edukatif balok multifungsi untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Jadi perkembangan motorik halus yang lebih difokuskan yaitu sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun seperti mengkoordinasi mata dan jari tangan agar dapat melakukan gerakan yang rumit.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, manfaat penelitian ini adalah dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun

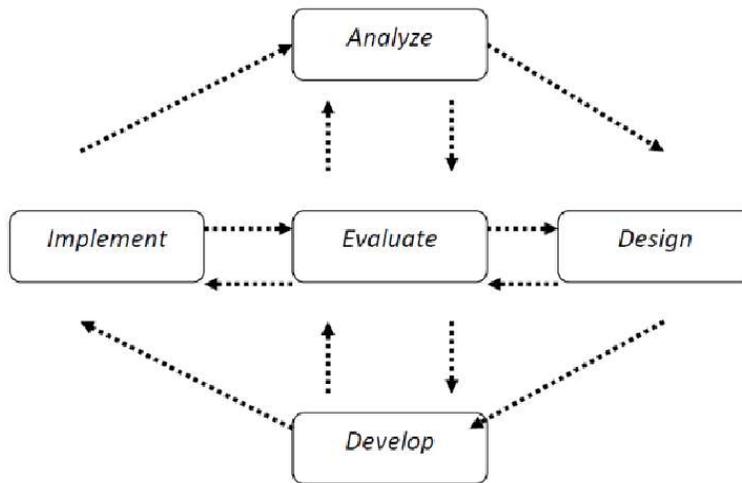
- b. Bagi guru, manfaat penelitian ini adalah dapat menjadikan sebagai media penunjang dalam menstimulasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun
- c. Bagi sekolah, memiliki manfaat salah satu upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan dengan adanya pengembangan alat permainan edukatif balok multifungsi sehingga bisa menjadikan pedoman dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi mahasiswa, dilakukan penelitian ini menambah bahan bacaan bagi untuk mahasiswa.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. (Rayanto: 2020

:77) Model *ADDIE* juga menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi atau berkaitan antara satu dengan yang lain secara berkoordinasi sesuai dengan tahapnya:



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.

1. *Analysis*: menganalisis masalah yang ditemukan ketika melakukan observasi, diantaranya PAUD tersebut APE belum memadai untuk melatih perkembangan motorik halus serta tidak bervariasi, APE tidak menarik perhatian anak
2. *Design*: Penentuan instrument penilaian dan analisis yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan serta disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.
3. *Development*: Tahap pengembangan yaitu pembuatan APE Balok Multifungsi.
4. *Implement*: Implementasi kelayakan APE dilakukan dengan uji coba

produk dengan melakukan konsultasi kepada validator (3 ahli materi dan 3 ahli APE)

5. *Evaluate*: Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan setelah mendapatkan data dari validator dan uji coba (Arikunto,2006:89).

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu subjek yang digunakan oleh peneliti untuk diteliti dan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian yaitu ini anak usia 4 - 5 tahun kelompok A PAUD Istiqamatuddin Nurul Muarif dan 4 orang validator 2 orang ahli materi; yang divalidasi oleh Dr. Ifada Novikasari, M. Pd Dosen UIN Prof K. H, Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Jawa Tengah dan Dewi Fitriani, M. Ed Dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh selaku Dosen dan Praktisi PAUD. Kemudian menentukan 2 orang ahli media yaitu, Saptiani, M. Pd. I selaku Dosen PAUD IAIN Langsa dan praktisi PAUD dan Munawwarah. M. Pd yaitu Dosen PAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

C. Instrumen Penelitian

1. Lembar validasi

Lembar validasi pada penelitian ini terbagi 2 yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli APE yang digunakan dalam mengukur kelayakan. Adapun kriteria validasi ahli materi seperti: kesesuaian APE dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak, ketertarikan materi, kemampuan memotivasi anak.

D. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data, maka berlanjut pada tehnik analisis data. Tehnik analisis data dilakukan untuk merumuskan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil analisis data ini adalah sebagai jawaban dari rumusan masalah. Adapun data yang dianalisis adalah data dari hasil lembar validasi oleh para pakar/ahli terhadap produk yang dikembangkan. Dalam pengembangan APE ini data yang digunakan adalah data kualitatif dengan menganalisis lembar validasi yang telah diisi oleh para pakar/ahli.

1. Angket Analisis Kelayakan

Angket penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan media yang dikembangkan. Angket penilaian diberikan kepada validator untuk diberikan tanggapan atau komentar terhadap APE yang dikembangkan. Setelah angket penilaian diisi oleh validator, maka peneliti akan melakukan uji validasi. Skala pengukuran yang digunakan peneliti adalah skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. pada skala *likert* jawaban setiap item diberi skor 1-5 dan mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Tabel 3.1 Skala Pengukuran Kelayakan APE:

No	Persentase	Skor	Kategori
1.	0-20%	5	Sangat layak
2.	21-40%	4	Layak
3.	41-60%	3	Ragu-ragu
4.	61-80%	2	Tidak Layak
5.	81-100%	1	Sangat Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, 2016

Keterangan:

SL = Sangat layak diberi skor : 5

L = Layak diberi skor : 4

RG = Ragu-ragu diberi skor : 3

TL = Tidak layak diberi skor : 2

STL = Sangat tidak layak diberi skor : 1

Kemudian untuk menghitung persentase penilaian kelayakan produk dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum M}{M_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

X : Persentase nilai yang dicari

$\sum M$: Jumlah skor setiap aspek penilaian

M_{max} : Skor maksimal setiap aspek penilaian

100 : Bilangan konstanta

Tabel 3.2 Konversi Skala Likert Menjadi Persentase

Skor	Interval	Kriteria
5	81% - 100%	Sangat layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Kurang layak
2	21% - 40%	Tidak layak
1	< 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Fadillah: 2018: 39).

2. Angket Perkembangan Motorik Halus AUD 4-5 tahun

Angket ini berisi tentang data lembar observasi anak terhadap pembelajaran menggunakan media *big book prayerdan* dipersentasekan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase (%)

$\sum x$ = Jumlah skor dari validator

$\sum X$ = Jumlah skor total ideal

100 = Bilangan konstan. (Sutriyono, 2019:15).

Sebelum mulai menghitung persentase kevalidan media tersebut, terlebih dahulu menghitung skor ideal dengan rumus sebagai berikut:

Skor ideal = banyak butir pertanyaan x banyak total skor skala *likert*

Skala ideal digunakan untuk mengetahui kelayakan APE yang akan dirancang. Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase Kelayakan

Persentase	Keterangan	Nilai Konversi
0% - 20%	Sangat tidak layak	1
21% - 40%	Tidak layak	2
41% - 60%	Ragu-ragu	3
61% - 80%	Layak	4
81% - 100%	Sangat Layak	5

Sumber: Nanda Dewi, 2018:31

Dari hasil persentase angket memberikan informasi kepada peneliti layak atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Berdasarkan tabel tersebut, APE Balok Multifungsi dikatakan layak, apabila memperoleh hasil persentase $\geq 61\%$.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pengembangan APE Balok Multifungsi

Tujuan terpenting penelitian ini digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah alat permainan edukatif balok multifungsi yang efektif dan efisien. Penelitian pengembangan APE Balok Multifungsi ini terdapat tahap-tahap penelitian yang dilakukan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model *ADDIE* yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Yang dilakukan dengan mengobservasi dan wawancara dengan guru kelas sehingga terdapat masalah yang maka pada kelas A di PAUD Istiqamatuddin masih kurangnya perkembangan motorik halus anak yang disebabkan oleh kurangnya variasi APE yang digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan tujuan melihat kemampuan-kemampuan yang perlu ditingkatkan anak sesuai dengan perkembangan usia anak. Dari observasi tersebut peneliti melihat bahwa perkembangan motorik anak masih belum sesuai dengan tingkatan usia anak. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu analisis ketersediaan APE disekolah. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kesekolah. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, diperoleh keterangan bahwa kurangnya variasi APE yang tersedia dalam menunjang proses belajar mengajar. Selanjutnya analisis karakteristik anak dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan analisis karakteristik anak maka dapat disimpulkan mengenai kebutuhan anak sebagai berikut:

- a. Anak lebih senang jika belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif. Dengan adanya alat permainan maka anak akan lebih tertarik dan menyenangkan ketika proses belajar berlangsung. Karena mereka beranggapan bahwa mereka tidak sedang belajar melainkan sedang bermain.

- b. Kurangnya minat dan semangat anak untuk belajar karena kegiatan belajar yang digunakan kurang bervariasi, monoton dan membosankan sehingga anak kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik anak maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan sebuah alat permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga terangsangnya minat anak untuk belajar khususnya dalam menstimulasi motorik halus. Oleh karena itu peneliti peneliti mengembangkan sebuah APE balok multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.

2. Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya perancangan yang dilakukan dengan karakteristik anak yang mengandung nilai edukatif, yakni adanya unsur pendidikan yang terdapat dalam APE yang dirancang dan teknis dalam pemilihan alat dan bahan yang ramah lingkungan bagi anak sehingga aman dan nyaman ketika digunakan serta terdapat unsur estetika yaitu unsur keindahan seperti warna. Pada tahap design peneliti mengumpulkan data dan informasi dengan beberapa tahapan diantaranya:

- 1) Menggali informasi melalui buku paduan pembuatan APE balok multifungsi. Setelah mendapatkan referensi dari buku tersebut kemudian peneliti merancang APE sehingga munculnya nilai estetika yang dapat menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.
- 2) Membuat indikator yang akan menjadi sasaran dalam penilaian APE balok multifungsi dalam menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun
- 3) Mencari beberapa materi motorik halus anak usia 4-5 tahun
- 4) Merancang dan membuat beberapa kegiatan yang terdapat dalam APE balok multifungsi

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, kemudian peneliti melakukan rancangan awal terhadap APE Balok Multifungsi yang akan

dikembangkan, pada tahap ini peneliti menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Alat dan Bahan dalam Pembuatan APE Balok Multifungsi

Alat dan Bahan	Gambar
Kain flannel, kayu, kertas buket gliter, tali rami, tali kur, lem tembak, gunting, pensil, kancing, pipet, jarum, benang, lem fox.	

Setelah menyiapkan alat dan bahan maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah rancangan awal APE Balok multifungsi yang sesuai dengan kriteria dalam pembuatan APE yaitu sebagai berikut:

1. Edukatif, yakni mengandung unsur pendidikan yang dapat membantu keberhasilan belajar.
2. Teknis, yaitu pemilihan alat dan bahan dalam pembuatan APE seperti kualitas bahan, tingkat keamanan dan tidak berbahaya bagi anak.
3. Estetika, yaitu yang berhubungan dengan unsur keindahan seperti penggunaan warna dan bentuk yang menarik, unsur keindahan ini perlu diperhatikan karena akan menarik minat anak dalam ketika memainkannya. Langkah-langkah pembuatan APE balok multifungsi dapat dilihat pada tabel dibawah ini (Walujo, 2017:40-42).

Tabel 4.2 Langkah Perancangan Awal APE Balok Multifungsi

No	Langkah Pembuatan Produk	
1	Siapkan alat dan bahan	
2	Buatlah balok dengan ukuran 40 x 40 cm dari kayu kecil	
3	Lapisi dengan kertas buket gliter dan tali rami	
4	Gunting kain flannel berbentuk sayap burung dan jahit kancing dengan rapi untuk menghias sisi depan	

5	Potong kain flannel dan karton sesuai dengan bentuk burung hantu	
6	Potong kain flannel untuk membuat anyaman	
7	Potong kain flanel untuk kantong alat usap abur	
8	Potong dan tempelkan flannel pada setiap sisi sebagai hiasan	
9	Potong dan tempelkan huruf dari kain flannel pada setiap sisi sesuai dengan nama kegiatan	

Setelah APE selesai dibuat, APE yang dirancang terdapat 5 aktifitas main yaitu: memasang tali, usap abur, menganyam, mengancing dan meronce, selanjutnya dilakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Adapun untuk gambar APE Balok Multifungsi sebelum validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 APE Balok Multifungsi Sebelum Validasi

No	Keterangan	Gambar
1	Aktifitas Memasang tali	
2	Aktifitas Usap abur	
3	Aktifitas Menganyam	

4	Aktifitas Mengancing	
5	Aktifitas Meronce	

APE balok multifungsi berbentuk balok dimana pada setiap sisi terdapat permainan yang berbeda-beda yakni pada sisi atas yaitu meronce yang terbuat dari pipet warna biru sehingga menyerupai hujan, sisi kiri yaitu memasang tali yang terbuat dari flannel yang dipasangkan tali kur pada burung hantu, sisi depan yaitu usap abur yang menggambarkan ekspresi, sisi belakang yaitu menganyam yang terbuat dari kain flanel, dan sisi kanan yaitu mengancing sayap burung yang terbuat dari kain flanel dang dipasangkan kancing. Pada pengembangan APE balok multifungsi memfokuskan stimulasi motorik halus. Pada APE Balok Multifungsi juga menggunakan warna-warni untuk menarik minat anak ketika memainkannya. APE balok multifungsi terbuat dari kertas karton tebal yang dilapisi kertas buket gliter dan tali rami sebagai bingkai sehingga aman dimainkan oleh anak, yang mana setiap permainan yang disediakan pada setiap sisi memiliki unsur kependidikan bagi anak dalam proses perkembangan anak, lingkungan yang kondusif dalam pada saat memainkan APE ini juga sangat penting dikarenakan APE balok multifungsi membutuhkan tempat yang luas agar anak bisa memainkannya bersama teman sebaya dan setiap anak bisa memilih permainan yang mereka suka, serta adanya peran guru dalam membimbing pada saat anak memainkan APE Balok Multifungsi

diperlukannya peran guru agar bisa mengevaluasi sejauh mana perkembangan anak.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah produk selesai didesain. Kemudian produk tersebut dikonsultasikan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk pemberian komentar dan penilaian pada APE Balok multifungsi dengan mengisi instrumen lembar validasi. Saran dan masukan pada lembar validasi ini digunakan untuk menjadi acuan dalam merevisi APE sebelum diimplementasikan di PAUD Istiqamatuddin Nurul Muarif pada anak umur 4-5 tahun di kelas A. Adapun langkah-langkah dalam tahap pengembangan adalah:

a. Validasi Ahli

1. Ahli Materi

Produk awal APE yang telah selesai didesain kemudian dikonsultasikan kepada 2 orang ahli materi, yaitu Dr. Ifada Novikasari, M. Pd dan Ibu Dewi Fitriani, M. Ed. Adapun hasil validasi 2 ahli materi pada APE balok multifungsi dilampirkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

12	Indikator Penilaian	Nilai pengamatan		Saran
		V1	V2	
1	Materi yang disajikan dalam APE balok multifungsi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan motorik halus anak.	4	4	V1: Materi yang disajikan sudah sesuai, tetapi ada beberapa indikator yang belum sesuai dengan aktifitas anak
2	Kesesuaian materi APE Balok Multifungsi dengan tingkat usia perkembangan anak (4-5 tahun)	5	4	V1: Materi APE balok multifungsi sesuai dengan tingkat anak usia 4-5 tahun

3	Materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik	4	5	V1; Materi yang ditampilkan eyecatching, menarik untuk anak
4	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari	5	5	V1; Materi yang disajikan terdeskripsi dengan jelas kaitan dengan masalah sehari-hari anak
5	Materi dapat mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun	4	4	V1: Sudah terinterpretasi dengan jelas perkembangan motorik anak
6	Dukungan APE balok multifungsi untuk melatih kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun	4	4	V1; Sudah terinterpretasi dengan jelas perkembangan motorik anak
7	Materi yang disajikan sesuai indikator: 1. Sisi menganyam: <ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit • melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan 	3	4	V1: Dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan motorik halus, sisi menganyam termasuk kegiatan yang rumit. Apakah anak bisa secara mandiri menyelesaikannya? V2: Setiap sisi dari APE masing-masing

	<p>n suatu bentuk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinasi gerakan mata dan tangan 			<p>dikembangkan menjadi 3 aktifitas dengan tingkat level yang berbeda, yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Setiap sisi permainan harus beda ukuran tali menganyam tipis, sedang, besar dengan ukuran berbeda. Sediakan di booklet gambar pola, ada selang 1, selang 2 dari desain motif menganyam. Bahan boleh digunakan dari flanel.</p>
	<p>2.Sisi memasang tali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, • mengekspresikan diri dengan karya seni • mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (memelintir) • melakukan gerakan 	4	4	<p>V1: Indikator mengekspresikan diri dengan karya seni, kurang tepat, mohon disesuaikan kembali, kembangkan indikator yang tepat terhadap aktifitas</p> <p>V2; kegiatan yang dirancang harus banyak dan bervariasi dalam memasang tali, jika hanya 1 aktifitas saja masih kurang, sebaiknya full dengan aktifitas memasukkan tali</p>

	<p>manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk.</p>			<p>yang beragam cara. Kemudian pada ujung tali sepatu sebaiknya gunakan pembulat tali, dan tali diujungnya harus lebih keras yang mudah untuk dimasukkan anak.</p>
	<p>3. Sisi usap abur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, • mengekspresikan diri dengan karya seni, • menjiplak bentuk • melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk • mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (mengelus) 	4	5	<p>V2: sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, sehingga harus menyediakan tempat untuk penyimpanan APE setelah pemakaian. Untuk usap abur pilih kertas yang polos, keras dan laminating. Pola harus bervariasi jangan hanya 3, untuk alat cat harus ada 1 set, dan ada alat penyimpanannya, yang mudah dibuka dan tutup.</p>

	<p>4. Sisi Meronce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit • melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk • mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpu) 	4	4	<p>V1: Indikator 1 kurang sesuai</p> <p>V2; pada meronce boleh dihilangkan permainannya, karena aktifitas sangat terbatas, aktifitas pada APE ini bukan meronce, jadi boleh diganti dengan puzzle. Karena lebih baik gunakan bahan yang bervariasi jangan hanya dari flanel saja, untuk puzzle bahan dapat dibuat dari kayu. Gunakan 3 aktifitas main dari puzzle dengan 3 level berbeda, puzzle 10 keping, 9 keping dan 6 keping. Untuk box nya sebaiknya berbahan kayu agar lebih kokoh. Gunakan engsel agar bisa dibuka bagian atasnya agar dapat disimpan APE.</p>
	<p>5.Sisi Mengancing:</p> <ul style="list-style-type: none"> • melakukan gerakan manipulative untuk • mengontrol gerakan 	4	5	<p>V2: booklet harus disediakan untuk petunjuk penggunaan disetiap aktifitas harus ada penjelasan tujuan APE, instruksi dan</p>

	<p>tangan yang menggunakan otot halus (menjempuit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit 			<p>langkah-langkah bermain harus jelas, setiap sisi harus sesuai dengan indikator perkembangan motorik anak, booklet tsb memudahkan guru untuk langsung melakukan permainan.</p> <p>V2: sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, sehingga harus menyediakan tempat untuk penyimpanan APE setelah pemakaian, sebaiknya dilapiskan dengan bahan dasar yang keras, Pada aktifitas mengancing gunakan button yang berbeda ukuran (besar, sedang, kecil), untuk perekat boleh menggunakan magnet atau perekat.</p>
8	Keterkaitan materi yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak	4	5	

9	APE yang disajikan sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun	3	5	Perlu dimunculkan karakteristik lain dalam kegiatan di APE. Karena yang nampak banyak kegiatan memasukkan (mengancing, meronce, memasang tali, menganyam). Jika memungkinkan ada kegiatan lain, seperti menulis, memotong
10	Materi yang diberikan dapat memotivasi anak dalam mengembangkan motorik halus anak usia 4-5 tahun	4	4	Warna-warna dalam APE dibuat semeriah mungkin
11	APE balok multifungsi yang memiliki 6 sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut dengan ukuran 25 × 35 dapat menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia 4-5 tahun	4	4	Ukuran APE perlu disesuaikan dengan fisik anak
12	berbentuk balok yang menyajikan permainan multifungsi dapat melengkapi	4	4	

	karakteristik dari alat permainan edukatif			
Jumlah Frekwensi		16	16	
Jumlah Skor		64	69	
Jumlah Skor maksimal		80	80	
Bilangan Konstanta		100	100	
Persentase		80 %	86,25 %	
Kategori		Sgt Layak	Sgt Layak	

Sumber: Hasil Validasi APE Balok Multifungsi oleh Ahli Materi

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai, dengan jumlah frekuensi 16, didapatkan bahwa jumlah skor dari V1 adalah 64 V2 ialah 69, dengan skor maksimal adalah 80, sehingga memperoleh hasil persentase V1: 80% dan V2; 86,25%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa APE balok multifungsi layak digunakan untuk perkembangan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil komentar perlu penyempurnaan kembali terkait APE balok multifungsi, yaitu dari segi aktifitas main, bahan, level permainan, kesesuaian indikator terhadap perkembangan motoric anak.

2. Ahli Media

Produk awal APE balok multifungsi yang telah selesai didesain kemudian divalidasi oleh ahli media. Adapun hasil validasi ahli media pada APE dilampirkan pada tabel dibawah ini

Tabel 4.5 Hasil Validasi dari Ahli APE

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian	V1	V2
1	Teknis	APE balok multifungsi dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama	4	4
		APE balok multifungsi mudah digunakan dan mudah diangkat	4	3
		APE balok multifungsi mudah dipahami oleh anak saat dimainkan	3	4
		APE balok multifungsi terbuat dari bahan yang aman untuk anak	5	5
2	Estetika	APE balok multifungsi memiliki warna yang dapat menarik minat anak	4	3
		Bentuk APE balok multifungsi memiliki keserasian dengan karakteristik anak	5	5
		Memiliki daya tarik yang menarik melalui tampilan APE balok multifungsi	4	3
		APE balok multifungsi memiliki ukuran yang cocok digunakan oleh anak	5	4
3	Edukatif	Kegiatan APE balok multifungsi sesuai dalam	4	4

		mengembangkan motorik halus anak		
		Penggunaan APE balok multifungsi sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak	5	5
		APE balok multifungsi dapat memberikan lebih dari satu kegiatan pada anak	5	5
4	Materi	Materi yang disajikan dalam APE balok multifungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia 4-5 tahun	3	4
		Kesesuaian materi dengan penggunaan APE balok multifungsi	5	5
		Mampu memotivasi anak dalam mengembangkan motorik halus	4	5
		Kesesuaian materi dengan aspek motorik halus anak	4	5
		Materi yang disajikan dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari anak	5	3
Jumlah skor		69	67	
Jlh frekwensi		16	16	
Skor maksimal		80	80	
Persentase		86,25%	83,75%	
Validator		V1	V2	

Kategori	Sangat Layak	Sgt Layak
----------	--------------	-----------

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel penilaian APE oleh ahli media, jumlah skor yang didapat adalah V1: 69, sedangkan jumlah frekuensi 16, dengan skor maksimal adalah 80, sehingga persentase yang didapatkan adalah 86,25% dan V2: 67 dengan total persentase 83,75%. Dari hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa APE Balok Multifungsi layak digunakan untuk perkembangan motoric halus anak usia 4-5 tahun.

b. Revisi Produk

Tahap revisi produk pengembangan APE Balok Multifungsi, berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini dilakukan perbaikan dengan komentar dan saran dari validator sebagai acuan. Revisi produk pengembangan APE Balok Multifungsi adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

Setelah penilaian produk dilakukan oleh ahli materi melalui lembar validasi, maka telah mendapatkan saran dan komentar dari ahli materi. Adapun saran dan komentar pada saat konsultasi dengan ahli materi dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Komentar dan Saran dari Ahli Materi

Validator 1: Dr. Ifada Novikasari, M. Pd

Konsultasi	Saran Validator
Pertama	1. Dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan motorik halus, sisi menganyam termasuk kegiatan yang rumit. 2. Indikator mengekspresikan diri dengan karya seni, kurang tepat,

	<p>kembangkan indikator yang tepat terhadap aktifitas memasang tali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Perlu dimunculkan karakteristik lain dalam kegiatan di APE. Karena yang nampak banyak kegiatan memasukkan (mengancing, , memasang tali, menganyam). Jika memungkinkan ada kegiatan lain, seperti menulis, memotong 4. Ukuran APE perlu disesuaikan dengan fisik anak 5. Permainan warna dalam APE dibuat semeriah mungkin
--	---

Tabel 4.7 Komentar dan Saran dari Ahli Materi
Validator 2: Dewi Fitriani, M. Pd

Konsultasi	Saran Validator
Pertama	<p>1. Pada aktifitas menganyam: Setiap sisi dari APE masing-masing dikembangkan menjadi 3 aktifitas dengan tingkat level yang berbeda, yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Setiap pola permainan harus beda juga tali menganyam gunakan ukuran berbeda, yaitu tipis, sedang, besar. Sediakan di booklet gambar pola, ada selang 1, selang 2 dari desain motif menganyam. Bahan boleh digunakan dari flanel.</p> <p>2. Pada aktifitas memasang tali: kegiatan yang dirancang harus banyak dan bervariasi dalam memasang tali, jika hanya 1 aktifitas saja masih kurang, sebaiknya full dengan aktifitas memasukkan tali yang beragam cara. Kemudian pada ujung tali sepatu sebaiknya gunakan pembulat tali, dan tali diujungnya harus lebih keras yang memudahkan untuk dimasukkan anak.</p> <p>3. Pada aktifitas usap abur sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, sehingga harus menyediakan tempat untuk penyimpanan APE setelah pemakaian. Untuk usap abur pilih kertas yang polos, keras dan dilaminating. Pola gambar harus bervariasi jangan hanya 3, untuk alat cat harus ada 1 set, dan</p>

	<p>dilengkapi alat penyimpannya, yang mudah dibuka dan tutup.</p> <p>4. Pada aktifitas meronce boleh dihilangkan permainannya, karena aktifitas sangat terbatas, aktifitas pada APE ini bukan meronce, jadi boleh diganti dengan puzzle. Karena lebih baik gunakan bahan yang bervariasi jangan hanya dari flanel saja, untuk puzzle bahan dapat dibuat dari kayu. Gunakan 3 aktifitas main dari puzzle dengan 3 level berbeda, puzzle 10 keping, 9 keping dan 6 keping.</p> <p>5. Pada aktifitas mengancing sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, sehingga harus menyediakan tempat untuk penyimpanan APE setelah pemakaian, sebaiknya dilapiskan dengan bahan dasar yang keras, Pada aktifitas mengancing gunakan button yang berbeda ukuran (besar, sedang, kecil), untuk menempelnya dapat menggunakan perekat atau magnet.</p> <p>6. Booklet harus disediakan untuk petunjuk penggunaan disetiap aktifitas harus ada penjelasan tujuan APE, instruksi dan langkah-langkah bermain harus jelas, setiap sisi harus sesuai dengan indikator perkembangan motorik anak, booklet tersebut memudahkan guru untuk langsung melakukan permainan.</p> <p>7. Untuk <i>box</i> nya sebaiknya berbahan kayu agar lebih kokoh. Modifikasi box dengan</p>
--	--

	<p>engsel agar bisa dibuka tutup untuk menjadi tempat penyimpanan aktifitas permainan.</p> <p>8. Instrumen belum menampilkan materi motorik halus dalam APE</p>
--	---

Berdasarkan tabel tersebut, validator menjelaskan bahwa desain produk awal belum menampilkan aktifitas yang berbeda. Sehingga setiap sisi dari APE masing-masing dikembangkan menjadi 3 aktifitas dengan tingkat level yang berbeda, yaitu: tinggi, sedang dan rendah, selanjutnya booklet harus disediakan untuk petunjuk penggunaan disetiap aktifitas harus ada penjelasan tujuan APE. Kemudian Box yang dibuat juga belum memenuhi standar, untuk box nya sebaiknya berbahan kayu agar lebih kokoh. Selanjutnya ada beberapa aktifitas permainan yang harus dirubah yaitu meronce menjadi permainan puzzle.

Oleh karena itu, berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi dan media tersebut, peneliti mencoba merevisi produk APE Balok Multifungsi berdasarkan komentar ke 4 validator. Adapun rincian pembuatan APE ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Revisi Produk

<p>1. Aktifitas menganyam: Setiap sisi dari APE masing-masing dikembangkan menjadi 3 aktifitas dengan tingkat level yang berbeda, yaitu: untuk level rendah: anyaman telur yang besar tali 3 cm, level sedang ukuran tali 2,5 cm, level tinggi ukuran besar tali 1,5 cm. Bahan menggunakan flanel dengan perpaduan warna yang bervariasi.</p>
<p>2. Aktifitas memasang tali: kegiatan yang dirancang ada 3 pola yaitu pola kupu-kupu, pola</p>

lebah dan pola sepatu, dengan ukuran tali yang beraneka ragam dan full aktifitas.



Membuat pola sepatu



lebah



sepatu



Kupu-kupu

3. **Aktifitas usap abur** sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, untuk usap abur dipilih kertas yang polos, keras dan dilaminating. Pola gambar sudah bervariasi.

4. **Aktifitas Puzzle**, bahan puzzle dapat dibuat dari kayu. Sudah menggunakan 3 aktifitas main yaitu: puzzle dengan 3 level berbeda, puzzle 10 keping, 9 keping dan 6 keping.



5. **Aktifitas mengancing**, aktifitas yang didesain dapat dibongkar pasang, sudah dilapisi dengan bahan dasar yang keras. Pada aktifitas mengancing sudah menggunakan button yang berbeda ukuran (besar, sedang, kecil).



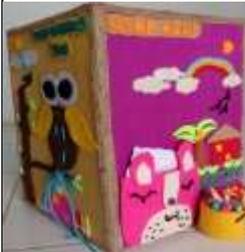
6. Pembuatan Booklet dengan petunjuk penggunaan APE disetiap aktifitas.

7. Box berbahan kayu dengan ukuran 35x22x25 cm. Modifikasi box dengan engsel agar bisa dibuka tutup untuk menjadi tempat penyimpanan aktifitas permainan.



Setelah revisi produk dari ahli materi dan APE selesai dibuat, maka APE Balok multifungsi terdapat 5 sisi; yaitu sisi menganyam, mengancing, usap abur, memasang tali dan puzzle, dengan masing-masing sisi disediakan 3 aktifitas main dengan level yang berbeda. Berikut rincian APE yang sebelum dan sesudah direvisi dari ahli materi dan media:

Tabel 4.9 APE Balok Multifungsi Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum	Sesudah	Keterangan
 		<p>Produk awal APE balok multifungsi tidak sesuai dengan nama APE yang akan dikembangkan. Validator menyarankan untuk merevisi APE dari segi ukuran dan bahan. Kemudian dilakukan revisi bentuk balok dengan ukuran 25x25x39 cm dan berbahan kayu, agar lebih kokoh.</p>
<p>Aktifitas Menganyam</p> 		<p>Produk awal menganyam belum sesuai dengan perkembangan motorik halus anak, hanya memiliki 1 aktifitas main dan menurut validator itu masih kurang. Kemudian dilakukan revisi setiap sisi dari menganyam masing-masing dikembangkan menjadi 3 aktifitas dengan tingkat level yang berbeda.</p>

<p>Aktifitas usap Abur</p> 		<p>Produk awal usap abur menggunakan gambar dengan ukuran kecil, serta tidak disertai wadah penyimpanan pensil warna yang tertutup. Sehingga akan membuat pensil warna berserakan saat disimpan. Validator menyarankan agar gambar dibuat dalam ukuran yang lebih besar, menggunakan kertas yang lebih tebal, dan kotak penyimpanan pensil warna.</p>
<p>Aktifitas mengancing</p> 	 	<p>Produk awal mengancing hanya terdiri 1 aktifitas, validator menyarankan menambahkan aktifitas lagi dan mudah untuk dibongkar pasang, kemudian dilakukan revisi sehingga aktifitas yang didesain dapat dibongkar pasang, sudah dilapisi dengan bahan dasar yang keras yaitu karton dan dilapisi dengan flannel. Pada aktifitas mengancing sudah menggunakan <i>button</i> yang berbeda ukuran (besar, sedang, kecil).</p>

		
<p>Aktifitas memasang tali</p> 	  	<p>Produk awal memasang tali hanya terdiri dari satu aktivitas dan sangat sedikit, validator menyarankan menambah lagi aktivitas, yang disesuaikan dengan tingkat kesukaran berdasarkan lubang besar, sedang dan kecil. Serta dibuat bongkar pasang.</p>
<p>Puzzle</p>		<p>Produk awal merupakan kegiatan meronce. Validator menyarankan agar kegiatan meronce diganti dengan</p>

		<p><i>puzzle</i> yang dibuat dengan 3 tingkat kesulitan yaitu <i>puzzle</i> 8 keping, 9 keping dan 11 keping.</p>
		

d. *Implementation (Implementasi)*

Tahap ini implementasi adalah lanjutan dari tahap pengembangan. Setelah dilakukan revisi produk selesai, peneliti melakukan uji coba terbatas pada anak umur 4-5 tahun di Paud Istiqamatuddin Nurul Muarif Kec. Mila Pidie pada TK A dengan jumlah anak 15 orang pada tanggal 17 Mei 2022- 20 Mei 2022. Pada tahap uji coba ini anak diminta untuk mencoba produk APE Balok Multifungsi. Kemudian, pemberian penilaian pada saat anak menggunakan produk adalah menggunakan penilaian lembar observasi untuk melihat perkembangan nilai agama dan moral anak anak usia 4-5 tahun. Tujuan penilaian untuk melihat kelayakan penggunaan APE pada pembelajaran.

Kelayakan yang dimaksud adalah penggunaan produk APE sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan penggunaan media, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yaitu

mengembangkan aspek perkembangan motoric halus pada tahap usia 4-5 tahun. Tahap implementasi ini terdiri dari uji coba skala kecil dengan jumlah anak 15 orang, dengan menggunakan APE yang sudah didesain dan dinilai oleh dosen ahli media dan ahli materi. Kemudian peneliti memberikan lembar observasi kepada guru kelas untuk menilai perkembangan motoric halus anak pada saat uji coba produk. Berikut hasil penilaian pada lembar observasi.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Motorik Halus Anak Menggunakan APE Balok Multifungsi

No	Kriteria Penilaian Anak	Nilai					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	<p>Anak mampu mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganyam level 1 • Menganyam level 2 • Menganyam level 3 • Memasang tali pada lebah • Memasang tali pada kupu-kupu • Memasang tali pada sepatu • Usap abur 1 • Usap abur 2 • Usap abur 3 • Memaikan <i>Puzzle</i> 9 keping • Memaikan <i>Puzzle</i> 	0	0	0	0	1	75

	10 keping <ul style="list-style-type: none"> • Memaikan <i>Puzzle</i> 11 keping <ul style="list-style-type: none"> • Mengancing jari • Mengacing baju Mengancing bulu merak						
2	Anak mampu mengekspresikan diri melalui karya seni menggunakan APE Balok Multifungsi <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memadukan warna pada kegiatan usap abur • Anak mampu membuat beraneka bentuk ayaman • Anak mampu memasang tali dengan berbagai variasi pada lubang yang disediakan 	0	0	0	0	1 5	75
3	Anak mampu menjiplak bentuk ekspresi menggunakan teknik usap abur yang ada pada APE balok multifungsi	0	0	1 2	3	0	48
4	Anak mampu mengontrol gerakan tangan seperti: <ul style="list-style-type: none"> • mengelus dengan 	0	1	1 4	0	0	44

	<p>menggunakan otot halus melalui kegiatan usap abur</p> <ul style="list-style-type: none"> • menjemput dengan menggunakan otot halus pada saat memasang kepingan <i>puzzle</i>. • menjemput dengan menggunakan otot halus pada saat memasang tali • menjemput dengan menggunakan otot halus pada saat mengayam • menjemput dengan menggunakan otot halus pada saat memasang kancing pada setiap lubangnya. • Membuat anyaman berdasarkan pola 						
5	Melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan	0	0	0	9	6	66

	<p>menggunakan bergai media.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu membongkar dan merakit kembali kepingan puzzle menjadi suatu gambar utuh • Anak mampu membuat motif anyaman • Anak mampu mengkreasikan pola pemasangan tali 						
Jumlah Skor dari validator							308
Banyak butir pertanyaan							5
Banyak total skor skala <i>likert</i>							25
Jumlah skor total ideal							375
Persentase							82,13%
Kriteria							Sgt Layak

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor validator adalah 296, Dengan banyak butir pertanyaan 5 dan banyak total skor skala *likert* 75, maka jumlah skor total ideal 375. Berdasarkan data tersebut, rata-rata hasil observasi penilaian anak yang didapat berdasarkan uji coba skala kecil adalah 82,13% yang berada pada kategori sangat layak. Maka berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk APE Balok multifungsi yang telah dikembangkan sangat layak digunakan untuk mengembangkan aspek motorik halus anak usia 4-5 tahun.

e. *Evaluation (Evaluasi)*

Tahap evaluasi dilakukan setelah tahap implementasi. Tahap ini merupakan tahap terakhir pengembangan model *ADDIE*. Setelah APE balok multifungsi di uji, maka hasil penilaian dari lembar observasi adalah 82,13% yang masuk dalam kategori layak. Dengan begitu APE Balok multifungsi dapat disimpulkan layak digunakan untuk mengembangkan aspek motoric halus AUD sesuai dengan hasil implementasi produk yang dilakukan peneliti.

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama diimplementasikan APE balok multifungsi. Saran dan masukan yang peneliti dapatkan bertujuan agar mendapatkan produk akhir yang dapat dikembangkan bisa sempurna dan memiliki kualitas yang baik sehingga dengan menggunakan APE balok multifungsi diharapkan dapat menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun.

Pada saat uji coba terlihat anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain APE balok multifungsi, Kemudian anak mampu memahami aktifitas pada APE dan senang memainkannya.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang berupa APE balok multifungsi dalam menstimulasi motorik halus anak. Penelitian ini menggunakan pengembangan R&D (Reserch & Development) dengan 5 tahap yaitu 1 (*Analysis*) yaitu yang digunakan untuk menganalisis masalah yang didapat disekolah, pada tahaan ini dilakukan analysis yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Setelah menganalisis kemudia diketahui bahwa kurang variasinya APE pada saat menstimulasi motorik halus anak. tahap 2 (*Design*) yaitu tahap perancangan APE balok multifungsi. Tahap 3 (*Development*) yaitu tahap pengembangan yang dilakukan dengan validasi menggunakan lembar validasi ahli APE dan ahli materi (validator). Tahap 4 (*Implementation*) yaitu melakukan uji coba secara langsung pada anak usia 4-5 tahun, penilaian dengan menggunakan lembar observasi anak yang diisi oleh guru kelas. Terakhir tahap 5 (*Evaluation*) yaitu tersusunlah produk akhir berupa APE balok multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak berdasarkan dari kelima tahap diatas.

1. Kelayakan APE Balok Multifungsi

APE balok multifungsi telah diperiksa dan divalidasi kelayakannya oleh ahli APE, 2 ahli materi dan 2 ahli media. Apabila dirasa APE belum atau tidak layak digunakan maka validator ahli akan memberi komentar dan masukan untuk penyempurnaan dalam perancangan APE balok multifungsi. Pada lembar validasi, keempat validator memberikan beberapa masukan untuk perbaikan. Berdasarkan masukan tersebut maka dilakukan revisi terhadap APE balok multifungsi. Adapun revisi tersebut antara lain: (1) Validator menyarankan untuk mengubah gambar yang ada pada permainan usap abur dari gambar binatang menjadi gambar ekspresi dikarenakan agar memiliki kesesuaian dengan indikator yang ingin dikembangkan. (2) Produk awal APE balok multifungsi tidak sesuai dengan nama APE yang akan dikembangkan. Validator menyarankan untuk merevisi APE dari segi bentuk. Yang awalnya berbentuk kubus kemudian dilakukan revisi dengan bentuk balok yang memiliki ukuran 25X35.

2. Kepraktisan APE Balok Multifungsi untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun

Kepraktisan pengembangan APE balok multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun dapat diketahui

berdasarkan uji coba pada anak disekolah serta analisis data melalui lembar observasi anak terhadap pencapaian anak dengan menggunakan APE balok multifungsi. Lembar ini berupa lembar pertanyaan yang disusun sebanyak lima pertanyaan yang diisi oleh guru kelas. Adapun respon guru pada saat anak bermain menggunakan APE balok multifungsi sangat layak dan mendukung. Guru menyatakan bahwa anak-anak sangat suka bermain sambil belajar dengan menggunakan APE balok multifungsi karena bisa menstimulasi motorik halus anak secara optimal, bahkan dengan adanya APE balok multifungsi tahapan perkembangan motorik halus anak dapat berkembang sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan dari lembar observasi respon guru setelah dilakukannya uji coba APE balok multifungsi kepada anak maka secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 82,13% Sehingga memenuhi kriteria penilaian pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil pengembangan APE balok multifungsi untuk menstimulasi motorik halus anak usia 4-5 tahun sangat praktis digunakan. Hal tersebut sesuai dengan adanya penjelasan terkait dengan manfaat dari kegiatan menganyam yang mana dengan kegiatan menganyam dapat meningkatkan motorik halus anak yang berkaitan dengan keterampilan gerak kedua tangan. Selain itu dengan kegiatan meronce anak juga dapat meningkatkan keterampilan mengkoordinasikan mata dan tangan. Dan mampu menggerakkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak jari-jari tangan (Eka, 2017: 35).

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan produk APE balok multifungsi untuk mengembangkan motoric halus anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk APE yang dikembangkan adalah APE Balok multifungsi APE dikembangkan lebih menarik, pada saat proses pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan. APE yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan motoric halus anak usia 4-5 tahun. Pengembangan APE dikembangkan dengan menggunakan penelitian *research and development* dengan model pengembangan *ADDIE*, yaitu: *analysis*, menganalisis masalah dan kebutuhan anak. *Design*, langkah pembuatan produk. *Development*, pengembangan APE dengan validasi ahli materi dan ahli media serta revisi produk dari saran dan masukan masing-masing ahli. *Implementation*, yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian lembar observasi perkembangan motoric halus anak. *Evaluation*, adalah hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas APE.
2. Pengembangan APE untuk mengembangkan motorik halus anak memiliki hasil penilaian dari masing-masing ahli. Pada ahli materi, dengan memperoleh hasil V1: 80% dan V2: 86,25% yang masuk dalam kategori sangat layak. Kemudian untuk ahli APE, memperoleh nilai hasil V1: 86,25% dan V2: 83,75% yang masuk dalam kategori sangat layak dengan jumlah skor yang didapat adalah 69 dan 67. Adapun untuk hasil lembar observasi perkembangan motorik halus anak, yang dinilai oleh guru mendapat jumlah skor dari validator adalah 308 dari skor ideal 375, dan jumlah total pertanyaan 5 untuk satu anak yang dikalikan dengan 15 orang, sehingga memperoleh hasil 82,13% yang masuk dalam kategori sangat layak.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran dari peneliti adalah:

1. Guru diharapkan agar dapat menggunakan berbagai macam jenis APE yang sesuai untuk mengembangkan motoric halus AUD.
2. Diharapkan kepada guru agar dapat mengembangkan sendiri jenis-jenis APE dari bahan bekas yang dapat meningkatkan motoric halus AUD sebagai salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan.
3. Diharapkan kepada pihak terkait agar lebih banyak melakukan pelatihan tentang pengembangan APE yang sesuai dengan karakteristik AUD khususnya APE yang dapat mengembangkan aspek motorik AUD yang terbuat dari bahan bekas, dan juga pelatihan tentang Penelitian R n D kepada tenaga pengajar dalam upaya peningkatan kapasitas guru dan perkembangan AUD.
4. Diharapkan kepada para pembaca atau pihak yang berprofesi sebagai guru AUD, agar penelitian ini menjadi bahan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang, khususnya pada pengembangan APE dari setiap aspek.
5. Disarankan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian yang sama pada aspek perkembangan AUD yang lain sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian ini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

Catherine Cythia Kusuma dan Hedy C.Indrani. 2017. Perancangan Mebel Multifungsi Bermain Motorik untuk Kegunaan Pertumbuhan Balita di Rumah. *Jurnal Intra*. Vol.5,No.2

Endayanti, Eka Setia 2017, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Fadillah, Ahmad. "Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Sisa". *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, Vol. 2, No. 1, 2018, h. 39

Febriana, Anggita. Dkk. Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Mengayam Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun. *Jurnal AUDI*. Vol.II, No.2 Desember 2017.

Ariska, Feti. dkk. 2016. Hubungan antara Stimulasi Alat Permainan Edukatid dengan Perkembangan Motorik kasar dan Halus Anak Usia Pre School di Sekolah TK Kabupataen Tegal. *Jurnal SMART Keperawatan*. Vol.3 No. 1 Juni 2016.

Harahap Febrianti. & Seprina. Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami. *Journal Of Islamic childhood Education*. Vol.02. No. 2. 2019.

Hasanah, Usawatul. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukati (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung *Jurnal AWLADY Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 5, No. 1, Maret 2019.

Hayati, Zikra. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Tutup Botol Plastik dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreatifitas AUD. *Jurnal Awlady*. Vol.5. No.1 Maret 2019.

www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady

- Hijriati, "Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 3, No 2, 2017.
- Ismail, Andang. 2009 *Education Games*, Pro-U Media: Yogyakarta.
- Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Kencana:Jakarta.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Fauziddin, Mohammad. 2017. Penerapan Belajar Bermain Balok Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal CARE*. Vol.5, No.1 Juli 2017.
- Mulya, Sukirma Darma. 2004. *Permainan Tradisional*, Kepel Press:Yogyakarta
- Nazirah Ulfa, dkk. 2019. Megembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Usap Abur Di TK Poeteumeurehom Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia dini*. Vol.4 No. 1 Ferbruari 2019.
- Mukhtar, Nurkamelia AH, 2018. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*. Vol.4. No. 2. 2018.
- Nanda Dewi, R.Eka Murtinugraha dan Riyan Authur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7, No.2
- Nurwita, Syisva. Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol:3. No. 4. Agustus 2019.
- Rahma, Dian. Dkk. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD AL-Fikri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol.6,No.10. (2017)

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti, 2020, *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute

Shunhaji, Akhmad. dan Nuffadiyah. Efektifitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usai Dini. *Journal Of Islamic Education*, Vol. II. No. 2. 2020.

Sutriono Hariadi, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Tik Teks Wawancara Bahasa Jawa Berbasis Blended Learning pada Siswa Kelas VII*, (Probolinggo: Penerbit Buku-Buku, 2019).

Walujo Djoko Adi dan AniesLisyowati, *Kompedium Paud Memahami Paud Secara Singkat*, (Depok: Prenamedia Group, 2017), h. 40-42.

Wati, Dwi Prasetya. "Upaya Identifikasi Kreatifitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)", *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 1, No 1, 2011.

Widayati, Sri. 2018. *Buku Paduan Dasar APE*, (Yogyakarta: Gava Media,).

Wiyani, Novan. dan Barnawi. 2014. *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



BIODATA PENELITI
PUSAT PENELITIAN DAN PENERBITAN LP2M
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap <i>(dengan gelar)</i>	Putri Rahmi, M.Pd
2.	Jenis Kelamin L/P	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIP	-
5.	NIDN	2006039002
6.	NIPN <i>(ID Peneliti)</i>	2010112744281
7.	Tempat dan Tanggal Lahir	Meunasah Tutong, 06 Maret 1990
8.	E-mail	Putri.rahmi@ar-raniry.ac.id
9.	Nomor Telepon/HP	085277904881
10.	Alamat Kantor	Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh 23111
11.	Nomor Telepon/Faks	Telp 0651-7552921, 7551857
12.	Bidang Ilmu	Terapan
13.	Program Studi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
14.	Fakultas	Tarbiyah dan Keguruan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Uraian	S1	S2	S3
1.	Nama Perguruan Tinggi	Universitas Syiah Kuala	Universitas Negeri Medan	-
2.	Kota dan Negara PT	Banda Aceh/ Indonesia	Medan / Indonesia	
3.	Bidang Ilmu/ Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pendidikan Dasar	
4.	Tahun Lulus	2014	2016	

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 3 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian	Sumber Dana
1.	2020	“Bersama Menjalin Rasa Persaudaraan dan Kebersamaan dalam Pandemic Covid-19 di Gampong Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh” berupa kegiatan penyuluhan	Mandiri

		kesehatan, sosialisasi masker, sosialisasi kantong sampah nonplastik, dan sosialisasi media rapat online bagi perangkat desa.	
2.	2021	“Senergitas Dosen dan Masyarakat dalam Mendukung Ramadhan Produktif di Gampong Surien Kecamatan Meuraxa Banda Aceh” Kegiatan berupa sosialisasi smart hand sanitizer, pemanfaatan tanama obat keluarga (TOGA) dan cermah Ramadhan	Mandiri
3.	2021	“Gerakan Bakti Sosial Bersama Civitas Akademika Dalam Rangka Memperkuat Solidaritas Dosen Dan Masyarakat Gampong Pukat, Kecamatan Pidie”	Mandiri
dst.	2022	“Gerakan Edukasi Civitas Akademika dalam Membangun Kesadaran Keluarga Sehat dan Masyarakat Ekonomi Tangguh Berbasis Teknologi Informasi di Desa Kajhu, Kecamatan Baitussalam”	Mandiri

D. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun/Url
1.	Peran Nutrisi Bagi Tumbuh dan Kembang Anak Usia Dini	Bunayya	https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/6380/3864
2.	Pengenalan Sains Anak Melalui Permainan Berbasis Keterampilan Proses Sains Dasar	Bunayya	https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/6389/3876
3.	Analisis Nilai Moral	Raudhah	http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/download/785/614

	Kerendahan Hati Dalam Buku Cerita Anak		
4.	Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun	Bunyya	https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/10485/5828

E. Karya Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Tebal Halaman	Penerbit
1.	Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar	2022		Media Sains Indonesia
2.	Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	2022		Media Sains Indonesia
dst.				

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya.

Banda Aceh, 27 Oktober 2022
Ketua Peneliti,



Putri Rahmi
2006039002

SURAT PERNYATAAN PENYERAHAN *OUTCOME*
PENELITIAN, PUBLIKASI ILMIAH DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TAHUN ANGGARAN 2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Rahmi
NIDN : 2006039002
NIPN (ID Peneliti) : 2010112744281
Jabatan dalam Penelitian : Ketua Peneliti/Pengusul
Pangkat/ Golongan : IIIb
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Anggota Peneliti : 1. Martiasari

Dengan ini menyatakan sebagai berikut:

No. Registrasi : 22114000056701
Judul Penelitian : Pengembangan APE Balok Multifungsi Untuk Menstimulasi
Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun
Kategori Penelitian : Pembinaan/Peningkatan Kapasitas
Jumlah Dana : 15.000.000,00
Sumber Dana : DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tahun Anggaran : 2022
Outcome : Publikasi pada Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi Sinta 4,
sesuai dengan kategori penelitian dan ketentuan yang berlaku
pada UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Saya bersedia dan berjanji akan menyelesaikan dan menyerahkan *outcome* dari hasil penelitian saya sebagaimana tersebut di atas dalam waktu yang telah ditentukan sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan/ Kontrak yang telah saya tanda tangani. Jika target *outcome* tersebut belum dan atau tidak bisa saya penuhi, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan dalam keadaan sadar serta tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Oktober 2022

menyatakan,



Putri Rahmi, M.Pd
NIDN. 2006039002

**LEMBAR PENYERAHAN LUARAN DAN ATAU OUTPUT
PENELITIAN, PUBLIKASI ILMIAH ATAU PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PADA PUSLITPEN LP2M UIN AR-RANIRY BANDA ACEH TAHUN 2022**

NO.	IDENTITAS	URAIAN
1	Nama Ketua Peneliti	Putri Rahmi
2	NIDN	2006039002
3	ID Peneliti	20101112744281
3	Nama Anggota Peneliti	1. Martisari
4	Klaster	Pembinaan/Peningkata Kapasitas
5	Nomor Registrasi	221140000056701
6	Judul Laporan	Pengembangan APE Balok Multifungsi Untuk Menstimulasi Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun
7	Jumlah Halaman	61 Lembar
8	Judul Draft Artikel/Buku <i>(Bukan Judul Penelitian)</i>	Pengembangan Ape Balok Multifungsi Untuk Menstimulasi Motor Activities Anak Usia 4-5 Tahun
8	Jumlah Halaman	17 lembar
9	Capaian Luaran	1. Laporan Penelitian/ Laporan Kegiatan/ Laporan Pengabdian* <i>(wajib sesuai juknis dan kontrak)</i> 2. HKI <i>(wajib sesuai juknis dan kontrak)</i> 3. Publikasi Jurnal <i>(wajib sesuai Juknis dan Kontrak)</i>
10	Rencana Publikasi pada <i>(Tulis Kategori Jurnal luaran atau penerbit buku sesuai Juknis dan Kontak)**</i>	Terakreditasi Sinta 4
11	HKI***	1. Nomor Permohonan: 2. Nomor Pencatatan: 3. Pengajuan Ciptaan dilakukan melalui Sentra HKI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

* Pilih Sesuai Kategori Kegiatan

**Bukti fisik artikel dan atau buku yang dipublikasikan wajib diserahkan ke puslitpen dalam waktu yang telah ditentukan sesuai dengan juknis.

***Di isi oleh pihak Puslitpen berdasarkan list daftar dari pihak Sentra HKI UINAR.

Banda Aceh, 20 Oktober 2022

Peneliti,


(Putri Rahmi)